



Data Delibera **15/01/2018**

N. **1**

Dipartimento: **DIPENDENTI**

Buoni Pasto Dipendenti Federali Gennaio-Dicembre 2018- OB.2.01.01 CEB.300

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;
- PRESO ATTO dell'Art. 68 del CCNL CONI Servizi SPA - FSN vigente, che disciplina il servizio di mensa e dei Buoni Pasto;
- CONSIDERATO che la FISE gestisce gli emolumenti del personale inclusi i Buoni Pasto e che tale accordo integrativo prevede la fornitura dei Buoni Pasto per i Dipendenti Federali FISE;
- VISTO il contratto stipulato con l'Edenred Italia SPA per la fornitura dei suddetti Buoni Pasto;
- CONSIDERATO che la CONI Servizi SPA eroga un contributo alle Federazioni per gli stipendi, salari accessori e Buoni Pasto per il Personale Federale inclusi il Personale Ex CONI Servizi SPA e che la citata Società Edenred Italia SRL ha stipulato con il CONI un contratto quadro per l'erogazione di tali servizi alle F.S.N. alle stesse condizioni riservate alla CONI Servizi;
- CONSIDERATO che il servizio è stato affidato da CONI Servizi a Edenred Italia S.p.A. all'esito di apposita procedura aperta di selezione aggiudicata dalla suddetta Società, come da comunicazione di CONI Servizi del 03/06/2015;
- CONSIDERATO l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di Previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;

DELIBERA

di acquistare presso la Società Edenred Italia SpA i buoni pasto per i Dipendenti Federali per l'anno 2018. L'importo complessivo è pari ad € 100.000,00 dal 1° gennaio 2018 al 31 dicembre 2018

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.232. - DIPENDENTI	CEB.300	2.01.01.	Buoni Pasto Dipendenti Federali Gennaio-Dicembre 2018- OB.2.01.01 CEB.300	7.588,82

Totali Delibera nr. 1 del 15/01/2018

7.588,82

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **2**

Dipartimento: **POLO**

Winter Olympic Polo - Nomina Funzionario Delegato Alessandro Giachetti

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTA	la lettera ricevuta dal Presidente Federale inviata dal Presidente della FIP - Federation of International Polo Nicholas Colquhoun-Denvers, con la quale comunicava la costituzione di un Comitato Promotore per il progetto Winter Olympic Polo, del quale fanno parte, oltre al vice-presidente ed al CEO della FIP, il Segretario Generale Simone Perillo ed il Responsabile del Dipartimento Polo Alessandro Giachetti;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
VISTO	il cronoprogramma presentato alla FIP che definisce le attività da svolgere nel corso del 2018;
VALUTATA	la valenza strategica dell'obiettivo di portare il Polo alle Olimpiadi Invernali di Benjin 2022, considerato anche l'interesse manifestato dalle autorità cinesi per il tramite dell'Ambasciata cinese a Roma;
VISTO	l'invito ricevuto dal comitato organizzatore della Snow Polo World Cup, per presenziare al torneo in programma a St.Moritz dal 24 al 29 gennaio 2018, che comprende l'ospitalità in albergo ed agli eventi sociali;
CONSIDERATO	che al torneo di St. Moritz saranno presenti alcuni dirigenti del CIO - Comitato Olimpico Internazionale;
CONSIDERATO	che per le spese previste per il viaggio e parte delle spese di vitto (escluse le cene offerte dall'organizzazione), ammontano a circa Euro 1.800,00;
RITENUTO	opportuno nominare il sig. Alessandro Giachetti Funzionario Delegato assegnandogli una anticipazione di €1.800.00;

DELIBERA

- di approvare la trasferta a St.Moritz dal 24 al 29 gennaio del sig. Alessandro Giachetti e dal 26 al 29 gennaio del Segretario Generale Simone Perillo, per una spesa complessiva di circa €1.800,00;
- di nominare Funzionario Delegato il sig. Alessandro Giachetti assegnandogli una anticipazione di €1.800,00. Tale importo graverà sul bilancio 2018 del Dipartimento Polo per le spese del Sig. Alessandro Giachetti e sul bilancio 2018 del Dipartimento Dipendenti per le spese del Segretario Generale Simone Perillo.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **3**Dipartimento: **FUNZIONAMENTO****Fornitura di un Pacchetto/Ore per Servizi Specialistici di Supporto tecnico-contabile OB.2.01.04
CEB 096 importo complessivo € 18.519,60****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria
CONSIDERATA	L'esigenza dell'Amministrazione di avvalersi anche per il corrente anno di un supporto tecnico-contabile per l'elaborazione e il consolidamento dei dati provenienti dall'organizzazione territoriale della FISE;
INDIVIDUATA	nella Società Gesinf Srl, che ha sempre supportato l'attività contabile regionale della FISE, il soggetto idoneo a fornire un'adeguata risorsa professionale almeno per le attività contabili di chiusura del conto consuntivo 2017;
RITENUTA	congrua l'offerta delle Gesinf Srl allegata alla presente delibera;

DELIBERA

di richiedere alla Società Gesinf Srl, il servizio di supporto Tecnico/contabile con un pacchetto di 276 h/uomo descritta nell'offerta allegata, per un importo complessivo di € 18.519,60

IMPEGNI

Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.096	2.01.04.	Fornitura di un Pacchetto/Ore per Servizi Specialistici di Supporto tecnico-contabile OB.2.01.04 CEB 096 importo complessivo € 18.519,60	1.543,30

Totali Delibera nr. 3 del 15/01/2018**1.543,30****Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità****Segretario Generale**

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Spett.le
**Federazione Italiana
Sport Equestri**
Viale Tiziano, 74
00196 Roma

c.a. Responsabile Amministrazione

Roma, 11 dicembre 2017
Prot. OF17163

OGGETTO: Offerta di Servizi specialistici di supporto.

Con riferimento alla vostra richiesta, Vi sottoponiamo la proposta di fornitura di un pacchetto-ore per servizi di supporto tecnico / contabile.

I servizi saranno svolti presso la vostra sede da una nostra risorsa che possiede adeguato skill professionale.

Il pacchetto ore proposto è di 276 h/uomo per un costo complessivo di **Euro 15.180,00 + IVA**.

Le date di intervento dovranno essere concordate con congruo anticipo.

La fatturazione dei servizi avverrà al termine delle attività con pagamento a 30 gg data fattura.

In attesa di un vostro cortese riscontro, porgiamo cordiali saluti.

Cordiali saluti
GESINF Srl
Dott. Claudio Nicoletti

Data Delibera **15/01/2018**N. **4**Dipartimento: **FUNZIONAMENTO****Conferimento incarico Professionale per Assistenza Fiscale-Contabile-Amministrativa allo Studio Torresi per il periodo 01 Gennaio- 31 Dicembre 2018****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria
PRESO ATTO	preso atto del preventivo n. 214 del 27 marzo 2017, con il quale è stato affidato l'incarico di consulenza fiscale-amministrativa allo Studio Torresi per l'anno 2017;
VISTA	l'offerta pervenuta in data 20 dicembre 2017 che conferma l'assistenza fiscale e amministrativa prestata già lo scorso anno con i medesimi termini economici;
TENUTO CONTO	dell'ottimo risultato in termine di supporto e assistenza realizzati nell'anno 2017 dal Dott. Antonello Altobelli a favore della FISE, in merito alla trattazione di numerose problematiche complesse di carattere fiscale, nonché per la collaborazione prestata all'ufficio amministrativo in sede di elaborazione del bilancio preventivo- variazioni di bilancio e conto consuntivo;
RITENUTO OPPORTUNO	valutare anche per l'anno 2018 il prosieguo di tale collaborazione;

DELIBERA

Di affidare allo Studio Torresi l'incarico di consulenza fiscale-contabile-amministrativa per il periodo 01.01.2018 - 31.12.2018, alle stesse condizioni dell'anno 2017.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.096	2.01.04.	Conferimento incarico Professionale per Assistenza Fiscale-Contabile-Amministrativa allo Studio Torresi per il periodo 01 Gennaio- 31 Dicembre 2018	3.806,40

Totali Delibera nr. 4 del 15/01/2018

3.806,40

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **6**Dipartimento: **FUNZIONAMENTO****Piccola cassa sede centrale 16 gennaio 2018 -31 dicembre 2018 - Funzionario Delegato Sonia Negri - € 1.500,00.****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
RILEVATO	che, con il fondo di cassa di provvede esclusivamente al pagamento delle piccole spese di ufficio, delle spese per piccole riparazioni e manutenzioni di mobili e locali, delle spese postali, di vettura e per l'acquisto di giornali, pubblicazioni periodiche, spese di rappresentanza, spese per l'acquisto di medaglie, di utensileria, di singoli capi di indumenti e divise sportive e similari;
RITENUTO	inoltre, che in detto fondo posso gravare gli acconti per spese di viaggio e di indennità di missioni ove non sia possibile provvedervi tempestivamente con mandati tratti sull'Istituto Tesoriere;
RAVVISATA	la necessità di provvedere alla nomina di un nuovo Funzionario Delegato per la gestione della piccola cassa per il periodo 16 gennaio 2018 - 31 dicembre 2018;
INDIVIDUATA	nella dipendente Sig.ra Sonia Negri quale persona idonea all'assolvimento di tale incarico;

DELIBERA

di istituire per il periodo 16 gennaio 2018 - 31 dicembre 2018 un fondo di piccola cassa di € 1.500,00, reintegrabile durante l'esercizio, fino ad un tetto massimo di € 10.000,00, previ rendicontazione da affidarsi alla dipendente di ruolo Sig.ra Sonia Negri.
L'importo di € 1.500,00 corrispondente ad un dodicesimo di quanto attribuito nell'esercizio 2017.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.014	2.01.04.	Piccola cassa sede centrale 16 gennaio 2018 -31 dicembre 2018 - Funzionario Delegato Sonia Negri - € 2.000,00.	100,00
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.018	2.01.04.	Piccola cassa sede centrale 16 gennaio 2018 -31 dicembre 2018 - Funzionario Delegato Sonia Negri - € 2.000,00.	1.000,00
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.091	2.01.02.	Piccola cassa sede centrale 16 gennaio 2018 -31 dicembre 2018 - Funzionario Delegato Sonia Negri - € 2.000,00.	100,00
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.108	2.01.04.	Piccola cassa sede centrale 16 gennaio 2018 -31 dicembre 2018 - Funzionario Delegato Sonia Negri - € 2.000,00.	300,00

Totali Delibera nr. 6 del 15/01/2018**1.500,00****Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità****Segretario Generale**

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **7**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Polizza Infortuni Dipendenti FISE 31/12/2017 - 31/12/2018 OB. 2.01.04. CEB.008 - Importo complessivo € 5.706,00

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO** l'art. 30 dello statuto federale;
- PRESO ATTO** che a valere dal 1 Gennaio 2018 avrà effetto l'esercizio provvisorio come previsto dall'Art. 4 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE fino alla prima data utile della deliberazione da parte degli organi competenti del Budget 2017. Pertanto l'utilizzo delle risorse dovrà avvenire in ragione di un dodicesimo sulla base delle risorse indicate nel Bilancio di Previsione dell'anno 2018, fatte salve le spese tassativamente previste dalla legge o non suscettibili di pagamento frazionato in dodicesimi;
- RITENUTO** di considerare i dati preventivi delle retribuzioni del personale non dirigente si procederà al saldo della polizza in oggetto;
- CONSIDERATA** la proposta della compagnia di Assicurazioni Ariscom ritenuta come negli anni precedenti la più vantaggiosa e conveniente;
- VISTO** l'art.66 comma 3 e 4 del contratto Collettivo Nazionale del Lavoro

DELIBERA

di provvedere al pagamento della polizza citata in oggetto relativa all'Assicurazione per infortuni del Personale FISE non Dirigente per un importo complessivo di € 5.706,00

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.008	2.01.04.	Polizza Infortuni Dipendenti FISE Anno 2017 - OB. 2.01.04. CEB.008 - Importo complessivo € 5.706,00	5.706,00

Totali Delibera nr. 7 del 15/01/2018

5.706,00

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **8**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

CONVENZIONE PER INTEGRAZIONE SCUOLA - LAVORO ISTITUTO PIETRO VERRI-COMITATO REGIONALE FISE LOMBARDIA

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

PRESO ATTO della allegata (All.1) Convenzione avente ad oggetto l'alternanza scuola - lavoro, sottoscritta il 21 settembre 2016 e tacitamente rinnovatasi sino al 21 settembre 2018;

ESAMINATO il contenuto della allegata Convenzione e vista la disponibilità manifestata dall'Istituto Scolastico Verri a organizzare progetti formativi anche nel 2018 in esecuzione della stessa (nota allegata a firma del Dirigente Scolastico Prof.ssa Susanna Musumeci) (All.2);

DELIBERA

di porre in essere nuovi progetti formativi presso il CR Lombardia in esecuzione della predetta convenzione.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "PIETRO VERRI"
CON INDIRIZZO ILLUSTRATO ECONOMICO E LINGUISTICO
 Via Lattanzio, 38 - 20137 MILANO - Tel. 02.65.11.539 - 02.65.11.500 - FAX 02.65.11.10.01
 e-mail: segreteria@ilcevverri.gov.it - sito internet: www.ilcevverri.gov.it - Cod. Fis. 80086170156

CONVENZIONE DI TIROCINIO DI FORMAZIONE ED ORIENTAMENTO

TRA

L'Istituto Istruzione Superiore Statale "Pietro Verri" con sede in Milano, via Lattanzio 38, codice fiscale 80086170156, d'ora in poi denominato **"soggetto promotore"**, rappresentato dal Dirigente Scolastico Prof.ssa Susanna Musumeci, nata a Milano il 20/11/1966

E

L'Azienda Comitato Regionale Lombardia P.I.S.I., con sede in Milano - Via Pissardi 46, codice fiscale 97015720580 / partita IVA 02151981004, d'ora in poi denominata **"soggetto ospitante"**, rappresentata dal Sig. Uberto Lupatini Presidente

Promessa

- che, al fine di agevolare le scelte professionali mediante la conoscenza diretta del mondo del lavoro e realizzare momenti di alternanza tra studio e lavoro nell'ambito del processo formativo, i soggetti richiamati all'art. 18, comma 1, lettera c), della legge 24 giugno 1997, n° 196, possano promuovere tirocini di formazione e di orientamento in impresa a beneficio di coloro che abbiano già assolto o debbano assolvere il diritto-dovere all'istruzione ai sensi del D.L. n.76 del 15/04/2005
- La Legge 107 del 13/7/2015 all'art.1 commi 53-56 prevede per tutte le scuole di istruzione secondaria superiore italiane, "al fine di incrementare le opportunità di lavoro e le capacità di orientamento degli studenti. Pubblica di erogazione di percorsi di alternanza scuola-lavoro"; in particolare nel Tecnico per una durata complessiva, nel secondo biennio e nell'ultimo anno del percorso di studi, di almeno 400 ore e, nei Licei, per una durata complessiva di almeno 200 ore nel triennio.

Si conviene quanto segue:

Art. 1

Costituiscono oggetto della presente convenzione le condizioni e le norme di regolamentazione del tirocinio che sarà svolto da studenti dell'Istituto DI Istruzione Superiore Statale Pietro Verri nell'ambito del progetto di "Formazione in alternanza scuola - lavoro" (spartimentazione dell'art. 4 della legge 28/03/2003 n. 53). Ai sensi dell'art. 18 della legge 28/03/1997, n. 196 il soggetto ospitante si impegna ad accogliere presso le sue strutture n. 1 (un) soggetto in tirocinio di formazione ed orientamento su proposta dell'ISS Pietro Verri di Milano ai sensi dell'art. 5 del D.M. 25/03/1998, n.142 attuativo dell'art. 18 della legge n. 196 del 1997.

Art. 2

1. Il tirocinio formativo e di orientamento, ai sensi dell'art. 18, comma 1, lettera c), della legge n° 196 del 1997, e della legislazione successiva, non costituisce rapporto di lavoro.
2. Al soli fini della sicurezza e salute sul luogo di lavoro, durante lo svolgimento della attività presso il soggetto ospitante i tirocinanti sono equiparati ai lavoratori (art. 2 lettera n, del D.lgs. 81/2008) e pertanto sono tenuti ad osservare le disposizioni impartite dal Dirigente del servizio ospitante ai fini della protezione collettiva ed individuale.

3. Durante lo svolgimento del tirocinio l'attività di formazione e orientamento è seguita e verificata da un tutore designato dal soggetto promotore, in veste di responsabile didattico-organizzativo, e da un responsabile aziendale, indicato dal soggetto ospitante.
4. Per ciascun tirocinante inserito nell'impresa ospitante in base alla presente Convenzione viene predisposto un progetto formativo e di orientamento contenente:
 - i nominativi del tirocinante;
 - obiettivi e modalità di svolgimento del tirocinio, con l'indicazione dei tempi di presenza in azienda;
 - le strutture aziendali (stabilimenti, sedi, reparti, uffici) presso cui si svolge il tirocinio;

Art. 3

Durante lo svolgimento del tirocinio formativo e di orientamento il tirocinante è tenuto a:

- svolgere le attività previste dal progetto formativo e di orientamento;
- rispettare le norme in materia di igiene, sicurezza e salute sui luoghi di lavoro;
- mantenere la necessaria riservatezza per quanto attiene ai dati, informazioni o conoscenze in merito ai processi produttivi e prodotti, acquisiti durante lo svolgimento del tirocinio.

Art. 4

1. Facendo riferimento all'art.3 del D.M. 25/03/98 n. 142, il soggetto promotore dichiara che il tirocinante è assicurato d'ufficio contro gli infortuni sul lavoro presso l'INAIL, con copertura per conto dello Stato, come da nota n. 632/PG del 22/6/1999 della Direzione Centrale INAIL di Roma, trasmessa ai Dirigenti Scolastici con Circolare n. 498, prot. 30153, del 17/9/1999 del Provveditorato agli Studi di Milano. Pertanto, il soggetto promotore ha assicurato l'adempimento degli obblighi contro gli infortuni sul lavoro, nonché per la Responsabilità Civile, presso la Compagnia AMBIENTE SCATOLA s.r.l. con scadenza 31/12/2016, completamente a carico dell'ISS Pietro Verri di Milano, in quanto il tirocinio formativo e di orientamento è espressamente richiamato in polizza, e ricompreso tra le "attività didattiche fuori sede".
2. In caso di incidente durante lo svolgimento del tirocinio, il soggetto ospitante si impegna a segnalare l'evento, entro i termini previsti dalla normativa vigente, agli istruitori assicurativi (facendo riferimento al numero della polizza sottoscritta) ed al soggetto promotore.
3. Per conto del soggetto promotore, il soggetto ospitante si impegna a far pervenire agli Enti previsti dalla normativa vigente, nonché alle Rappresentanze Sindacali Aziendali, copia della Convenzione e di ciascun progetto formativo e di orientamento ad essa allegato.

Art. 5

Le parti dichiarano reciprocamente di essere informate (e, per quanto di ragione, espressamente acconsentire) che i "dati personali", forniti anche verbalmente o comunque raccolti in conseguenza e nel corso dell'esecuzione della presente convenzione, saranno trattati esclusivamente per le finalità del tirocinio ai sensi e agli effetti del D.Lgs. 196 del 2003.

Art. 6

Per qualsiasi controversia che dovesse insorgere tra le parti, il Foro competente è quello di Milano.

Art. 7

Il soggetto ospitante dichiara sotto la propria responsabilità di aver adempiuto a tutti gli obblighi derivanti dal D.Lgs. 81/2008.

Art. 8

Il soggetto ospitante si impegna a non adibire gli studenti ad attività soggette ad obbligo di non divulgazione sanitaria.

Art. 9

In ottemperanza alla normativa vigente in materia di sicurezza e salute nei luoghi di lavoro, il soggetto promotore (Istituto scolastico) ed il soggetto ospitante (Azienda) si impegnano ad attivare le iniziative

necessarie al fine di conseguire una adeguata tutela dei tirocinanti. In particolare:

- Il soggetto promotore si impegna ad erogare l'informazione e la formazione tramite un apposito corso di preparazione in tema di sicurezza e salute nei luoghi di lavoro, ad impegnare e monitorare il tirocinante le nozioni generali sul corretto comportamento da tenere sul luogo di lavoro, sulle azioni di prevenzione da seguire durante il tirocinio e sui dispositivi di protezione individuali (DPI) da utilizzare.
- Il soggetto ospitante si impegna ad informare preventivamente lo studente in tirocinio sui rischi specifici presenti nel luogo di lavoro, sulle norme di sicurezza aziendale, le procedure specifiche adottate dall'azienda in caso di emergenza (evacuazione, antincendio, primo soccorso), a dare la formazione specifica sull'uso corretto delle attrezzature di lavoro, nonché a fornire (o a verificare l'adempimento) e a controllare l'utilizzo dei dispositivi di protezione individuali (DPI).
- Il soggetto ospitante si impegna ad indicare al soggetto promotore ed allo studente il responsabile aziendale dell'assunzione del tirocinante.

Art. 10

- La presente convenzione decorre dalla data sotto indicata, ha durata di un anno e viene rinnovata tacitamente di anno in anno, salvo disdetta da comunicarsi da una delle parti entro tre mesi dalla data di scadenza.

Milano, 21 settembre 2016

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "PIETRO VERRI"
Via Luitprando 20 - 20137 MILANO
R. DRAGONETTI SCOLASTICO
(Post. alla Direzione Municipale)

(timbro e firma per il soggetto ospitante)





ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "PIETRO VERRI"

CON INDIRIZZO ISTITUTO ECONOMICO E LICEO LINGUISTICO

Via Lattanzio, 38 - 20137 MILANO - Tel. 02.55.11.536 - 02.55.11.590 - FAX 02.55.19.19.91
e-mail: segreteria@itcverri.gov.it - sito internet: www.itcverri.gov.it - Cod. Fis. 80096170156



Milano, 2017

Alla cortese attenzione del Responsabile Ufficio Relazioni Pubbliche

OGGETTO: INTEGRAZIONE SCUOLA-LAVORO - "STAGES" PER STUDENTI

Egr. Sigg.,

L'I.I.S.S. "Pietro Verri" di Milano da tempo organizza, in collaborazione con numerose Aziende e diversi Enti, stages per i propri studenti che frequentano il triennio nei diversi indirizzi attualmente in essere presso il nostro istituto.

L'alternanza scuola-lavoro, già disciplinata dal DLgs 77/2015, è diventata obbligatoria con l'art. 1 della Legge 107/2015, comma 7, lett. o) (incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione) e commi 37 (Carta dei diritti e doveri degli studenti in alternanza scuola-lavoro) e 41 (istituzione del registro nazionale per l'alternanza scuola-lavoro).

Attualmente l'Istituto si sviluppa nei seguenti corsi di studio:

- il **TECNICO ECONOMICO** che attua, dopo il biennio comune, le seguenti specializzazioni:
A.F.M. – Amministrazione, Finanza e Marketing
R.I.M. – Relazioni Internazionali e Marketing
S.I.A. – Sistemi Informativi Aziendali
- il **LICEO LINGUISTICO**

Siamo alla ricerca di nuove Aziende partner e alla conferma per chi già ha partecipato a questa iniziativa negli anni scolastici precedenti, permettendoci così di arricchire la formazione dei ns studenti.

I periodi in cui chiediamo la Vostra collaborazione per la crescita dei nostri studenti sono i seguenti:

CLASSI	PERIODO	DURATA	DOCENTE REFERENTE
5° Istituto Tecnico	06/11/2017 – 24/11/2017	3 settimane (dal lunedì al venerdì 8 ore)	Zaninotto/Sorrentino
3° Istituto Tecnico	22/01/2018 – 09/02/2018	3 settimane (dal lunedì al venerdì 8 ore)	Zaninotto/Sorrentino
4° Istituto Tecnico	05/03/2018 – 23/03/2018	3 settimane (dal lunedì al venerdì 8 ore)	Zaninotto/Sorrentino
3° Liceo Linguistico	07/05/2017 – 19/05/2017	2 settimane (dal lunedì al venerdì 8 ore)	Chieregato

In attesa di un Vs cortese cenno di riscontro per quanto concerne la Vs disponibilità, siamo lieti di poterVi offrire tutte le delucidazioni concernenti tale progetto. Se avete già stipulato una convenzione con noi, è da ritenersi valida. In caso contrario Vi preghiamo di rimandare la bozza di convenzione, qui allegata, debitamente compilata e firmata con relativo timbro all'indirizzo:

stages@itcverri.gov.it

A questo proposito vogliate gentilmente indicare se preferite allievi/e dell'ITC oppure del Liceo e, ovviamente, il numero degli studenti che potrete accogliere.

Cogliamo l'occasione per porgerVi i nostri più cordiali saluti,

In fede,

segue firma digitale ai sensi dell'art.21 del DLgs 82/2005

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Susanna Musumeci



Data Delibera **15/01/2018**

N. **9**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

MEIER - FISE

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTA	la delibera n. 961 del 4 novembre 2017 con cui il Consiglio Federale ha approvato la proposta della Sig.ra Meier a chiusura di tutte le posizioni pendenti tra FISE e MEIER (All.1);
CONSIDERATA	il parere ricevuto via mail il 10.11.2017 dal Legale Difensore della FISE;
CONSIDERATO	che a seguito del primo incontro del 5 dicembre 2017 presso l'organismo di mediazione Forense, adito dalla Sig.ra Meier, le parti accordavano di procedere in data 18.01.2018 alla sottoscrizione della transazione nei termini pattuiti e riportati nel testo di accordo;

DELIBERA

di firmare la transazione, delegando a presenziare all'incontro del 18.01.2018 e a sottoscrivere il verbale di mediazione la Responsabile dell'Ufficio Legale Paola Squillante.

Delibera inoltre di dare mandato agli uffici per ogni conseguente attività, anche in adempimento alle vigenti norme e direttive delle competenti Authorities.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **04/12/2017**

N. **961**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

TRANSAZIONE MEIER-FISE

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO** l'art. 30 dello Statuto Federale;
- CONSIDERATO** che con Ricorso presentato in data 10 marzo 2014, la Sig.ra Meier impugnava il Provvedimento di Commissariamento del Comitato Regionale Emilia Romagna disposto dal Commissario Straordinario della FISE con Prov. n.46 del 31.01.2014 avanti all'Alta Corte di Giustizia Sportiva del CONI, la quale, con Decisione n. 10 del 10 aprile 2014 respingeva il suddetto ricorso e condannava la Sig.ra Meier a rimborsare alla FISE le spese processuali per € 2.000.00.
- CONSIDERATO** che con il ricorso del 4 giugno 2014, la suddetta Meier chiedeva al Tar Lazio l'annullamento - previa sospensiva- dei seguenti Provvedimenti:
-Decisione n. 10 del 2014 Alta Corte di Giustizia Sportiva;
-Delibera FISE n. 46 del 31.01.2014 con cui veniva disposto lo scioglimento e il commissariamento del CR Emilia Romagna;
-Comunicazione del Segretario Generale FISE in cui si sollecitava la Meier al pagamento di € 2.000.00 per le spese processuali.
Con Sentenza n. 4500 del 7.02.17, il Tar Lazio dichiarava il suddetto ricorso inammissibile e condannava Pamela Meier alla refusione di spese per € 2.000.00
- CONSIDERATO** che con Ricorso del 30 luglio 2014 la Sig.ra Meier adiva l'Alta Corte di Giustizia Sportiva del CONI per chiedere l'annullamento della delibera n. 164 del 23.03.2014 con cui il Commissario Straordinario della FISE disponeva la proroga del commissariamento del C.R. Emilia Romagna e che l'Alta Corte, con Sentenza n. 31/2014, dichiarava inammissibile il ricorso condannando la ricorrente al pagamento delle spese di giudizio per € 1.000.00;
- CONSIDERATO** che con atto di citazione ,notificato il 7 novembre 2017 , la Sig.ra Meier chiedeva di:
-accertare la illiceità dello scioglimento del C.R. Emilia Romagna;
-accertare e dichiarare la responsabilità extracontrattuale della FISE nella causazione dei danni non patrimoniali a lei causati;
e contestualmente azionava il procedimento di mediazione innanzi all'Organismo di Mediazione Forense di Roma, il cui primo incontro è fissato per il 5 dicembre p.v.
- VISTO** che in data 28.11.2017 il Legale di FISE comunicava la disponibilità della Sig.ra Meier ad addivenire alla conclusione di un accordo transattivo alle seguenti condizioni:
- rinuncia, da parte della FISE, agli atti e all'azione nei confronti di Pamela Meier con riferimento al giudizio pendente davanti al Tribunale di Modena RG 5796/2014;
 - dichiarazione, da parte della FISE, di non avere null'altro a che pretendere da Pamela Meier per qualsiasi titolo, ragione, pretesa in relazione ai fatti di cui al giudizio pendente davanti al Tribunale di Modena RG 5796/2014;
 - rinuncia, da parte della FISE, ad ogni e qualsiasi pretesa e diritto per tutti i danni subiti dalla FISE medesima, patrimoniali e non, anche futuri e indiretti, che la FISE e/o chiunque altro, a qualsiasi titolo, dovesse avanzare nei confronti di Pamela Meier con riferimento agli eventi di cui al giudizio pendente davanti al Tribunale di Modena RG 5796/2014 e/o derivanti dal contratto concluso tra il C.R. E.R. della FISE e la Touch of Class S.A.S. di Zecchini A. & C e/o dal commissariamento del C.R. E.R. della FISE;
 - rinuncia, da parte della FISE, all'azione di recupero nei confronti di Pamela Meier delle spese di lite liquidate nella sentenza del TAR Lazio n. 4500/2017 (€ 2.000.00);
 - rinuncia, da parte della FISE, all'azione di recupero nei confronti di Pamela Meier delle spese di lite liquidate nella sentenza dell'Alta Corte di Giustizia Sportiva n. 31/2014 (€ 1.000.00);
 - rinuncia, da parte della FISE, all'azione di recupero nei confronti di Pamela Meier delle spese di lite liquidate nella sentenza dell'Alta Corte di Giustizia Sportiva n. 10/2014 (€ 2.000.00);



Data Delibera **04/12/2017**

N. **961**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

TRANSAZIONE MEIER-FISE

- rinuncia, da parte di Pamela Meier, agli atti e all'azione nei confronti della FISE con riferimento al giudizio pendente davanti al Tribunale di Roma RG 75085/2017;
- rinuncia, da parte di Pamela Meier, agli atti e all'azione nei confronti della FISE con riferimento al procedimento pendente davanti all'Organismo di mediazione forense di Roma n. 4677/2017".

- CONSIDERATO** che la chiusura transattiva del giudizio rappresenta un risparmio per la FISE in termini di spese legali e che la richiesta risarcitoria contenuta nell' Atto di citazione della Sig.ra Meier espone FISE a un discreto rischio alla soccombenza;
- CONSIDERATO** che nessuna delle precedenti pronunce dell'Alta Corte e del TAR hanno accertato alcuna responsabilità della Sig.ra Meier;
- CONSIDERATO ALTRESI'** che la estromissione della Sig.ra Meier dal giudizio pendente innanzi al Tribunale di Modena non preclude a FISE la facoltà di prosecuzione dell'azione nei confronti degli altri soggetti terzi chiamati a rispondere alle domande avanzate dalla società Touch of Class (Sig.ra Antonella Dallari e Sig. Franco Guerzoni);

DELIBERA

di autorizzare il Presidente a sottoscrivere la transazione nei termini sopra descritti provvedendo contestualmente ad aderire al procedimento di mediazione (solo se necessario nelle more del perfezionamento della Transazione), delegando a presenziare all'incontro del 5 dicembre p.v. la Responsabile dell' Ufficio Legale Paola Squillante, al fine di chiedere congiuntamente all'Organismo di Mediazione Forense un rinvio delle procedure per le trattative pendenti tra le parti.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **10**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Pagamento fattura elettronica n. 2_17 del 23.11.2017 di € 2152,80- Avvocato Di Rosa Paola, contenzioso FISE-PAOLINI

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;
- PRESO ATTO dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa;
- VISTA l'Ordinanza del 2.11.2017, che nel giudizio n. R.G. 7688/2017 dispone il pagamento di €1,800,00 oltre accessori di legge;
- VISTA la delega all'incasso conferita dalla Sig.ra Paolini al suo Legale Avv. Paola Di Rosa ;
- VISTA la fattura n. 2_17 del 23.11.2017 di € 2152.80 comprensivi di ogni onere di legge;

DELIBERA

procedere con il pagamento della suddetta somma di € 2152,80 in favore dell'Avvocato Di Rosa. Tale importo è di competenza del bilancio 2017.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **11**Dipartimento: **FUNZIONAMENTO****CONFERIMENTO INCARICO DI CONSULENTE AVV. PAOLO DE MARCO****IL CONSIGLIO FEDERALE**

- VISTO** l'art. 30 dello Statuto Federale;
- PRESO ATTO** dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa;
- PRESO ATTO** dei recenti interventi normativi in materia giuslavorativa;
- PREMESSO** che FISE ha richiesto preventivo dei costi di consulenza volto ad acquisire parere pro veritate a favore e nell'interesse della stessa, in risposta al quesito relativo alla identificazione della soluzione negoziale più opportuna per la regolamentazione del rapporto di lavoro con personale adibito ad attività di contenuto amministrativo-gestionale, nonché con personale adibito ad attività di carattere tecnico-sportivo ed alla sussistenza di eventuali rischi connessi ad un ulteriore utilizzo dello strumento negoziale del contratto di collaborazione coordinata e continuativa;
- CONSIDERATO** altresì l'opportunità di acquisire una bozza-tipo di contratto da utilizzare con il personale sopra indicato;
- VALUTATO** il preventivo presentato dallo Studio Chilosì e Partners nella persona dell'Avv. Paolo De Marco;

DELIBERA

di conferire incarico a redigere il predetto parere e i modelli dei nuovi contratti di collaborazione autonoma alla luce della normativa vigente, all'Avv. Paolo De Marco.

IMPEGNI

Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.099	2.01.04.	CONFERIMENTO INCARICO DI CONSULENTE AVV. PAOLO DE MARCO	1.903,20

Totali Delibera nr. 11 del 15/01/2018

1.903,20

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **12**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Modifica delle quote di Spettanza FISE - Affiliazioni, Tesseramento e altri diritti per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

VISTA la delibera N.1035 del 12/12/2017 ("Quote di Spettanza FISE - Affiliazioni, Tesseramento e altri diritti per l'anno 2018")

CONSIDERATA l'opportunità di effettuare alcuni chiarimenti per rendere più intellegibile la tabella e introdurre alcuni miglioramenti a favore dell'utenza

DELIBERA

di approvare l'allegata tabella delle quote di spettanza FISE - affiliazioni, tesseramento e altri diritti per l'anno 2018, come da documento allegato alla presente, che costituisce parte integrante della presente delibera , e di pubblicarla sul sito Federale.

La presente delibera non comporta impegni di spesa.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

Proroga al 19/02/2018 per paragrafi: Cavalieri- Altri Tesseramenti- Cavalli

RIEPILOGO QUOTE FISE 2018

AFFILIAZIONI/AGGREGAZIONI

Tipologie	Quota 2018
AFFILIAZIONE (che comprende l'attività ludico addestrativa)	300,00
AGGREGAZIONE NAZIONALE	400,00
AGGREGAZIONE	150,00
OGNI ULTERIORE SEDE SPORTIVA PER AFFILIATA	150,00
PRIMA ABILITAZIONE PER ATTIVITA' AGONISTICA	100,00
ABILITAZIONI AGGIUNTIVE	50,00
ABILITAZIONE SPORT EQUESTRI INTEGRATI E INTERVENTI ASSISTITI CON IL CAVALLO (EX RIABILITAZIONE EQUESTRE)	ESENTE
ABILITAZIONE CAVALLI F.I.S.E. IN PREPARAZIONE ATLETICA E/O RECUPERO CONDIZIONE PSICO-FISICA (EX CAVALLI A RIPOSO)	ESENTE

AUTORIZZAZIONE A MONTARE CAVALIERI

Collettiva Scolastica-Promozionale Promo Cavalli	0,00
Giornaliera	4,00
Club	15,00
A Temporanea	15,00
A Equiturismo	15,00
A ludica - A attacchi	30,00
A Sport Integrati e AR	20,00
Brevetti di ogni tipologia Seniores - Juniores	100,00
1° Grado Discipline Olimpiche Seniores	160,00
1° Grado Discipline Olimpiche Juniores	110,00
1° Grado Endurance - 1° Grado Attacchi Seniores - Juniores	110,00
2° Grado Discipline Olimpiche - 2° Grado Qualificato Completo	200,00
2° Grado Discipline Olimpiche Juniores (escluso licenze d'ospite)	0,00
2° Grado Attacchi Seniores - Juniores	160,00
Registrazione Fei Cavalieri senior	15,00
Cambio di residenza sportiva nel corso dell'anno patente Club e tutte le tipologie di patente A	0,00
Cambio di residenza sportiva nel corso dell'anno tutte le tipologie di Brevetti	20,00
Cambio di residenza sportiva nel corso dell'anno di 1° e 2° grado	50,00

ALTRI TESSERAMENTI

Proprietari (facoltativa come previsto da Statuto art. 9.1 b)	30,00
Soci di Associazioni e Società Affiliate e Aggregate (facoltativa come previsto da Statuto art. 9.1 d)	30,00
Ufficiali di gara (non dovuta se già tesserati con autorizzazione a montare di costo non inferiore all'importo riportato nella tabella a destra)	30,00
Segretari di giuria - Segretari Speakers (non dovuta se già tesserati con autorizzazione a montare di costo non inferiore riportato nella tabella a destra)	30,00
Medici Federali	30,00
Direttori di Campo 1° livello	200,00
Direttori di Campo 2° livello	300,00
Direttori di Campo 3° livello e 1° livello FEI	400,00
Direttori di Campo 2°, 3°, 4° livello FEI	500,00
Segreterie di Concorso discipline Olimpiche	300,00

Segreterie di Concorso discipline NON Olimpiche	120,00
Club Fise	350,00
Soci Sostenitori	90,00
Veterinari	80,00
Istruttori Federali senza autorizzazione a montare	40,00
Istruttori Federali con autorizzazione a montare di costo non inferiore all'importo di € 40,00	0,00
Passaporto Internazionale Istruttori Federali primo rilascio	100,00
Passaporto Internazionale Istruttori Federali rinnovo	50,00

LICENZE D'OSPITE

Cavalieri: il doppio in base alla patente riconosciuta dalla tabella Fise ad eccezione di quanto espressamente indicato di seguito	
2° Grado Juniores	260,00
Cavalieri e cavalli di confine	20,00
Cavalli/Pony	140,00

Nota: le licenze d'ospite non hanno diritto a proroga

Diritti di Segreteria per aggiunta doppia patente, o altre modifiche annuali	20,00
--	-------

TESSERAMENTO CAVALLI

Prima iscrizione al repertorio cavalli con documento di identità e iscritti a un libro genealogici <u>non</u> iscritti al libro genealogico del MIPAAF (ex Assi, ex UNIRE) per discipline olimpiche	190,00
Prima iscrizione di cavalli senza documento di origine (senza libro genealogico) per le Discipline Olimpiche	280,00
Prima iscrizione al repertorio di cavalli italiani iscritti al libro genealogico MIPAAF (ex Assi, ex UNIRE) dai tre anni ed oltre per le Discipline Olimpiche	80,00
Prima iscrizione per Pony	100,00
Prima iscrizione per disciplina Polo	190,00
Prima iscrizione per discipline non Olimpiche	100,00
Prima iscrizione di cavalli o pony che svolgono attività ludico-addestrativa, Mounted Games e di avviamento allo sport (con possibilità di partecipare a tutte le categorie previste per le patenti A e Mounted Games)	50,00
Prima iscrizione cavalli attività ludico-addestrativa Club (attività solo all'interno dell'Ente che provvede alla iscrizione)	0,00
Rinnovo cavalli discipline olimpiche - cavalli stranieri - cavalli Italiani	70,00
Rinnovo cavalli discipline non olimpiche e Pony	60,00
Rinnovo cavalli o pony che svolgono attività ludico - addestrativa, Mounted Games e di avviamento allo sport (con possibilità di partecipazione a tutte le categorie previste per le patenti A e Mounted Games)	30,00
Rinnovo cavalli attività ludico-addestrativa Club (attività solo all'interno dell'Ente che provvede al rinnovo)	0,00
Duplicato etichetta di identità - qualsiasi Cavallo e Pony	60,00
Registrazione presso FISE passaggi di proprietà già effettuati in Anagrafe BDE e Cavalli e Pony	20,00
Nome Sportivo(soprannome) o cambio nome sportivo (soprannome): Discipline Olimpiche	600,00
Nome Sportivo(soprannome) o cambio nome sportivo (soprannome): Discipline Non Olimpiche	200,00
Sponsorizzazioni - diritti di segreteria	30,00
Prefisso o Suffisso Commerciale: discipline olimpiche	400,00
Prefisso o Suffisso Commerciale: discipline non olimpiche o Pony	300,00
Registrazione FEI cavalli	15,00

DOCUMENTI CAVALLI FEI (ex PASSAPORTI)

Copertine per cavalli	200,00
Copertine per pony	70,00
Duplicati copertine	100,00

Bollino rinnovo passaporti cavalli	200,00
Bollino rinnovo passaporti pony	70,00
Aggiunta prefisso commerciale/cambio di nome	1.000,00
Registrazione Passaggio di proprietà- Diritti di segreteria	20,00

CALENDARIO MANIFESTAZIONI NAZIONALI SALTO OSTACOLI

Inserimento	
Nazionale A	1.000,00
Nazionale B	700,00
Nazionale C	300,00
Pony	250,00
Approvazione programma entro i 40 giorni prima della Manifestazione	
Nazionale A	500,00
Nazionale B	300,00
Nazionale C	200,00
Pony	150,00
Approvazione programma fra i 40 e i 30 giorni prima della Manifestazione	
Nazionale A	
Nazionale B	750,00
Nazionale C	450,00
Pony	300,00
	230,00
Inserimento tardivo	
Nazionale "A"	2.000,00
Nazionale "B"	1.500,00
Nazionale "C"	1.000,00
Pony	400,00
Cambio formula oltre il termine	2.000,00
Annullamento oltre il termine	
Concorsi naz. "A"	1.500,00
Concorsi naz. "B"	1.000,00
Concorsi naz. "C" e Pony	500,00
Spostamento oltre il termine	
Concorsi naz. "A"	750,00
Concorsi naz. "B"	500,00
Concorsi naz. "C" e Pony	250,00
Spostamento a data da destinarsi oltre il termine	
Concorsi naz. "A"	1.500,00
Concorsi naz. "B"	1.000,00
Concorsi naz. "C" e Pony	500,00
Manifestazioni Interesse Federale e Circuito Cavalli Giovani	1.500,00

SPETTANZE FISE SULLE QUOTE DI ISCRIZIONE CONCORSI NAZIONALI DI SALTO OSTACOLI

Tipo concorso	Percentuale
Concorsi Nazionali 0 e 1 stella - Pony- Campionati Regionali	3%
Concorsi Nazionali 2-3 - 5-6 stelle - Pony A	5%
Circuiti MIPAAF	5%
Concorsi di Interesse Federale	5%
I Comitati Organizzatori sono sollevati dal pagamento della spettanza FISE del 5% dell'imponibile della manifestazione, in quei concorsi con un numero di cavalli partenti uguale od inferiore ai valori di sotto riportati per ogni singola formula di concorso. In caso di superamento dei citati numeri il calcolo delle spettanze FISE dovrà essere effettuato sul totale dell'imponibile su tutti i cavalli partenti.	
FORMULA	Numero cavalli partenti
2*	135
3*	162

CALENDARIO MANIFESTAZIONI INTERNAZIONALI SALTO OSTACOLI

Inserimento CSI	1.100,00
Inserimento CSI Ch e/o J e/o YR	1.000,00
Inserimento Concorso Pony Internazionale	500,00
Inserimento veterani Internazionali	250,00
Conferma CSI	700,00
Conferma CSI Ch e/o J e/o YR	500,00
Conferma Concorso Pony Internazionale	300,00
Conferma Veterani Internazionali	250,00
Inserimento tardivo CSI	2.500,00
Inserimento tardivo CSI Ch e/o J e/o YR	2.000,00
Inserimento tardivo PONY Internazionale	775,00
Annullamento concorso internazionale oltre 14 gg CSI	3.000,00
Annullamento per ogni singola formula di un concorso internazionale	100,00

CALENDARIO MANIFESTAZIONI NAZIONALI DRESSAGE

Inserimento CDN	0
Inserimento tardivo CDN	0
Annullamento nazionale entro 7 gg antecedenti la gara	0
Annullamento CDN B	300,00
Annullamento CDN A	500,00
Annullamento per causa di forza maggiore	0

CALENDARIO MANIFESTAZIONI NAZIONALI ENDURANCE

Inserimento CEI2* o superiore	1.600,00
Inserimento CEI1*	1.300,00
Inserimento Nazionale	1.000,00
Inserimento tardivo	2.300,00
Inserimento tardivo CEI 1*	1.500,00

ESTREMI PER VERSAMENTI di quote spettanti alla FISE Centrale per Calendario Manifestazioni

- C/C postale n° 35560002 intestato a FISE, Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma
- Bonifico Bancario intestato a FISE, Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma - Banca Nazionale del Lavoro - Sportello CONI - Foro Italoico - Roma - IBAN: IT 82 Z 01005 03309 000000010123

NB: indicare sempre la causale del versamento
CALENDARIO MANIFESTAZIONI



Data Delibera **15/01/2018**

N. **13**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Ratifica delibera presidenziale n. 107 del 15 dicembre 2017: Regolamento Generale FISE - Libro I - Introduzione modifiche

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

ESAMINATA la delibera n. 107 assunta ai sensi dell'art. 27, comma 7 dello Statuto, dal Presidente Federale in data 15 dicembre 2017, riguardante il Regolamento Generale FISE - Libro I - Introduzione modifiche;

RICONOSCIUTA l'opportunità della deliberazione e l'esistenza dei requisiti di necessita' e di estrema urgenza.

DELIBERA

di ratificare la delibera n. 107 assunta dal Presidente Federale in data 15 dicembre 2017.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/12/2017**

N. **107**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

REGOLAMENTO GENERALE FISE - LIBRO I - INTRODUZIONE MODIFICHE

IL PRESIDENTE

VISTO	l'art. 27 dello Statuto Federale;
VISTA	la delibera n° 1028 del 4 dicembre 2017 allegata alla presente;
VISTA	la nota del CONI PA/F084Reg. Generale/Prot. 00397 allegata alla presente delibera;
RITENUTO	opportuno procedere con celerità all'accoglimento delle osservazioni ricevute dal CONI per avviare tempestivamente la Campagna Affiliazioni 2018, rinviando a successivi approfondimenti l'esame di alcune ipotesi integrative riguardanti il Regolamento Generale FISE - Libro I;

DELIBERA

di trasmettere all'Ufficio Statuti e Regolamenti del CONI l'allegato Libro I del Regolamento Generale FISE integrato con le modifiche indicate dal CONI.

di procedere con la Campagna Affiliazioni 2018 sulla base della disciplina contenuta nel Libro I del Regolamento Generale FISE così modificato.

Il Presidente
Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **14**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

RATIFICA DELIBERA N. 109-27.12.2017-ISTITUZIONE DI UNA COMMISSIONE GIUDICATRICE

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
ESAMINATA	la delibera n. 109 assunta ai sensi dell'art. 27 comma 7 dello Statuto Federale dal Presidente, in data 27.12.2017;
RICONOSCIUTA	l'opportunità della deliberazione e l'esistenza dei requisiti di necessità e di estrema urgenza;

DELIBERA

di ratificare la delibera in oggetto.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **27/12/2017**

N. **109**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Istituzione di una Commissione Giudicatrice

IL PRESIDENTE

- VISTO l'art. 27 comma 9 dello Statuto Federale;
- VISTO il Decreto Legislativo 18 aprile 2016 n. 50, (nuovo Codice dei Contratti Pubblici), e il Regolamento di Amministrazione e contabilità della FISE;
- VISTA la delibera n.881 del 06/11/2017 che ha avviato l'iter per l'affidamento tramite procedura aperta dei servizi assicurativi della Federazione;
- CONSIDERATO che in data odierna risultano pervenute n.4 offerte da parte dei seguenti Operatori Economici:
- Società Cattolica di Assicurazione
 - Allianz S.p.A.
 - Lloyd's per l'Itali in nome e per conto del sindacato leader Tokiomarinekiln
 - Groupama Assicurazioni S.p.A.

DELIBERA

Di istituire la Commissione Giudicatrice composta da :

- 1) Fabio Camerini, Presidente di Commissione, Responsabile Ufficio Centro Elaborazione Dati;
- 2) Antonella Merlonghi, Commissario, Responsabile Dipartimento Assicurazioni;
- 3) Francesco Girardi, Commissario, Direttore Sportivo Discipline Olimpiche.

Il Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **15**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

**RATIFICA DELIBERA N. 108-20.12.2017-CONFERIMENTO INCARICO DIFENSORE LEGALE
ALL'AVV. TOBIA PER CONTENZIOSO MONARCA-FISE**

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

ESAMINATA la delibera n.108 assunta dal Presidente ai sensi dell'art. 27 comma 7 dello Statuto Federale in data 20.12.2017;

RICONOSCIUTA l'opportunità della deliberazione e l'esistenza dei requisiti di necessità ed estrema urgenza;

DELIBERA

di ratificare la delibera in oggetto.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera 20/12/2017

N.Provv. 1852

m^o definitivo 108

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

CONTENZIOSO AVV. GIANFRANCO TOBIA-MONARCA vs FISE

IL PRESIDENTE

- VISTO l'art. 27 comma 9 dello Statuto Federale;
- VISTI ed esaminati gli atti relativi ai rapporti intercorsi tra FISE e l'Avv. Gian Galeazzo Monarca, (delibera n. 624 del 10.07.2017);
- VISTO che FISE comunicava disdetta in data 16.03.2017 dei contratti del 09.07.2013 e del 27.01.2017, (Allegati 2 e 3);
- VISTO il Decreto Ingiuntivo notificato dall'Avv. Sharon Giampà il 17.11.2017 con cui si chiede il pagamento di compensi relativi al rapporto per cui FISE ha comunicato disdetta per € 12.776.82, nonchè la somma di € 145.50 per spese non imponibili e la somma di € 800.00 oltre IVA e CPA per competenze professionali;
- RITENUTO opportuno procedere alla opposizione al suddetto Decreto anche alla luce delle considerazioni già espresse nella delibera n. 624 del 10.07.2017;
- INDIVIDUATI nell' Avv. Tobia il Professionista idoneo per esperienza e competenza a curare la difesa di FISE in riferimento al contenzioso in oggetto;

DELIBERA

di conferire incarico a curare la difesa di FISE nel giudizio di cui in oggetto all' Avv. Tobia eleggendo domicilio presso lo studio dell' Avv. Danilo Daniel di Milano.

Gli impegni di spesa saranno previsti nel bilancio preventivo 2018.

Il Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **16**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

RATIFICA LIBRO PRIMO REGOLAMENTO GENERALE FISE

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTA	la delibera del 4 dicembre 2017 n. 1028 del Consiglio Federale con cui veniva approvato il Regolamento in oggetto (All.1) e il provvedimento n. 107 del 15 dicembre del 2017 con cui il Presidente Federale, conformemente ai rilievi del CONI, emandava il testo dello stesso (ALL. 2);
VISTA	la deliberazione n. 545 del 18 dicembre 2017 con cui la Giunta Nazionale del CONI delibera l'approvazione ai fini sportivi del testo della normativa in oggetto ;
VISTO	il testo del libro primo del Regolamento Generale così come emandato a seguito delle osservazioni del CONI.

DELIBERA

di ratificare il testo del Libro Primo del Regolamento Generale FISE e di procedere alla sua pubblicazione sul sito federale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **04/12/2017**

N. **1028**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

REGOLAMENTO GENERALE FISE-LIBRO I

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATO	l'obiettivo di razionalizzare, sintetizzare, eliminare duplicazioni, sovrapposizioni e contraddizioni dei molteplici documenti e circolari FISE reperiti all'interno del sistema regolamentare della Federazione;
RITENUTO OPPORTUNO	semplificare il sistema normativo della FISE per tutti gli operatori ed i tesserati, creando dei Testi Unici;
VISTO	l'allegato Regolamento Generale, elaborato con ampia condivisione da parte dei componenti del Consiglio Federale, della Consulta, dei Comitati Regionali e pubblicato altresì in bozza sul sito federale al fine di tenere in debita considerazione i tanti suggerimenti ricevuti;
RITENUTO	esaustivo e rispondente alle esigenze espresse in premessa, il testo così elaborato;

DELIBERA

di approvare il testo allegato del Regolamento Generale della FISE e curarne la trasmissione al CONI per quanto conseguente.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera 15/12/2017

N. 107

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

REGOLAMENTO GENERALE FISE - LIBRO I - INTRODUZIONE MODIFICHE

IL PRESIDENTE

VISTO l'art. 27 dello Statuto Federale;

VISTA la delibera n° 1028 del 4 dicembre 2017 allegata alla presente;

VISTA la nota del CONI PA/F084Reg. Generale/Prot. 00397 allegata alla presente delibera;

RITENUTO opportuno procedere con celerità all'accoglimento delle osservazioni ricevute dal CONI per avviare tempestivamente la Campagna Affiliazioni 2018, rinviando a successivi approfondimenti l'esame di alcune ipotesi integrative riguardanti il Regolamento Generale FISE - Libro I;

DELIBERA

di trasmettere all'Ufficio Statuti e Regolamenti del CONI l'allegato Libro I del Regolamento Generale FISE integrato con le modifiche indicate dal CONI.

di procedere con la Campagna Affiliazioni 2018 sulla base della disciplina contenuta nel Libro I del Regolamento Generale FISE così modificato.

Il Presidente
Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **17**Dipartimento: **FUNZIONAMENTO****Acquisto Materiale di Consumo MyO S.p.a. - Importo complessivo € 5.000,00****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa
VISTO	che la MyO S.p.a. è accreditata come fornitrice di materiali di cancelleria, archiviazione e articoli per uffici presso gli uffici della Coni Servizi Spa;
VALUTATO	che è prevista la possibilità di estendere alle Federazioni Sportive Nazionali, tramite accordi diretti, le medesime condizioni economiche e normative che si ritengono vantaggiose sia sotto il profilo economico che sotto il profilo funzionale;

DELIBERA

di autorizzare ad acquistare presso la MyO S.p.a beni di cui sopra per il periodo Gennaio - Ottobre 2018 , fino ad un importo di € 5.000,00 IVA compresa, fino alla concorrenza dell'importo indicato nel RAC art. 43 comma 4 e 5 con la suddetta Società.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.206. - FUNZIONAMENTO	CEB.018	2.01.04.	Acquisto Materiale di Consumo MyO S.p.a. - Importo complessivo € 5.000,00	5.000,00

Totali Delibera nr. 17 del 15/01/2018 5.000,00

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **37**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO ENDURANCE**

Composizione Dipartimento Endurance 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATA	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Endurance, sia per la Commissione Consultiva che per l'area tecnico-sportiva;
VISTO	l'art. 27 comma 4 dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure sotto elencate per la loro comprovata esperienza e capacità riconosciuta a livello nazionale e internazionale;
PRESO ATTO	che per lo svolgimento del loro incarico i membri del Dipartimento saranno chiamati ad effettuare riunioni in sede, nonché trasferte nel corso del corrente anno per un importo previsto di € 2.000,00 per la prima parte dell'anno;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere incaricato di seguire le vicende Giuseppe Bicocchi;

DELIBERA

-di nominare la Commissione Consultiva del Dipartimento Endurance per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Coordinatore: Giorgio Presenti
Componente: Mario Roggio
Componente: Cleto Canova

-di nominare la Commissione Giudici del Dipartimento Endurance per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Componenti: Rosalba Mastroilli, Gabriella Bosco, Carlo Formica

Selezionatore/Tecnico Senior: Angela Origgi

-di autorizzare per membri del Dipartimento i rimborsi delle spese vive sostenute e documentate in coerenza con le previsioni del "Regolamento Rimborsi, Trasferte e Indennità" per i diversi incontri a carattere istituzionale nonché per le trasferte che dovranno essere effettuate nel corso dell'anno in ragione dello svolgimento del loro incarico per un importo previsto di € 2.000,00 per la prima parte dell'anno.

Tutti gli incarichi delle Commissioni sono a carattere onorifico ad eccezione del Selezionatore/Tecnico.

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.222. - DIPARTIMENTO ENDURANCE	CEB.001	1.01.01.02.03	Rimborsi Spesa Dipartimento Endurance	166,66

Totali Delibera nr. 37 del 15/01/2018

166,66



Data Delibera **15/01/2018**

N. **37**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO ENDURANCE**

Composizione Dipartimento Endurance 2018

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **18**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

ACCORDO FISE - IRHA 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'interesse di FISE e di IRHA a continuare una collaborazione volta a incrementare la pratica della disciplina del Reining in Italia e il numero dei centri affiliati FISE;
VALUTATO	l'Accordo tra FISE e IRHA;
INDIVIDUATE	le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Reining;

DELIBERA

l'accordo tra FISE e IRHA allegato alla presente delibera che produrrà effetti dalla data della sua sottoscrizione e scadrà il 31.12.2018. La FISE si impegnerà così a gestire il Dipartimento Reining attraverso una Commissione Consultiva di dipartimento composta da :

-Roberto Cuoghi;

-Stefano Serni;

-Alessandro Meconi, (Coordinatore)

con la supervisione del Direttore Sportivo delle discipline non olimpiche.

Gli incarichi sono a titolo onorifico.

Il presente provvedimento non comporta impegni di spesa.

Segretario Generale

Dott. Simona Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



ACCORDO FISE - IRHA

Tra

la Federazione Italiana Sport Equestri di seguito denominata F.I.S.E., con sede a Roma, nella persona del suo legale rappresentante pro tempore Avv. Marco Di Paola

e

l'Italian Reining horse Association, di seguito denominata IRHA , con sede a Parma, nella persona del suo legale rappresentante pro tempore Presidente Roberto Cuoghi

Premesso che:

- La FISE è un'Associazione senza fini di lucro riconosciuta dal CONI ai fini sportivi e gode di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione sotto la vigilanza dello stesso. La FISE gestisce l'attività sportiva equestre nazionale in tutte le sue implicazioni organizzative ed operative per l'affermazione e la diffusione degli sport equestri;
- Dall'anno 2000 la disciplina del Reining e' disciplina riconosciuta dalla Federation Equestre Internationale (FEI) e, conseguentemente, dalla FISE che ha competenza esclusiva nella gestione di tutte le iniziative e manifestazioni afferenti alla FEI, come sancito dall' art. 1 comma 2 dello statuto federale;
- L'IRHA è un'associazione aggregata nazionale alla FISE, con statuto *approvato* dalla FISE stessa;
- L'IRHA promuove ed organizza gare e manifestazioni sportive della disciplina del Reining;
- L'IRHA coordina altresì la partecipazione dei propri associati alle gare e manifestazioni in genere, volte a valorizzare i cavalli ed in particolare quelli da Reining;
- E' interesse di FISE e IHRA attivare una collaborazione volta a incrementare la pratica della disciplina del Reining in Italia e il numero dei centri affiliati FISE;
- Ai sensi e per gli effetti di quanto recita l'art. 2 comma 1 dello statuto della FISE,

Si conviene quanto segue:

- La FISE si impegna a gestire il dipartimento Reining attraverso una Commissione di dipartimento composta da 3 membri, con il coordinamento la supervisione del Direttore Sportivo delle discipline non olimpiche. La Commissione per il 2018 sarà composta da ~~Due~~ due



Bartalucci _____ (coordinatore), Roberto Cuoghi (membro di nomina IHRA), Stefano Serni (membro di nomina FISE), Alessandro Meconi (membro condiviso da IHRA e FISE) che svolgerà nella Commissione il ruolo di coordinatore. Ciascuna delle parti sosterrà i costi dei componenti di propria nomina.

- La commissione procederà alla revisione dei regolamenti tecnici (sportivi e formativi) allo scopo di promuovere la disciplina in forma condivisa e nel reciproco interesse.

Le parti si impegnano quindi reciprocamente a mettere in atto ogni azione utile alla implementazione della disciplina del Reining sul territorio nazionale nel rispetto delle prerogative di ciascuna parte.

Il presente accordo produce effetti dalla data della sua sottoscrizione e scade il 31.12.2018. Entro tale data FISE si rende disponibile a valutare con IHRA il rinnovo del presente accordo o a concordare un accordo differente.

Il Foro competente, per ogni eventuale controversia riguardante l'esecuzione del presente atto, è esclusivamente la Camera di Conciliazione ed Arbitrato per lo Sport del CONI.

Roma, 2018

Il Presidente dell'IRHA
Dott. Roberto Cuoghi

Il Presidente di FISE
Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **19**

Dipartimento: **COMITATI REGIONALI**

Comitato Regionale Friuli Venezia Giulia- Contratto di collaborazione, Sig.ra Elena Zanini.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della necessità del Comitato Regionale Friuli Venezia Giulia di avvalersi di un supporto nelle attività di gestione ed organizzazione del comitato e di un supporto nelle attività di comunicazione;
INDIVIDUATA	con il Comitato Regionale la Sig.ra Elena Zanini risorsa idonea ad offrire la suddetta collaborazione;
RITENUTO OPPORTUNO	formalizzare con la Sig.ra Elena Zanini un rapporto di collaborazione dal 01.02.2018 al 30.06.2018 al costo lordo di € 4.800.00;
CONSIDERATA	l'opportunità di acquisire un parere legale giuslavorista, al fine di individuare la migliore fattispecie contrattuale da impiegare per la regolazione del rapporto;

DELIBERA

di dare mandato al Presidente Federale a sottoscrivere il contratto di collaborazione presso il Comitato Regionale Friuli Venezia Giulia con la Sig.ra Elena Zanini, nei termini indicati in premessa..
I costi relativi saranno di competenza del suddetto Comitato Regionale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **20**

Dipartimento: **COMITATI REGIONALI**

Comitato Regionale Piemonte-Contratto di collaborazione, Sig.ra Domiziana Consuelo Tiengo

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
ESAMINATA	la necessità del Comitato Regionale Piemonte di avvalersi di un supporto nelle attività di gestione ed organizzazione del comitato e di un supporto nelle attività di social-media e di gestione del sito internet del Comitato in oggetto;
INDIVIDUATA	con il Comitato Regionale la Sig. ra Domiziana Consuelo Tiengo risorsa idonea ad offrire la suddetta collaborazione;
RITENUTO OPPORTUNO	formalizzare con la Sig.ra Domiziana Consuelo Tiengo un rapporto di collaborazione dallo 01.02.2018 al 30.04.2018 al costo lordo di € 2.400.00;
CONSIDERATA	l'opportunità di acquisire un parere legale giuslavorista, al fine di individuare la migliore fattispecie contrattuale da impiegare per la regolazione del rapporto;

DELIBERA

di dare mandato al Presidente Federale a sottoscrivere il contratto di collaborazione presso il Comitato Regionale Piemonte con la Sig.ra Domiziana Consuelo Tiengo, nei termini indicati in premessa.
I costi relativi saranno di competenza del suddetto Comitato Regionale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **21**

Dipartimento: **COMITATI REGIONALI**

Comitato Regionale Lazio - Contratto di collaborazione, Sig. Simone Minighini

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della necessità del Comitato Regionale Lazio di avvalersi di un supporto alla Campagna affiliazioni;
INDIVIDUATO	con il Comitato Regionale il Sig. Minighini risorsa idonea ad offrire la suddetta collaborazione;
RITENUTO OPPORTUNO	formalizzare con il Sig. Simone Minighini un rapporto di collaborazione dallo 01.02.2018 al 30.04.2018 al costo lordo di € 2.400.00;
CONSIDERATA	l'opportunità di acquisire un parere legale giuslavorista, al fine di individuare la migliore fattispecie contrattuale da impiegare per la regolazione del rapporto;

DELIBERA

di dare mandato al Presidente Federale a sottoscrivere il contratto di collaborazione presso il Comitato Regionale Lazio con il Sig. Simone Minighini, nei termini indicati in premessa.
I costi relativi saranno di competenza del suddetto Comitato Regionale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **22**

Dipartimento: **COMITATI REGIONALI**

Collaborazione sportiva presso il Comitato Regionale Lazio - Col. Marco Reitano e Sig.ra Susan Hayek

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della necessità del Comitato Regionale Lazio di avvalersi di un supporto nelle attività amministrative e di un Direttore Sportivo;
INDIVIDUATI	con il Comitato Regionale Lazio il Col. Reitano e la Sig.ra Hayek risorse idonee ad offrire la suddetta collaborazione;
RITENUTO OPPORTUNO	formalizzare con il Col. Reitano e con la Sig.ra Hayek un rapporto di collaborazione per l'anno 2018 al costo lordo di €12.000.00 ciascuno;
CONSIDERATA	l'opportunità di acquisire un parere legale giuslavorista, al fine di individuare la migliore fattispecie contrattuale da impiegare per la regolazione del rapporto;

DELIBERA

di dare mandato al Presidente Federale a sottoscrivere il contratto di collaborazione presso il Comitato regionale Lazio con il Col. Marco Reitano e con la Sig.ra Susan Hayek.
I costi saranno di competenza del suddetto Comitato regionale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **23**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

Sottoscrizione del contratto FISE-Imagine Srl.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTO	il contratto tra FISE e Società Imagine Srl sottoscritto in data 08.11.2016 a firma del Comitato Regionale Sicilia;
VISTA	la nota del 9/10/2017 con cui il Comitato Regionale chiede se continuare la collaborazione con la società in oggetto ratificando il contratto che ha in essere la clausola di tacito rinnovo di anno in anno o se è preferibile procedere ad una nuova stesura per l'anno 2018;
RITENUTO OPPORTUNO	confermare il contratto in essere con la Società Imagine Srl ma per un solo ulteriore anno, in linea con i limiti di legge relativamente agli importi massimi degli affidamenti diretti, e riservarsi per il 2019 di effettuare una valutazione integrata ed eventualmente di centralizzare l'affidamento dei servizi di stampa e comunicazione;
CONSIDERATO	dunque opportuno esercitare la facoltà di recesso prevista all'art. 3 del contratto predetto al fine di evitare il tacito rinnovo per l'anno 2019;

DELIBERA

di ratificare il contratto in essere con la Società Imagine Srl al fine di proseguire la collaborazione nel 2018, dando mandato al Comitato regionale ad esercitare il recesso nei termini (30 ottobre 2018) onde evitare il tacito rinnovo del contratto nel 2019.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **24**

Dipartimento: **C.E.F.**

Rinnovo accordo di collaborazione tra FISE e Accademia Caprilli Pratoni del Vivaro Asd

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTO	che in data 17 luglio 2017 è stato firmato l'accordo, approvato con delibera n. 643 del 10/07/2017, con l'Accademia Caprilli Pratoni del Vivaro Asd per il rilancio del complesso sportivo ex Centro Equestre Federale;
CONSIDERATO	che l'accordo aveva come scadenza il 31/12/2017;
VISTA	la delibera n.972 del 4/12/2017 riguardante la sottoscrizione dell' accordo tra Demanio/ Comune di Rocca di Papa e Fise;
VALUTATA	l'opportunità di prolungare l'accordo di collaborazione con l'Accademia Caprilli Pratoni del Vivaro Asd nelle more della definizione e sottoscrizione dell'accordo con Demanio e Comune di Rocca di Papa ipotizzato per il 30/04/2018;

DELIBERA

di prolungare il termine di scadenza dell'accordo del 17/07/2017 al 30/04/2018 e di dare mandato al Presidente di sottoscrivere il rinnovo allegato.

La presente delibera non comporta impegni di spesa.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

Roma, 15.01.2018

Prot.n.

Bozza

Spett.le

Accademia Caprilli

Con riferimento all'accordo sottoscritto con la scrivente il 17.07.2017 nonché alle trattative in corso tra la scrivente, il Comune di Rocca di Papa e il Demanio per il trasferimento del compendio immobiliare, sito in Comune di Rocca di Papa loc. Pratoni del Vivaro c.d. C.E.F. al Comune stesso e alla successiva assegnazione dell'immobile a una società a responsabilità limitata costituita *ad hoc* tra il Comune e la FISE, Vi confermiamo che è necessario prorogare la scadenza del nostro sopra indicato sino al 30.04.2018, fermo restando il resto.

Come vi è noto, tale termine ci è necessario per presentare al CONI un business-plan per la gestione del compendio immobiliare e ottenere le necessarie autorizzazioni alla sottoscrizione e attuazione dell'accordo con il Comune di Rocca di Papa e il Demanio.

Si prega pertanto di restituire la presente sottoscritta per Vostra accettazione.

Ringraziandovi per la collaborazione prestata inviamo cordiali saluti.

Il Presidente Della Federazione Italiana Sport Equestri
Avv. Marco Di Paola

Per presa visione ed accettazione di quanto sopra concordato

Il Presidente dell'Accademia Caprilli
Giulia Serventi



Data Delibera **15/01/2018**

N. **25**

Dipartimento: **WEG**

Anticipazione su Carta prepagata BNL per il Direttore Sportivo Duccio Bartalucci.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
VISTA	la convenzione tra il CONI e la BNL;
NELL'ESIGENZA	di dotare il Direttore Sportivo del Dipartimento Discipline non Olimpiche e selezionatore della Disciplina Salto Ostacoli, Duccio Bartalucci, di una carta prepagata BNL, al fine di poter procedere alle spese inerenti l'attività del Dipartimento Discipline non Olimpiche e per quella di selezionatore della squadra Senior di Salto Ostacoli che non possano essere effettuate in forma diversa;
RITENUTO	congruo assegnare una anticipazione di € 2.000,00 sulla carta prepagata BNL che sarà rendicontata sui relativi bilanci di pertinenza;

DELIBERA

assegnare una anticipazione di € 2.000,00 sulla carta prepagata BNL al Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche e selezionatore della squadra Senior di Salto Ostacoli Duccio Bartalucci.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.211. - WEG	CEB.001	1.01.01.01.01	Anticipazione su Carta prepagata BNL per il Direttore Sportivo Duccio Bartalucci.	1.000,00
2018	1.205. - SALTO OSTACOLI	CEB.001	1.01.01.01.01	Anticipazione su Carta prepagata BNL per il Direttore Sportivo Duccio Bartalucci.	1.000,00
Totali Delibera nr. 25 del 15/01/2018					2.000,00

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **26**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Convalida della Qualifica di Costruttore di Percorso Attacchi di 2° Livello a Cataldo Scatamacchia

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che il vecchio Regolamento Attacchi non prevedeva la divisione in 1° e 2° livello dei Costruttori
CONSIDERATO	che nel 2015 Cataldo Scatamacchia è stato nominato "Costruttore di Percorso Attacchi" come da documenti allegati
CONSIDERATO	che il Sig. Scatamacchia ha effettuato gli affiancamenti necessari per poter costruire nei Concorsi di Completo Attacchi ad oggi funzione appannaggio dei soli Costruttori di 2° livello
SU PROPOSTA	del Responsabile del Dipartimento Carlo Misasi
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo Duccio Bartalucci e del Consigliere Federale dedicato alla Disciplina Luca D'Oria

DELIBERA

di riconoscere al Sig. Cataldo Scatamacchia la Qualifica di Costruttore di Percorso di Attacchi di 2° Livello

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **27**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Conferimento della Qualifica di Docente per Aspiranti Giudici di Attacchi di Eleganza e Tradizione al Sig. Lorenzo Gatti

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
ESAMINATO	il Curriculum del Sig. Lorenzo Gatti ;
CONSIDERATE	la comprovata esperienza e la manifesta stima del mondo degli Attacchi di Tradizione nei confronti del Sig. Lorenzo Gatti
SU PROPOSTA	del Responsabile del Dipartimento Attacchi Carlo Misasi
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo Duccio Bartalucci e del Consigliere Federale dedicato alla Disciplina Luca D'Oria

DELIBERA

di nominare il Sig. Lorenzo Gatti Docente per Aspiranti Giudici di Attacchi di Eleganza e Tradizione

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Gentile
Cataldo SCATAMACCHIA
Suo indirizzo

Dipartimento Attacchi

E p. c.

Comitato FISE Puglia
Suo indirizzo

Roma, 28 ottobre 2009
Prot.n. 08457

OGGETTO: Nomina a Candidato Costruttore di percorso Attacchi

Siamo lieti di comunicarLe che il Consiglio Federale F.I.S.E., nella sua riunione del 20/10/2009, con delibera n° 658, ha ratificato la Sua nomina a:

“Candidato Costruttore di percorso Attacchi”

A tal proposito Le specifichiamo che la S.V. potrà essere impiegata nelle gare di Combinata attacchi a carattere regionale mentre per conseguire la qualifica di Costruttore di percorso Attacchi dovrà effettuare, nell'arco minimo di 12 mesi, n. 3 affiancamenti in gare di Completo e superare l'esame finale che comprenderà una prova teorico pratica e una di guida di un attacco singolo.

AugurandoLe un proficuo lavoro Le porgiamo distinti saluti.

IL PRESIDENTE
(Avv. Andrea Paulgross)



Federazione Italiana Sport Equestri

Dipartimento "Attacchi"

Gentile Signor
Cataldo SCATAMACCHIA
Suo indirizzo

E p. c. **Comitato FISE Puglia**
Suo indirizzo

Roma, 16 marzo 2015
Prot.n. mb/01814

OGGETTO: Nomina a Costruttore di Percorso Attacchi

Siamo lieti di comunicarLe che con Delibera Federale del 12 marzo 2015 n. 189, la S.V. è stata nominata

"Costruttore di Percorso Attacchi"

Per quanto sopra Le inviamo il relativo diploma.

AugurandoLe un proficuo lavoro Le porgiamo distinti saluti.

Il Commissario Straordinario
Avv. Gianfranco Ravà



DIPLOMA

***COSTRUTTORE DI PERCORSO
ATTACCHI***

RILASCIATO A

Cataldo Scatamacchia

12 marzo 2015

FISE

*Il Commissario Straordinario
Avv. Gianfranco Ravà*

**FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT EQUESTRI**



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

Allegato 4 bis

CLASSIFICAZIONE DEI COSTRUTTORI DI PERCORSO NAZIONALI

1. I Costruttori di Percorso si dividono in due categorie:
 - 1.1 Candidati Costruttori di Percorsi Nazionali
 - 1.2 Costruttori di Percorso Nazionali



Data Delibera **15/01/2018**

N. **28**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Tavole Rotonde sugli Attacchi di Tradizione ed Eleganza

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
AL FINE	di arricchire l'iter formativo dei futuri Giudici
AL FINE	di favorire l'avvicinamento di giovani ed appassionati al mondo degli Attacchi
PROPONENDO	di rendere propedeutica la partecipazione alle Tavole Rotonde per divenire Candidati Giudici di Attacchi di Eleganza e Tradizione
VALUTATO	che le Tavole Rotonde si svolgerebbero senza alcun costo per l'utilizzo di Campi, Aule, Cavalli e Carrozze presso i più prestigiosi costruttori di Carrozze
CONSIDERATO	che andrà nominato un Docente Relatore per queste Tavole Rotonde al quale sarà riconosciuto un rimborso spese onnicomprensivo di € 1000,00
CONSIDERATO	che attualmente sono 12 le persone interessate a partecipare alle Tavole Rotonde e che già nel 2017 hanno preso parte alle iniziative formativo/culturali del Dipartimento
CONSIDERATO	che ciascun partecipante dovrà versare una quota di partecipazione di € 100,00
CONSIDERATO	che la partecipazione alle 5 tavole rotonde abiliterà ad effettuare i 5 affiancamenti nelle Giurie dei Concorsi di Attacchi di Tradizione ed Eleganza ed a candidarsi all'esame per il conseguimento della Qualifica di Giudice di Attacchi di Tradizione ed Eleganza
SU PROPOSTA	del Responsabile del Dipartimento Carlo Misasi
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo Duccio Bartalucci e del Consigliere Federale dedicato alla Disciplina Luca D'Oria

DELIBERA

di organizzare 5 Tavole Rotonde sugli Attacchi di Tradizione ed Eleganza che siano propedeutiche per i Candidati Giudici di Attacchi di Tradizione ed Eleganza

L'onere a carico della Federazione sarà pari ad € 1000,00

Il presente provvedimento sarà reso esecutivo a seguito dell'approvazione del Bilancio Preventivo 2018

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

TAVOLE ROTONDE SULLA TRADIZIONE

"Le carrozze raccontano"

Un percorso di tavole rotonde sugli attacchi di tradizione.

27 gennaio

"Il Giudice, il suo ruolo, la sua etica".

Collezione Ivo Baldisseri, collezionista e giudice di tradizione.

Carrozze e slitte, fanali di vario tipo, fruste e accessori di pregio.

Via Provinciale, 35

Carmignano di Brenta (PD)

24 febbraio

"Le razze dei cavalli carrozzieri, preparazione e toelettatura - Il restauro conservativo e funzionale della carrozza".

Collezione di carrozze.

Musei Civici di Palazzo Farnese

Piazza Cittadella, 2

Piacenza

24 marzo

"Modelli e tipologia di carrozze - Finimenti e Imboccature "

Collezione di carrozze, imboccature e la più grande raccolta di fruste in Europa.

Museo Pignatelli

Riviera di Chiaia, 200

Napoli

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma

T 06 83 66 841 F 06 83 66 84 84 W segreteria@fise.it

P.I. 02151981004 C.F. 97015720580

www.fise.it



Federazione Italiana Sport Equestri

28 aprile

"Abbigliamento del guidatore, groom ed equipaggio “

Collezione Carlo Gnegchi Ruscone, collezionista e giudice di tradizione.

Carrozze e oggettistica di interesse.

Piazza Gnegchi Ruscone, 5

Inzago (MI)

26 maggio

"Le carrozze di casa Savoia”

Visita alle carrozze del Quirinale

Piazza del Quirinale

Roma

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma

T. 06 83 66 841 F. 06 83 66 84 84 W. segreteria@fise.it

P.I. 02151981004 C.F. 97015720580

www.fise.it



Data Delibera **15/01/2018**

N. **29**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Composizione Dipartimento Attacchi 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATA	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Attacchi, sia per la Commissione Consultiva che per l'area tecnico-sportiva;
VISTO	comma 4 dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure sotto elencate per la loro comprovata esperienza e capacità riconosciuta a livello nazionale ed internazionale;
PRESO ATTO	che per lo svolgimento del loro incarico i membri del Dipartimento saranno chiamati ad effettuare riunioni in sede, nonché trasferte nel corso del corrente anno per un importo previsto di € 2.000,00 per la prima parte dell'anno;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere Federale dedicato alla Disciplina Luca D'Oria

DELIBERA

-di nominare la Commissione Consultiva del Dipartimento Attacchi per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Coordinatore: Carlo Misasi Componente: Roland Morat Componente: Angela Toschi

Referenti attività:

Attività ludica addestrativa e sviluppo del territorio nord ovest

Componente: Luca Cassottana

Attività ludica addestrativa e sviluppo del territorio nord

Componente: Maurizio Morbis

Attività ludico addestrativa e sviluppo del territorio nord est

Componente Enrico Tortella

Attività ludico addestrativa e sviluppo del territorio centro

Componente: Michele delle Pace

Componente: Luca Silvino

Attività ludico addestrativa e sviluppo del territorio sud

Componente Giuseppe Giacobelli

Attività di Tradizione ed Eleganza

Componente: Ivo Baldisseri

Progetto AIA

Componente: Paolo Stecca

Ufficiali di Gara

Componente Ferdinando Bruni

Attuazione Programmi

Domenico Tamburrini

-di autorizzare per membri del Dipartimento i rimborsi delle spese vive sostenute e documentate in coerenza con le previsioni del "Regolamento Rimborsi, Trasferte e Indennità" per i diversi incontri a carattere istituzionale nonché per le trasferte che dovranno essere effettuate nel corso dell'anno in ragione dello svolgimento del loro incarico per un importo previsto di € 2.000,00 .

Tutti gli incarichi delle Commissioni sono a carattere onorifico.



Data Delibera **15/01/2018**

N. **29**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Composizione Dipartimento Attacchi 2018

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.212. - ATTACCHI	CEB.001	1.01.01.02.03	Composizione Dipartimento Attacchi 2018	300,00

Totali Delibera nr. 29 del 15/01/2018 **300,00**

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **30**

Dipartimento: **GRANDI EVENTI**

Estensione di richiesta di adozione dell'area di Piazza di Siena.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

VISTA la delibera n° 977 del 04/12/2017 con la quale si autorizzava la richiesta al Comune di Roma relativa all'adozione dell'area di Piazza di Siena per i lavori di ripristino del manto erboso del campo di gara;

CONSIDERATO quanto concordato con la CONI Servizi S.p.A. in merito all'opportunità di procedere ad interventi di riqualificazione dell'area di Piazza di Siena;

DELIBERA

di estendere la richiesta di adozione da parte FISE al perimetro dell'ovale di Piazza di Siena.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **31**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO VETERINARI**

Incarico di collaborazione con i Dipartimenti Veterinario e Salute e Benessere del Cavallo Atleta al Col. Adriano Sala, fino al 31.12.2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTE	le Delibere n. 189 del 13.03.2017 e n. 356 del 22.04.2017 con cui è stato nominato il Col. Adriano Sala, quale Responsabile dei Dipartimenti di Veterinaria e Salute e Benessere del Cavallo Atleta per il 2017;
VISTA	la rinnovata necessità di assicurare ai suddetti Dipartimenti un'assistenza in forma autonoma al fine di ottimizzare gli indirizzi strategici del settore;
CONSIDERATA	la confermata disponibilità del Col. Adriano Sala a collaborare con i Dipartimenti sopra elencati;
RITENUTO	idoneo a ricoprire il ruolo di Responsabile dei Dipartimenti di Veterinaria e Salute e Benessere del Cavallo Atleta;
SENTITO	il parere favorevole del Consigliere Giuseppe Bicocchi, delegato a seguire tali tematiche

DELIBERA

- 1) di confermare il Col. Adriano Sala Responsabile dei Dipartimenti di Veterinaria e Salute e Benessere del Cavallo Atleta;
- 2) di dare mandato al Presidente, Avv. Marco Di Paola, di contrattare il trattamento economico nel rispetto del budget 2018 da proporre al primo Consiglio Federale utile, non appena approvato il budget 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **32**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO VETERINARI**

Consulenza Studio Legale Diana

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	l'opportunità di avvalersi della consulenza legale dello Studio Legale Diana per l'approfondimento delle normative relative al trasporto cavalli.
CONSIDERATO	che il Legale ha effettuato uno studio e una ricostruzione legislativa, nonchè supportato la Federazione nei rapporti con le Autorità competenti;
VISTA	la fattura presentata da suddetto Studio Legale per un importo lordo di € 3.172,00;
RITENUTO	l'importo congruo alla consulenza prestata;

DELIBERA

di autorizzare il pagamento di suddetta somma di competenza del bilancio 2018.

IMPEGNI

Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.214. - DIPARTIMENTO VETERINARI	CEB.003	1.01.01.02.04	Consulenza Studio Legale Diana	264,50

Totali Delibera nr. 32 del 15/01/2018

264,50

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **33**Dipartimento: **VOLTEGGIO****Composizione Dipartimento Volteggio 2018****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATO	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Volteggio, sia per la Commissione Consultiva che per l'area tecnico-sportiva.
VISTO	l'art. 27 comma 4 dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area Tecnico Sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure sotto elencate per la loro comprovata esperienza e capacità riconosciuta a livello nazionale e internazionale;
PRESO ATTO	che per lo svolgimento del loro incarico i membri del Dipartimento saranno chiamati ad effettuare riunioni in sede, nonché trasferte nel corso del corrente anno per un importo previsto di €3.000,00;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e dei Consiglieri incaricati di seguire le vicende Sig. Vincenzo Gigli e Dott. Ettore Artioli.

DELIBERA

- di nominare la Commissione Consultiva del Dipartimento Volteggio 2018 così composta:
Coordinatore: Vanessa Ferluga Componente: Gaby Benz Componente: Daniele Dall'Ora
- di nominare la Commissione tecnico Sportiva e di supporto del Dipartimento Volteggio 2018 così composta:
Componente: Laura Carnabuci Componente: Silvia Lucchesi Componente: Nelson Vidoni

Referente sviluppo territorio : Larissa Corsetti

Tecnico per stage sul territorio: Nelson Vidoni
Promozione: Francesco Bortoletto -Anna Cavallaro

- di autorizzare per membri del Dipartimento i rimborsi delle spese vive sostenute e documentate in coerenza con le previsioni del "Regolamento Rimborsi, Trasferte e Indennità" per i diversi incontri a carattere istituzionale nonché per le trasferte che dovranno essere effettuate nel corso dell'anno in ragione dello svolgimento del loro incarico per un importo previsto di € 3.000,00.

Tutti gli incarichi della Commissione sono a carattere onorifico.

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.216. - VOLTEGGIO	CEB.001	1.01.01.02.03	Spese di trasferta e soggiorno Dipartimento Volteggio.2018	250,00

Totali Delibera nr. 33 del 15/01/2018

250,00



Data Delibera **15/01/2018**

N. **33**

Dipartimento: **VOLTEGGIO**

Composizione Dipartimento Volteggio 2018

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **34**

Dipartimento: **EQUITAZIONE DI CAMPAGNA**

Concorso Interdisciplinare delle discipline di Equitazione di Campagna

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATO	che è stato programmato il primo Concorso Interdisciplinare delle specialità dell'Equitazione di Campagna relativo alla stagione sportiva 2018, presso gli impianti dell'Arezzo Equestrian Centre nei giorni di venerdì 9, sabato 10 e domenica 11 febbraio 2018;
TENUTO CONTO	che il programma provvisorio prevede lo svolgimento dei seguenti concorsi: –Concorso Nazionale di Doma-Vaquera regolamentato sulla base degli accordi in essere tra Real Federacion Hipica Espanola-FISE e valido per il conseguimento dei punteggi di qualifica per il Campionato Italiano (e conseguentemente per i primi tre tra gli aventi diritto, l'ottenimento dell'accREDITO FISE, ufficiale RFHE, ai Campionati di Spagna); –Concorso Nazionale di Working Equitation "Working Association for Working Equitation". Prima tappa valida per il conseguimento del punteggio di qualifica per il "Campionato Italiano FISE-WAWE" e di valutazione per l'eventuale accREDITO quale componente del team-FISE di rappresentanza ufficiale al Concorso di W.E.-WAWE che si disputerà in Olanda: "The Dutch Amazone Cup" dal 23 al 25 Febbraio presso l'Hippisch Centrum Exloo (valido quale tappa per l'ottenimento del punteggio di qualifica ai Mondiali di Monaco 2018); –Concorso Nazionale di Country-Jumping (cross) – 1° tappa del Progetto Sport 2018 (dedicato a Federico Caprilli nel 150° anniversario della sua nascita e disputato con specifico Regolamento); –Concorso interregionale Eventi Storici; –Prova di mini-Endurance e Para-Endurance; –Rassegne, Gare e Presentazioni di altre Discipline di Campagna e similari;
RAVVISATA	inoltre la necessità di organizzare nella stessa occasione anche un Corso di aggiornamento per Giudici di: Working Equitation-FISE-WAWE; D. V. e Discipline iberiche FISE-RFHE; di Eventi Storici;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere incaricato di seguire le vicende Giuseppe Bicocchi;

DELIBERA

- di approvare lo svolgimento del primo Concorso Interdisciplinare delle discipline di Equitazione di Campagna che si svolgerà presso gli impianti dell'Arezzo Equestrian Center nei giorni di venerdì 09, sabato 10 e domenica 11 febbraio 2018;
- di approvare lo svolgimento di un Corso di aggiornamento per Giudici di Working Equitation - FISE -WAWE D. V. e Discipline iberiche FISE-RFHE e di Eventi Storici, che si svolgerà nella medesima occasione.

Per quanto riguarda lo svolgimento del predetto Concorso Interdisciplinare delle discipline di pertinenza del Dipartimento Equitazione di Campagna si delibera inoltre quanto segue:

- potranno essere iscritti all'evento in oggetto anche cavalli non iscritti ai ruoli federali FISE se in possesso di una assicurazione RCT (Responsabilità Civile verso Terzi), che dovrà essere presentata in Segreteria all'atto dell'iscrizione;
- potranno essere iscritti cavalieri in possesso di patente B o superiore. Le patenti rilasciate da altro Ente o Associazione saranno parificate a quelle FISE, in funzione delle abilitazioni tecniche corrispondenti;
- i minori dovranno essere iscritti alla manifestazione mediante la loro Associazione di appartenenza e dovranno essere accompagnati da un Tecnico responsabile (nello specifico e per queste discipline anche dal Tecnico E.C. di 2° o 3° livello depositario della firma presso l'Associazione iscrivente). Qualora l'Associazione di provenienza, ovvero quella per la quale l'atleta è stato tesserato nel corso del 2017, non abbia provveduto all'affiliazione FISE per il corrente anno 2018, l'atleta (maggiorenne) potrà richiedere l'emissione della patente direttamente al Comitato

Data Delibera **15/01/2018**N. **34**Dipartimento: **EQUITAZIONE DI CAMPAGNA****Concorso Interdisciplinare delle discipline di Equitazione di Campagna**

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.

Organizzatore all'atto dell'iscrizione. L'assegnazione (rinnovo e/o riconoscimento) della Patente abilita a partecipare immediatamente alle gare. Successivamente a tale tesseramento l'atleta che voglia effettuare un cambio di residenza sportiva non sarà gravato da ulteriori quote e/o spese;

-a fronte degli accordi con WAVE e Federacion Hipica Espanola nelle more dell'inserimento degli Ufficiali di Gara FISE, i giudici in possesso delle qualifiche di disciplina riconosciute dalle Associazioni di cui sopra potranno completare l'aggiornamento assistendo e/o giudicando nell'evento stesso (con obbligo di partecipazione alla giornata di Venerdì);

-la Segreteria di Concorso abilitata FISE ed operante sul campo, poiché trattasi di Discipline di nuova introduzione, potrà svolgere funzione di addestramento e praticantato per coloro che desiderano intraprendere l'attività-settoriale in futuro. Le spese di segreteria potranno essere a carico del Dipartimento E.C.;

-sarà autorizzato anche un Corso di Giudici per Eventi Storici che si svolgerà nella stessa occasione della manifestazione in oggetto;

-il Presidente di Giuria del Concorso Interdisciplinare sarà nominato dal Dipartimento Equitazione di Campagna e le "eventuali" spese relative a tale nomina saranno a carico del Dipartimento E.C.

In ottemperanza agli accordi internazionali RFHE ed in considerazione della importanza che assume il debutto della prima manifestazione italiana svolta nell'ambito degli stessi, sarà cura del Dipartimento valutare l'opportunità di incaricare ed invitare un Giudice internazionale ed alto rappresentante RFHE ad assistere gli Ufficiali di Gara ed anche a giudicare in prima persona e quale esempio le discipline di appartenenza alla tradizione culturale andalusa ed iberica;

-il Disegnatore e/o Tracciatore dei percorsi di Country-Jumping sarà designato dal Dipartimento Equitazione di Campagna che avrà altresì facoltà di designare a tale compito il proprio Tecnico nazionale di riferimento e di incaricare un Istruttore Federale di 2° o 3° livello e/o un Tecnico E.C. di 3° livello quale Giudice alla partenza;

- le eventuali spese citate troveranno copertura nel budget del Dipartimento per tale manifestazione-concorso interdisciplinare delle discipline di Equitazione di Campagna, per un importo onnicomprensivo di €2.500,00.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.221. - EQUITAZIONE DI CAMPAGNA	CEB.001	1.01.02.02.01	Concorso Interdisciplinare delle discipline di Equitazione di Campagna	208,33

Totali Delibera nr. 34 del 15/01/2018

208,33

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **35**

Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY**

Crediti alle Associazioni

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATA	la possibilità di concedere alle associazioni sportive una piccola linea di credito utilizzabile in situazioni di "emergenza" relative al tesseramento;
ANALIZZATO	dal CED insieme alla società Numerica Progetti, una procedura operativa per consentire tale operazione.

DELIBERA

di dare la possibilità, in assenza di credito sulla carta prepagata e nell'impossibilità di caricarla al momento, di effettuare uno o più tesseramenti (o rinnovi di passaporto, o registrazioni FEI), di perfezionare le operazioni necessarie senza procedere al pagamento, registrando il debito sul carrello dell'associazione.

Tale operazione non potrà superare l'importo di 100 euro.

Questo debito verrà conservato nel carrello, e l'affiliato potrà saldarlo successivamente in qualsiasi momento, comunque non oltre l'inizio della successiva campagna di rinnovo affiliazione.

Per motivi tecnici non potrà essere composto un altro carrello a debito fino a che non si salda il precedente.

Questo a prescindere dall'importo del debito.

Verrà consentita una operazione (carrello) a debito per volta, dell'importo massimo di 100 euro. Il numero di operazioni a debito è illimitato, purché si saldi sempre prima la precedente.

L'implementazione di questa procedura sarà operativa a partire dal 15 febbraio 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **36**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO ENDURANCE**

Abilitazione per accompagnare minori in gara al Tecnico di Endurance di 1° livello.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTA	la delibera n. 1037 del 12 dicembre 2017 con la quale il Consiglio Federale ha approvato il programma ridotto dell'Unità Didattica 3/Endurance al fine di favorire, agli Istruttori Federali ed ai Tecnici di Equitazione di Campagna, il conseguimento della qualifica di Tecnico di Endurance di 1° livello;
PRESO ATTO	che il Tecnico di Endurance di 1° livello, in base al Regolamento di Endurance in vigore, può accompagnare i minori in gara solo su delega del Tecnico di Endurance di 2° livello o superiore;
VALUTATA	quindi l'opportunità di consentire l'accesso all'Unità Didattica 3/Endurance anche a OTEC, OTE, OTEB, per i quali la stessa Unità didattica sarà di 6 giornate come previsto dai vigenti iter di formazione;
SENTITO	il parere favorevole del Consigliere incaricato di seguire le vicende Sig. Giuseppe Bicocchi, del Dipartimento Formazione e del Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche, Duccio Bartalucci;

DELIBERA

- di abilitare il Tecnico di Endurance di 1° livello ad accompagnare senza delega i minori nelle gare in cui è prevista la patente A e il brevetto Endurance;
- di consentire l'accesso all'Unità Didattica 3/Endurance OTEC, OTE ed OTEB, per i quali la stessa avrà la durata di 6 giornate come previsto dai vigenti iter di formazione.

La presente delibera non comporta oneri di spesa.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **38**

Dipartimento: **DIPARTIMENTO ENDURANCE**

Assegnazione manifestazioni di interesse federale per Calendario Endurance 2018.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di assegnare le manifestazioni di interesse federale nell'ambito del Calendario Endurance 2018;
VALUTATE	le richieste pervenute da parte dei diversi Comitati Organizzatori;
PRESO ATTO	del parere positivo espresso dal Direttivo Endurance;
SENTITO	il consigliere Giuseppe Bicocchi incaricato di seguire le vicende e il Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci;

DELIBERA

di assegnare le manifestazioni di interesse federale per Calendario Endurance 2018 come di seguito specificato:

- 1^ Tappa Coppa Italia - Wild Horse - 03/04 marzo
- 2^ Tappa Coppa Italia - Circolo Ippico Horse Country - 20/22 aprile
- Campionati Italiani Junior/Yr - Italia Endurance ASD - 4/6 maggio
- Campionati Italiani Senior - Associazione Sportiva Vecchio Gufo - 25/27 maggio
- 3^ Tappa Coppa Italia - Torgnon Endurance ASD - 5/8 luglio
- 4^ Tappa Coppa Italia - ASD Generali Endurance - 24/26 agosto
- 5^ Tappa Coppa Italia - Circolo Ippico Serenissima - 7/9 settembre
- Coppa delle Regioni - Follonica Equitando - 12/14 ottobre
- Campionato Italiano Pony - Circolo Ippico Ambassador - 26/28 ottobre
- Campionati Under 14 - Circolo Ippico Ambassador - 26/28 ottobre

La presente delibera non comporta spese.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **39**

Dipartimento: **POLO**

Composizione Dipartimento Polo 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Polo per l'anno 2018;
VISTO	l'art.27, comma 4, dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente le figure tecniche sotto indicate;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere incaricato di seguire le vicende Dott. Michele Mosca;

DELIBERA

- di nominare la Commissione per il Dipartimento Polo 2018 così composta:

Coordinatore dipartimento: Alessandro Giachetti

Coordinatore attività giovanili: Carlos Maria Bertola

Tecnico Federale: Franco Piazza

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **40**

Dipartimento: **HORSEBALL**

Composizione Dipartimento Horse Ball 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATO	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Horse Ball, sia per la Commissione Consultiva che per l'area tecnico-sportiva.
VISTO	l'art. 27 comma 4 dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area Tecnico Sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure sotto elencate per la loro comprovata esperienza e capacità riconosciuta a livello nazionale e internazionale;
PRESO ATTO	che per lo svolgimento del loro incarico i membri del Dipartimento saranno chiamati ad effettuare riunioni in sede, nonchè trasferte nel corso del corrente anno per un importo previsto di € 2.500,00;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere incaricato di seguire le vicende Sig.ra Grazia Basano Rebagliati

DELIBERA

- di nominare la Commissione Consultiva del Dipartimento Horse Ball 2018 così composta:

Coordinatore: Maurizio Percia
Componente: Michele Appendino
Componente: Mario Longhin

- di nominare la Commissione Tecnica del Dipartimento Horse Ball 2018 come segue:

Fabrizio Sforza
Fabiano Lanzi
Cristiano Manzato

- di autorizzare per i membri del Dipartimento i rimborsi delle spese vive sostenute e documentate in coerenza con le previsioni del "Regolamento Rimborsi, Trasferte e Indennità" per i diversi incontri a carattere istituzionale nonchè per le trasferte che dovranno essere effettuate nel corso dell'anno in ragione dello svolgimento del loro incarico per un importo previsto di € 2.500,00.

Tutti gli incarichi della Commissione sono a carattere onorifico.

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.224. - HORSEBALL	CEB.001	1.01.01.02.03	Rimborsi spese Dipartimento Horse Ball 2018	208,33

Totali Delibera nr. 40 del 15/01/2018

208,33

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **41**Dipartimento: **STAMPA, MARKETING E COMUNICAZIONE****Rapporto di collaborazione con il Dott. Enrico Perez per il periodo 1 gennaio 2018 - 31 dicembre 2018.****Onere di spesa € 36.000,00 OB. 2.01.03 CEB. 033 esercizio 2018.****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	L'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATO	che la FISE presenta nella propria struttura aziendale un Ufficio Stampa che si occupa della redazione e divulgazione delle notizie della Federazione stessa;
INDIVIDUATO	nella persona del Dott. Enrico Perez la figura che possiede in pieno i requisiti per la redazione di articoli per conto dell'Ufficio Stampa FISE;
CONSIDERATO	che il Dott. Enrico Perez ha acquisito in oltre venti anni di attività svolta, in particolare nel settore equestre;
RITENUTO	opportuno valutare modalità e termini del rapporto di collaborazione con il Dott. Enrico Perez nei limiti di un tetto massimo di spesa di € 36.000,00 per il periodo 1 gennaio 2018 - 31 dicembre 2018;

DELIBERA

di dare mandato al Presidente Federale, Avv. Marco Di Paola, di sottoscrivere un contratto con il Dott. Enrico Perez.

IMPEGNI					
Anno	GRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.229. - STAMPA, MARKETING E COMUNICAZIONE	CEB.033	2.01.03.	Rapporto di collaborazione con il Dott. Enrico Perez per il periodo 1 gennaio 2018 - 31 dicembre 2018. Onere di spesa € 36.000,00 OB. 2.01.03 CEB. 033 esercizio 2018.	3.000,00

Totali Delibera nr. 41 del 15/01/2018**3.000,00**

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **42**Dipartimento: **REINING****Composizione Dipartimento Reining 2018****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	l'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria;
CONSIDERATA	la necessità di individuare le persone idonee a ricoprire i diversi incarichi all'interno del Dipartimento Reining, sia per la Commissione Consultiva che per l'area tecnico-sportiva;
VISTO	l'art. 27 comma 4 dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure sotto elencate per la loro comprovata esperienza e capacità riconosciuta a livello nazionale e internazionale;
PRESO ATTO	che per lo svolgimento del loro incarico i membri del Dipartimento saranno chiamati ad effettuare riunioni in sede, nonché trasferte nel corso del corrente anno per un importo previsto di € 2.000,00 per la prima parte dell'anno;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci e del Consigliere incaricato di seguire le vicende Michele Mosca;

DELIBERA

-di nominare la Commissione Consultiva del Dipartimento Reining per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Coordinatore: Alessandro Meconi
Componente: Roberto Cuoghi
Componente: Stefano Serni

-di nominare la Commissione Tecnica del Dipartimento Reining per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Componente: Marco Manzi

-di nominare le figure tecnico-sportive del Dipartimento Reining per l'anno 2018 come di seguito riportato:
Selezionatore /Tecnico Senior: Marco Manzi
Selezionatore/Tecnico Junior e Young Rider: Alessandro Meconi
Veterinari di squadra: Daniele Dall'Ora, Pierfrancesco Motecchi
Maniscalco: Alberto Zaffi
Mental Coach: Elena Giulia Montorsi
Fisioterapista equino: Antonio Inghilleri

-di autorizzare per membri del Dipartimento i rimborsi delle spese vive sostenute e documentate in coerenza con le previsioni del "Regolamento Rimborsi, Trasferte e Indennità" per i diversi incontri a carattere istituzionale nonché per le trasferte che dovranno essere effettuate nel corso dell'anno in ragione dello svolgimento del loro incarico per un importo previsto di € 2.000,00 per la prima parte dell'anno.

Tutti gli incarichi delle Commissioni sono a carattere onorifico.

Gli eventuali contratti tecnico sportivi del Dipartimento saranno definiti dal Presidente nei limiti del budget 2018 e proposti al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del bilancio preventivo 2018.

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.230. - REINING	CEB.001	1.01.01.01.03	Rimborsi Spesa Dipartimento Reining	166,66

Totali Delibera nr. 42 del 15/01/2018

166,66



Data Delibera **15/01/2018**

N. **42**

Dipartimento: **REINING**

Composizione Dipartimento Reining 2018

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **43**

Dipartimento: **EQUITAZIONE PARALIMPICA**

Nomina delle figure tecnico-sportive del Dipartimento Equitazione Paralimpica settore Dressage per l'anno 2018.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di individuare delle figure tecnico-sportive a supporto dell'attività del Dipartimento Equitazione Paralimpica settore Dressage per l'anno 2018;
VISTO	l'art. 27, comma 4, dello Statuto Federale che attribuisce al Presidente la responsabilità generale dell'area tecnico - sportiva, nonché la nomina dei direttori tecnici delle squadre nazionali, sentito il Consiglio Federale;
PROPOSTE	dal Presidente le figure tecniche sotto indicate;
RITENUTE	dal Consiglio Federale le persone di seguito elencate idonee dalla Federazione a ricoprire gli incarichi a loro proposti, stante la loro comprovata esperienza e le loro capacità riconosciute a livello nazionale ed internazionale;

DELIBERA

A) di nominare le figure tecnico-sportive del Dipartimento Equitazione Paralimpica settore Dressage per l'anno 2018, come di seguito indicato:

- Responsabile e selezionatore: Luigi Ferdinando Acerbi
- Coordinatore tecnico di supporto dell'attività di vertice: Michele Betti
- Fisioterapista: Mario Ferrante
- Massoterapista equino: Antonio Inghilleri
- Mental coach: Eva Rosenthal
- Tecnico sul territorio: Chiara Fabi
- Veterinario di squadra: Cesare Rognoni

B) di dare incarico al Presidente di contrattare il trattamento economico da proporre al Consiglio Federale per l'approvazione.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **45**

Dipartimento: **GIOVANI CAVALLI**

Nomina Coordinatore Giovani Cavalli e Commissione Consultiva per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

CONSIDERATA la necessità di individuare un Coordinatore per il Dipartimento Giovani Cavalli;

VISTO l'art.27, comma 4, dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva, sentito il parere del Consiglio Federale;

PROPOSTO dal Presidente Federale il Sig. Gianluca Assumma;

RITENUTO idoneo dal Consiglio Federale stante la sua comprovata esperienza.

DELIBERA

- di nominare Coordinatore del Dipartimento Giovani Cavalli per l'anno 2018 il Sig. Gianluca Assumma e componenti la Commissione Consultiva per il 2018 i Sigg.ri Salvatore Migheli, Domenico Merlani e Olis Granucci;

- di dare incarico al Presidente di contrattare l'eventuale trattamento economico nel rispetto del budget 2018 approvato da proporre al primo Consiglio Federale utile per l'approvazione.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **46**

Dipartimento: **SETTORE GIUDICI**

Nomina Commissione Nazionale Ufficiali di Gara di Salto Ostacoli

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTO	il Regolamento Ufficiali di Gara di Salto Ostacoli che prevede all'art.2 la nomina di una Commissione Nazionale Ufficiali di gara, composta da un Presidente più 4 Membri, di cui uno responsabile del coordinamento degli Stewards Nazionali ed Internazionali;
VALUTATA	la necessità di comporre la Commissione Nazionale ufficiali di Gara di Salto Ostacoli;
VALUTATI	i curricula degli Ufficiali di gara;

DELIBERA

di nominare per l'anno 2018 quali componenti della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara di Salto Ostacoli i Signori:

Presidente Patrizia Adobati

Componente Nicoletta Furlan

Componente Ugo Fusco

Componente e General Steward responsabile del coordinamento degli Stewards nazionali ed internazionali Frances Hesketh Triulzi

" la presente delibera non comporta spese"

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **47**Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY****Contratto di collaborazione a carattere amministrativo-gestionale -Sig. Tiziano Fusco****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di avvalersi di un collaboratore di carattere amministrativo gestionale a supporto delle attività del Dipartimento Information Technology
CONSIDERATA	la disponibilità manifestata dal Sig. Tiziano Fusco a collaborare con la FISE alle condizioni economiche e contrattuali proposte dalla Federazione
SENTITO	il parere positivo del Responsabile del Dipartimento Information Technology Dott. Fabio Camerini
PRESO ATTO	dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa

DELIBERA

di dare mandato al Presidente di sottoscrivere il contratto di collaborazione a carattere amministrativo-gestionale dal 01/02/2018 al 31/12/2018 per il Sig. Tiziano Fusco come supporto alle attività del Dipartimento Information Technology

Ad esso verrà riconosciuto e garantito un rimborso di spesa forfettario pari ad € 8.500 annui.

Le spese relative agli oneri per il personale e altre forme di collaborazione trovano copertura nelle risorse federali per spese obbligatorie e ricorrenti

IMPEGNI					
Anno	GRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.098	2.01.04.	Contratto di collaborazione a carattere amministrativo-gestionale -Sig. Tiziano Fusco	772,72

Totali Delibera nr. 47 del 15/01/2018

772,72

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paolo



Data Delibera **15/01/2018**

N. **48**

Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY**

Noleggio 4 Access Point per wi-fi uffici federali

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

CONSIDERATA la necessità di avere una rete wifi raggiungibile da qualsiasi punto della Federazione;

PRESO ATTO dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa

DELIBERA

di noleggiare 4 access point Zyxel ZYXNWA-1123-AC da installare presso il 3° piano della sede di Viale Tiziano 74 al costo annuale di euro 658,80 IVA compresa

IMPEGNI

Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.010	2.01.04.	Noleggio 4 Access Point per wi-fi uffici federali	54,90

Totali Delibera nr. 48 del 15/01/2018

54,90

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera 15/01/2018

N. 49

Dipartimento: INFORMATION TECHNOLOGY

Rinnovo del servizio Microsoft OFFICE 365 sede centrale e comitati regionali. Onere di spesa 21.988,98 € IVA compresa

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che le attuali licenze del servizio Microsoft OFFICE 365 è scaduto il 31/12/2017 e che il 31/01/2018 terminerà il periodo di proroga concesso;
RAVVISATA	la necessità di procedere al rinnovo di tale sistema per evitare interruzioni dei servizi (posta elettronica, applicativi office, Skipe for Business, One Drive, Share Point);
PRESO ATTO	dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa

DELIBERA

di acquistare dalla COMEDATA s.r.l. il servizio Microsoft OFFICE 365, le cui caratteristiche sono indicate nella presente delibera, alle seguenti condizioni:

- 60 caselle di posta elettronica OFFICE 365 Enterprise E1 (e servizi associati) al costo di 73,50€ + IVA per un totale di 5.380,20 € IVA Compresa
- 60 caselle di posta elettronica OFFICE 365 Enterprise E5 (e servizi associati) al costo di 212,75€ + IVA per un totale di 15.573 € IVA Compresa
- 40 caselle di posta elettronica Exchange online Kiosk al costo di 18,35€ + IVA per un totale di 895,48€ IVA Compresa

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.098	2.01.04.	Rinnovo del servizio Microsoft OFFICE 365 sede centrale e comitati regionali. Onere di spesa 21.988,98 € IVA compresa	1.832,41

Totali Delibera nr. 49 del 15/01/2018

1.832,41

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **50**Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY****Ditta Gesinf s.r.l. - Contratti di Assistenza e Manutenzione Software anno 2018 - sede centrale e Comitati regionali****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dei rapporti contrattuali già instaurati in precedenza con la ditta Gesinf s.r.l. per l'assistenza e la manutenzione del software per le procedure amministrative della sede centrale;
RILEVATA	la necessità di provvedere al rinnovo del contratto di assistenza e manutenzione dei software presso la ditta Gesinf s.r.l.;
CONSIDERATO	anche che, oltre al software già esistente, si è reso necessario implementare tutto il sistema informativo contabile e amministrativo con nuove procedure (controllo di gestione, modulo dipartimentale, procedure per i Comitati regionali, fatturazione elettronica, cespiti e delibere) ed utilizzare il web per la condivisione delle applicazioni stesse;
CONSIDERATA	l'offerta pervenuta alla federazione relative a tutti i servizi di cui sopra, e di cui si riporta in allegato il dettaglio economico (OF1790 - del 25/10/2017)
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di Previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria.

DELIBERA

di autorizzare il rinnovo del contratto di assistenza, manutenzione e hosting software per l'anno 2018 relativamente alla sede centrale e ai Comitati regionali al costo di euro 42.662,18 IVA compresa.

IMPEGNI					
Anno	GRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.098	2.01.04.	Ditta Gesinf s.r.l. - Contratti di Assistenza e Manutenzione Software anno 2018 - sede centrale e Comitati regionali	3.555,18

Totali Delibera nr. 50 del 15/01/2018**3.555,18****Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità****Segretario Generale**

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Spett.le
**Federazione Italiana
Sport Equestri**
Viale Tiziano, 74
00196 ROMA

Roma, 25 ottobre 2017
Ns. Prot. OF17090

OGGETTO: Manutenzione software per l'anno 2018.

Con riferimento al contratto in corso Vi comunichiamo che, a decorrere dal mese di gennaio 2018, gli importi relativi ai canoni di assistenza e manutenzione ordinaria sui software da Voi utilizzati saranno aggiornati in base alla variazione percentuale annuale accertata dall'ISTAT dell'Indice Nazionale delle retribuzioni contrattuali (Totale Settore Privato - Retribuzioni per dipendenti - Impiegati).

Tale indice, con riferimento all'ultimo dato disponibile - settembre 2017 - ha avuto un incremento del 1,0 per cento rispetto al mese di settembre 2016.

Pertanto gli attuali canoni annuali di assistenza e manutenzione ordinaria verranno rivalutati, per il 2018, del 1,0% (con arrotondamento all'unità di euro).

Procedura / Servizio	Prezzo IVA esclusa
CRP 2G. Software per la gestione contabile federale. Canone annuale 2018.	€ 7.303,00
OT Plus - Servizi di assistenza e manutenzione di 2° livello. Canone annuale 2018.	€ 6.185,00
CESPITI. Modulo per la gestione dell'inventario. Canone annuale 2018.	€ 609,00
Controllo di Gestione. Modulo per il controllo budget di settore. Canone annuale 2018.	€ 6.030,00
Servizi di HOSTING applicativo utenti sede e comitati periodo. Canone annuale 2018.	€ 10.924,00
DELIBERE. Modulo per la gestione delle delibere. Canone annuale 2018.	gratuito
UNIFATTPA ATT e PASS -Periodo da 1/01/2018 a 31/12/2018.	€ 1.683,00
FEP-REG - Periodo da 1/01/2018 a 31/12/2018.	€ 2.235,00
TOTALE	€ 34.969,00

Distinti saluti.
Gesinf S.r.l.
Dott. Claudio Nicoletti



Data Delibera **15/01/2018**N. **51**Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY****Contratto di noleggio sistemi di video conferenza****IL CONSIGLIO FEDERALE**

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di contenere le spese di trasferta per i partecipanti a riunioni , gruppi di lavoro e commissioni ;
CONSIDERATA	la possibilità di utilizzare due sistemi di video conferenza da installare nella sede di viale Tiziano (sala riunione e stanza del Presidente) e collegabile tramite Skipe a tutte le altre sedi periferiche;
PRESO ATTO	dell'art.4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria stessa

DELIBERA

di noleggiare due sistemi di video conferenza per allestire la sala riunione e stanza del Presidente presso il 3° piano della sede di Viale Tiziano 74 al costo annuale di euro 1268,11 IVA compresa per tre anni

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.010	2.01.04.	Contratto di noleggio sistemi di video conferenza	105,67
2019	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.010	2.01.04.	Contratto di noleggio sistemi di video conferenza	1.268,11
2020	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.010	2.01.04.	Contratto di noleggio sistemi di video conferenza	1.268,11

Totali Delibera nr. 51 del 15/01/2018**2.641,89****Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità****Segretario Generale**

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Data Delibera **15/01/2018**N. **52**Dipartimento: **INFORMATION TECHNOLOGY**

Rinnovo Contratto CONINET S.p.a per la manutenzione e supporto del sito web federale e Comitati Regionali pari a 23.851,00 € (IVA compresa) OB.2.01.04 - CEB.098.

IL CONSIGLIO FEDERALE 13/3/2017

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTA	la propria deliberazione N. 50 del 11/06/2013 concernente l'incarico alla società CONINET S.p.a. per la realizzazione, manutenzione e supporto del sito web federale e dei Comitati Regionali;
TENUTO CONTO	altresi della variazione del canone di manutenzione annuale del sito comunicatoci dalla società CONINET in riferimento all'adeguamento dei costi, di cui si allega la documentazione
RAVVISATA	che anche per l'anno 2018 la FISE ha necessità del supporto e manutenzione per il sito web federale e dei Comitati Regionali, nonché dell'hosting dello stesso ;
CONSIDERATO	l'art. 4.3 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità della FISE che consente di utilizzare le risorse previste nel Bilancio di Previsione dell'anno precedente in ragione di un dodicesimo per ciascun mese di vigenza della gestione provvisoria.

DELIBERA

di rinnovare il contratto per l'anno 2018 per un importo complessivo pari a 23.851,00 € (IVA compresa)

IMPEGNI					
Anno	CRAM	Voce di spesa	Obiettivo/Funz.	Causale	Imp.provv.
2018	1.237. - INFORMATION TECHNOLOGY	CEB.098	2.01.04.	Rinnovo Contratto CONINET S.p.a per la manutenzione e supporto del sito web federale e Comitati Regionali pari a 23.851,00 € (IVA compresa) OB.2.01.04 - CEB.098.	1.987,58

Totali Delibera nr. 52 del 15/01/2018**1.987,58**

Il provvedimento amministrativo presenta la necessaria disponibilità

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente Federale

Avv. Marco Di Paola

**Spett. le Federazione Italiana Sport
Equestri
Viale Tiziano 74
00196 Roma**

Roma, 17 Novembre 2016

Oggetto: Variazione canone di manutenzione annuale del sito web Federale

Tenuto conto degli aggiornamenti dettati dalla continua evoluzione tecnologica e delle ordinarie attività di manutenzione sul vostro sito web Federale, e in riferimento al contratto tra la società scrivente e la Federazione Italiana Sport Equestri (FISE) sottoscritto in data 27.06.2011, si comunica che a partire dal 01.01.2017 il canone di manutenzione annuo verrà adeguato a € 19.550,00 (iva esclusa).

Per quanto attiene al pagamento del corrispettivo di cui sopra, esso sarà effettuato trimestralmente, dietro emissione di relativa fattura, tramite bonifico bancario intestato a ConiNet IBAN IT85T0100503309000000001004.

Cordiali saluti

PER ACCETTAZIONE
Federazione Italiana Sport Equestri



Data Delibera **15/01/2018**

N. **53**

Dipartimento: **FUNZIONAMENTO**

NOMINA GRUPPO DI LAVORO - 150 ANNI CAPRILLI

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

CONSIDERATO che nell'anno 2018 ricorre il 150esimo anniversario della nascita di Federico Caprilli;

VALUTATA l'opportunità di proporre come Federazione una commemorazione a questa ricorrenza;

PRESO ATTO che nel Consiglio Federale del 6 novembre 2017 era stato nominato un gruppo di lavoro;

VALUTATA l'opportunità di ridefinire i Componenti del Gruppo Di Lavoro

DELIBERA

di nominare un gruppo di lavoro composto da Francesco Girardi (Coordinatore), Luca D'Oria, Mauro Checcoli, Tiziano Bedonni e Giacomo Borlizzi per formulare una proposta di commemorazione per i centocinquanta anni della nascita di Federico Caprilli.

Il presente provvedimento non comporta spese.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **54**

Dipartimento: **AFFILIAZIONI**

Esenzione pagamento quota spettanza FISE Associazione C.I. Generale Cacciandra

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATO	che l'ASD C.I. Generale Cacciandra è stata colpita dall'alluvione del 2017;
CONSIDERATA	la richiesta ricevuta il 10/01/2018 dell'ASD Club Ippico Generale Cacciandra di vedersi esentata dal pagamento della quota di affiliazione per le discipline olimpiche, per le difficoltà affrontate;
CONSIDERATA	la volontà della Federazione di supportare i propri circoli sul territorio al fine di consentire la promozione degli Sport Equestri che rappresenta uno degli scopi sociali della Federazione stessa;
SENTITO	il Presidente del Competente Comitato Regionale che conferma che si tratta di un Centro di riferimento sul territorio provinciale;

DELIBERA

di esentare l'ASD C.I. Generale Cacciandra dal pagamento della quota di rinnovo per l'affiliazione per le Discipline Olimpiche per il 2018.

La presente delibera comporta una minore entrata di € 400,00.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **55**

Dipartimento: **AFFILIAZIONI**

Riconoscimento ai fini sportivi delle Società e organismi simili alla F.I.S.E..

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
ESAMINATE	Le richieste di nuova affiliazione e aggregazione e gli altri provvedimenti pervenuti dalle Società o Associazioni Sportive Dilettantistiche riportate nell'elenco allegato;
VISTI	dall'Ufficio competente i pareri formali espressi dai Comitati Regionali competenti per territorio, con parere positivo;
VISTO	L'art. 32 del DPR 157/86;
RITENUTO	dall'Ufficio competente, che gli atti costitutivi e gli statuti allegati alle richieste sono conformi allo statuto della F.I.S.E. ed ai principi generali dell'ordinamento giuridico sportivo;
VERIFICATA	dall'Ufficio competente, la presenza del verbale nel quale si attesta che gli organi della Società richiedente risultano essere stati democraticamente eletti; infine dall'Ufficio competente che non esistono in concreto cause ostative al riconoscimento;
RITENUTO	infine dall'Ufficio competente che non esistono in concreto cause ostative al riconoscimento;
RILEVATO	dall'Ufficio competente che le domande di affiliazione sono state presentate a norma di quanto previsto dall'art.30, punto G, dello Statuto Federale, del Capo II del nuovo Regolamento Generale e che, con dette richieste le Società/Associazioni si sono impegnate formalmente ad uniformarsi alle disposizioni dello Statuto Federale e dei Regolamenti, nonché ad adeguarsi a tutte le decisioni degli organismi federali;
PRESO ATTO	dal Consiglio Federale dell'esito positivo delle verifiche effettuate;

DELIBERA

il riconoscimento ai fini sportivi e i provvedimenti relativi alle Associazioni riportate nell'elenco allegato; l'approvazione dei loro statuti, ai sensi e per gli effetti dell'art.33 delle norme di attuazione della legge istitutiva del CONI (426/42) che prevede l'approvazione degli statuti delle Associazioni da parte delle Federazioni Sportive Nazionali su delega del Consiglio Nazionale del CONI, e l'affiliazione/aggregazione avranno effetto dalla data odierna.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

Provvedimenti Dipartimento Affiliazioni
Consiglio Federale 15 gennaio 2018

COMITATO REGIONALE ABRUZZO

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

Asd Circolo Ippico Piccolo Ranch

Cambio sede sportiva

Asd Equestrian Riders (cod:3502082)

COMITATO REGIONALE CAMPANIA

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

Tradizione Equestre Napoletana SSd a RL

COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

ASD Eclair

COMITATO REGIONALE FRIULI

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

SSDaRL La Fenice

G.G. Stable ASD

Pradamano Dream SSD a RL

COMITATO REGIONALE LAZIO

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

C.I. Prato del mare

ASD Centro ippico 3 Erre

ASD La Macchiarella

Affiliazione con abilitazione Endurance

ASD Scuderia Montefiore

Affiliazione

ASD Quadrifoglio

Aggregazione

ASD Moschetto Riding

COMITATO REGIONALE MARCHE

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

ASD Circolo Ippico Little Rock

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma
T. 06 83 66 841 F. 06 83 66 84 84 W. segreteria@fise.it

P.I. 02151981004 C.F. 97015720580

www.fise.it



Federazione Italiana Sport Equestri

COMITATO REGIONALE PIEMONTE

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

Centro Ippico Militare Gruppo Sportivo Scuola di Applicazione dell'Esercito in Torino
Biella Equestrian Team SSD a RL
ASD Centro Ippico Montecoro
Ellemme Horses & Co ASD

Cancellazione Seconda Sede Sportiva

Cascina San Giovanni SRL Sportiva Dilettantistica

COMITATO REGIONALE SICILIA

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

Circolo Ippico Drepanum ASD

COMITATO REGIONALE TOSCANA

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

ASD Scuola di Equitazione La Querce

Aggregazione Nazionale

Accademia Italiana Endurance ASD

COMITATO REGIONALE UMBRIA

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

ASD Centro Equestre Senofonte

COMITATO REGIONALE VENETO

Affiliazione con abilitazione alle discipline Olimpiche

Scuderia della Fontanella ASD

Ca' di Ninni ASD

Affiliazione con abilitazione Reining

Ai Salici Performance ASD

La Casa Verde Ranch ASD

Affiliazione con abilitazione Reining + Equitazione Americana

Club West Point ASD

Variazione tipologica da aggregazione Senza Rilascio di Patenti ad Affiliazione

Erick Ranch ASD (cod:3502175)

Cambio sede sportiva

ASD i Cavalieri del Piave

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma

T. 06 83 66 841 F. 06 83 66 84 84 W. segreteria@fise.it

P.I. 02151981004 C.F. 97015720580

www.fise.it



Data Delibera 15/01/2018

N. 56

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Operatori Tecnici Equestri di Base - Operatori Tecnici di Equestri Dressage - Regione Calabria - 4 Dicembre 2017

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO** l'art. 30 dello Statuto Federale;
- PRESO ATTO** della delibera n. 44 del 28 gennaio 2010, con la quale si approvava l'organizzazione dei nuovi corsi O.T.E.B.;
- PRESO ATTO** altresì della delibera n. 710 del 24 luglio 2017, con la quale si approva il nuovo iter formativo per gli Istruttori di Dressage;
- CONSIDERATO** che il Comitato Regionale FISE Calabria ha regolarmente organizzato l' Unità Didattica n. 2;
- PREMESSO** che la commissione d'esame è stata regolarmente nominata in base a quanto previsto a pag.11 del Progetto per la formazione e l'aggiornamento dei Quadri Tecnici Federali e vigente, che recita:
"La Commissione d'esame sarà composta da un Presidente di Commissione nominato dal Dipartimento Formazione più due membri indicati dal Comitato Regionale, uno dei quali sarà il Tutor del corso";
- PRESO ATTO** dei verbali di esame redatti e sottoscritti dalla Commissione esaminatrice nella sessione d'esame del 4 Dicembre 2017, composta dai Sigg.ri: Luigi Favaro (Presidente), Mario Scribano e Giovanni Boscarelli che attestano l'idoneità al rilascio del titolo di Operatore Tecnico Equestre di Base ed Operatore Tecnico Equestre di Dressage;
- VERIFICATI** i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare Operatori Tecnici Equestri di Base i Sigg.ri:

ARGENTO Alfredo
BOFIGLIO Michela
CHIMIRRI Caterina
FAUCHER Julia
GINESE Lorenzo
MERLIN Elena

di nominare Operatore Tecnico Equestre di Dressage la Sig.ra:
POLIMENI Claudia

Non è stata ritenuta idonea alla nomina di Operatore Tecnico Equestre di Dressage e dovrà ripetere la prova a fianco indicato la Sig.ra
MERLIN Elena ripete la prova di Dressage

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **57**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Operatore Tecnico Attività Ludica - Esami 20 dicembre 2017

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dell'iter formativo dei Quadri Tecnici Attività Ludica rev. 2015;
CONSIDERATO	che l'U.D. 2 O.T.A.L. è stata organizzata dalla FISE - Dipartimento Formazione, docente Sig. Jacques Cavè;
CONSIDERATO	altresì che la Commissione d'esame è stata nominata dal Dipartimento Formazione sentito il parere del Dipartimento Club;
PRESO ATTO	dei Verbali d'esame redatti dalla Commissione esaminatrice nella sessione d'esame del 20 dicembre 2017, composta dai Sigg.ri: Edoardo Bossi (Presidente) Jacques Cavè e Andrea Reggiani Viani, che attestano l'idoneità al rilascio del titolo di Operatore Tecnico Attività Ludica;
VERIFICATI	i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare Operatore Tecnico Attività Ludica i Sigg.ri:

EUSTACCHI Eleonora

NICOLINI Letizia

PUTZULU Veronica

SANCARELLI Claudia

STEGHER Sofia

VALILA' Marzia

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **58**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Operatori Tecnici Equestri di Base - Esami 20 Dicembre 2017

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	quanto previsto a pag.27 del Progetto per la formazione e l'aggiornamento dei Quadri Tecnici Federali ed. vigente, che recita: "A coloro che sono in possesso di titolo Istruttore Militare, se in possesso del solo Brevetto B discipline olimpiche, è data la possibilità di equiparare il proprio titolo militare con quello di OTEB, sostenendo il prescritto esame";
CONSIDERATO	altresi tale norma prevede che gli esami finali siano tenuti da una Commissione esaminatrice mista, il cui Presidente sarà nominato dalla FISE;
PRESO ATTO	della richiesta pervenuta al Dipartimento Formazione da parte del Centro Equestre Militare in data 14 novembre 2017;
RITENUTO	opportuno nominare, in ottemperanza a quanto sopra esplicitato, il Sig. Gilberto Sebastiani come Presidente di Commissione;
PRESO ATTO	dei verbali di esame redatti e sottoscritti dalla Commissione esaminatrice nella sessione d'esame del 20 Dicembre 2017, composta dai Sigg.ri: Gilberto Sebastiani (Presidente), Andrea Mezzaroba e Francesco Guarducci che attestano l'idoneità al rilascio del titolo di Operatore Tecnico Equestre di Base;
VERIFICATI	i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare Operatori Tecnici Equestri di Base i Sigg.ri:

CORSO Antonio

GUZZO Noemi

PERUZZOTTI Edoardo Maria

VINCIGUERRA Filippo

Non è risultato idoneo il Sig. MALIZIA Giovanni

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **59**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Riclassificazione Istruttori Federali N.R. in occasione dei "Lunedì culturali della FISE"

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della Memoria presentata al Consiglio Federale in data 30 agosto 2017 con la quale si presentava l'iniziativa dei "Lunedì Culturali della FISE";
PREMESSO	che vi sono ancora istruttori che risultano "N.R." ossia "Non Riclassificati" i quali non avevano frequentato gli stage a suo tempo appositamente organizzati (anni 2009/2010) per parificare i livelli al sistema Internazionale degli Istruttori;
PRESO ATTO	altresì della circolare n. 06813 del 28 settembre 2017, con la quale si comunicava che l'iniziativa dei "Lunedì culturali della FISE", era aperta a tutti gli istruttori federali, sia come aggiornamento che, con la frequenza di tre giornate, come riclassificazione dal 1° livello N.R. al 2° livello e dal 2° livello N.R. al 3° livello;
CONSIDERATO	che i Sigg.: Ariodante Cosimo, Lunardon Gianfranco, Cuneo Gianni, Durand Frederik, Zorzato Roberto, Luciani Sabina e Martini Andrea hanno partecipato a tre giornate dei "Lunedì culturali" al fine di ottenere la suddetta riclassificazione;

DELIBERA

di riclassificare in Istruttori Federali di 2° livello i Sigg.:

ARIODANTE Cosimo
LUNARDON Gianfranco
CUNEO Gianni
DURAND Frederik
ZORZATO Roberto

di riclassificare in Istruttori Federali di 3° livello i Sigg.:

LUCIANI Sabina
MARTINI Andrea

Il presente provvedimento non comporta spese.

Segretario Generale

Dott. *Simone Perillo*

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **60**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Operatore Tecnico Attacchi - Esami 6 settembre 2017

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dell'iter formativo dei Quadri Tecnici Attacchi 2016 rev. CF giu 2016;
PRESO ATTO	altresi della Delibera n. 714 approvata dal Consiglio Federale in data 24 luglio 2017, con la quale si approvava l'effettuazione dell' U.D. 2 OTA (Operatori Tecnici Attacchi);
CONSIDERATO	che l'U.D. 2 O.T.A. è stata organizzata dalla FISE - Dipartimento Formazione, docenti: Giuseppe Delgrande, Ferdinando Bruni e Roland Morat;
CONSIDERATO	altresi che la Commissione d'esame è stata nominata dal Dipartimento Formazione sentito il parere del Dipartimento Attacchi;
PRESO ATTO	dei Verbali d'esame redatti dalla Commissione esaminatrice nella sessione d'esame del 6 settembre 2017, composta dai Sigg.ri: Ferdinando Bruni (Presidente) Roland Morat e Giuseppe Delgrande che attestano l'idoneità al rilascio del titolo di Operatore Tecnico Attacchi;
VERIFICATI	i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare Operatore Tecnico Attacchi i Sigg.ri:

BIANCHELLI Fabrizio
COMINI GALLI Alberto
DANIELI Nicoletta
FILISSETTI Massimo
LOMBARDI Larissa
REBELLA Pierandrea
LAFARGE Katia
SCHIAVI Azzurra

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Mario Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **61**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Tecnici di Equitazione Americana - Esami 18/19 Dicembre 2017 Centro Equestre Cassia - Nepi - VT

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dell'iter formativo dei Quadri Tecnici di Equitazione Americana 2014 rev. CF 21 giu 2016;
CONSIDERATO	che il Dipartimento Formazione ha programmato e svolto le U.D. 2 OTEW, U.D. 3 e U.D. 4 Equitazione Americana;
CONSIDERATO	altresi che la Commissione d'esame è stata nominata dal Dipartimento Formazione sentito il parere del Dipartimento Reining;
PRESO ATTO	dei verbali d'esame redatti dalla Commissione esaminatrice nella sessione d'esame del 18 e 19 dicembre 2017, composta dai Sigg.: Dario Carmignani (Presidente) Alessandro Meconi ed Ahmad Deljoyee Sabeti che attestano l'idoneità al rilascio del titolo di OTEW, Tecnico di Equitazione Americana di 1° e 2° livello;
VERIFICATI	i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare OTEW
PERUGINI Marco

di nominare Tecnico di Equitazione Americana di 1° livello i Sigg.:
BRESCIANI Sandra
CACCIATORE Luca
MINGO Paola
ROSICARELLI Leonardo
SACCHI Saul
SALVUCCI Francesco
TESINI Ilaria

Non sono risultati idonei alla qualifica di Tecnico di Equitazione Americana di 1° livello e ripetono le prove a fianco indicate i Sigg.:

BARUCCA Sabina ripete Conduzione
CARRARINI Ilaria ripete Conduzione
CERRI Fabio ripete prova pratica
D'ASCANIO Simone ripete Conduzione
PIATTI Danilo ripete Conduzione

di nominare Tecnico di Equitazione Americana di 2° livello i Sigg.:
CAMISI Mattia
PILONE Giuseppe
SCHIAVI Azzurra
VALTORTA Sebastiano

Non è risultato idoneo alla qualifica di Tecnico di Equitazione Americana di 2° livello e ripete le prove a fianco indicate il Sig.:

TREVISANI Paolo ripete Conduzione

Il presente provvedimento non comporta spese



Data Delibera **15/01/2018**

N. **61**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Tecnici di Equitazione Americana - Esami 18/19 Dicembre 2017 Centro Equestre Cassia - Nepi - VT

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **62**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Area Direttori di Campo - Abilitazione ed inserimento elenchi MIPAAF

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la delibera n. 303 del 22 Aprile 2017 relativa alla programmazione di un corso con esame finale per l'abilitazione MIPAAF dei Direttori di Campo dal 3° livello in su;
PRESO ATTO	che il corso e l'esame, riferiti alla suddetta delibera, sono stati tenuti il 27 e il 28 Novembre 2017, a Limido Comasco, presso il Centro Ippico La Pinetina, dai Docenti e membri della Commissione DDC Giovanni Bussu e Gianni Racca, con la presenza di Luciano De Masi in rappresentanza MIPAAF;
PRESO ATTO	del verbale di esame redatto e sottoscritto dai suddetti docenti e verificati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione, settore Direttori di Campo;
SENTITO IL PARERE	favorevole del Consigliere Federale Alvaro Casati che segue la materia;

DELIBERA

l'abilitazione alla costruzione di percorsi MIPAAF e l'inserimento negli elenchi MIPAAF dei seguenti direttori di campo di 3° livello o FEI:

Alberto Bellini
Giordano Cattapan
Aldo Cortinovis
Marco Cortinovis
Danilo Pierino Galimberti
Matteo Massaglia
Mauro Perucchini
Kurt Schweigl.

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **63**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Area U.d.G. - Approvazione organizzazione corsi FEI per Steward di Dressage e di Paradressage

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATA	l'opportunità di favorire la crescita tecnica degli Steward FEI di Dressage e Paradressage sul territorio nazionale, con l'organizzazione di corsi FEI di aggiornamento per Steward di Dressage e Steward di Paradressage 1° e 2° livello;
TENUTO	conto che il Corso FEI per Steward di Dressage potrà essere organizzato a Milano, dal 21 al 24 Marzo 2018, durante il CDI3* già inserito in calendario FEI, mentre il Corso FEI per Steward di Paradressage potrà essere organizzato a Somma Lombardo, dal 13 al 17 Giugno 2018, durante lo CPEDI3* già inserito in calendario FEI;
INDIVIDUATO	nel General Steward di Dressage e Paradressage Ing. Walter Mileto uno dei Docenti da proporre alla FEI per entrambi i corsi, mentre per il corso di Dressage si propone Jacques Van Daele, General Steward FEI di Dressage, e per il corso di Paradressage si propone Juliet Whatley, Steward FEI di paradressage;
RITENUTO	opportuno provvedere con successiva delibera amministrativa alla determinazione delle spese di organizzazione relative ai suddetti corsi che sono stimate in circa € 3.000,00;

DELIBERA

l'organizzazione dei corsi FEI di aggiornamento per Steward di:

- Dressage - durante il CDI3* di Milano - 21/24 Marzo 2018 - Docenti Walter Mileto e Jacques Van Daele
- Paradressage - durante lo CPEDI3* di Somma Lombardo - 13/17 Giugno 2018 - Docenti Walter Mileto e Juliet Whatley.

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **64**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Operatore Tecnico Attività Ludica - Regione Veneto - 26 Novembre 2017

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	dell'Iter Formativo dei Quadri Tecnici Attività Ludica rev. 2015;
PREMESSO	che la commissione d'esame è stata regolarmente nominata in base a quanto previsto a pag.5 del Programma di Formazione ed Aggiornamento per Operatori Tecnici di Attività Ludica e Tecnici di Attività Ludica e vigente che recita: "la commissione d'esame sarà composta da un Presidente nominato dal Dipartimento Formazione, un membro designato dal Comitato Regionale e il Tutor e/o Docente del Corso;
CONSIDERATO	che il Comitato Regionale FISE Veneto ha regolarmente organizzato l'Unità Didattica 1 e Unità Didattica 2 OTAL;
PRESO ATTO	dei verbali d'esame redatti e sottoscritti dalla Commissione Esaminatrice nella sessione d'esame del 26 novembre 2017 composta dai Sigg.ri: Sonia Marai (Presidente) Jacques Cavè e Aldo Calabrò;
VERIFICATI	i verbali ed accertati i requisiti da parte del Dipartimento Formazione;

DELIBERA

di nominare Operatore Tecnico Attività Ludica i Sigg.:

BENIERO Barbara
CAPOVILLA Eliana
CONTIN Rachele
DA ROLD Piera
FERRARI Marco
FORNEA Irene
NOVELLO Sara
PERONI Anna
SACCOMANI Margherita
SFRISIO Stella
ZENTI Anna

Il presente provvedimento non comporta spese

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **65**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Commissione Dipartimento Formazione

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che la struttura federale è articolata in Dipartimenti e Commissioni;
VALUTATA	la necessità di nominare i componenti della Commissione del Dipartimento Formazione;
SENTITO	il parere del consigliere federale Stefano Busi delegato per l consiglio a trattare la materia;
RITENUTO	opportuno confermare al Sig. Gilberto Sebastiani l'incarico di Coordinatore della Commissione Formazione anche per l'anno 2018;
RITENUTO	altresi opportuno confermare le nomine di coloro che già hanno proficuamente operato nell'anno 2017;

DELIBERA

di confermare per l'anno 2018 l'incarico di Coordinatore della Commissione del Dipartimento Formazione il Sig. Gilberto Sebastiani

di dare incarico al Presidente di concordare l'eventuale trattamento economico da proporre al Consiglio Federale per l'approvazione

di confermare per l'anno 2018 i componenti della Commissione Formazione i Sigg.ri:

Barbara Ardu

Stefano Falzini

Luigi Favaro (rappresentante ANIE)

Marco Gazzarrini

Francesco Girardi

Raffaele Tagliamonte

Eventuali compensi verranno definiti dal Presidente nei limiti del budget e proposti al primo Consiglio Federale utile, non appena sarà approvato il Bilancio Preventivo 2018

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **66**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Commissione Giudici di Stile

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che la struttura federale è articolata in Dipartimenti e Commissioni;
CONSIDERATO	altresi che anche per l'anno 2018 verrà programmato il "Progetto Sport" che si disputa su categorie di stile giudicate da appositi Ufficiali di Gara denominati "Giudici di Stile";
RITENUTO	opportuno formulare processi formativi e di aggiornamento mirati all'implementazione delle conoscenze e competenze tecniche dei suddetti Giudici;
VALUTATA	pertanto la necessità di istituire una apposita Commissione che prenda in carico lo sviluppo di quanto sopra esplicitato;
INDIVIDUATI	allo scopo, nei Sigg.ri Carlo Forcella, coordinatore del "Progetto Sport", Andrea Mezzaroba e Stefano Scaccabarozzi, persone altamente qualificate per porre in essere la summenzionata strategia federale;

DELIBERA

1) di nominare per l'anno 2018 il Sig. Carlo Forcella quale coordinatore della Commissione Giudici di Stile e i Sigg.ri Andrea Mezzaroba e Stefano Scaccabarozzi quali componenti della Commissione Giudici di Stile.

2) di dare incarico al Presidente di concordare l'eventuale trattamento economico da proporre al Consiglio Federale per l'approvazione.

Eventuali compensi verranno deliberati con apposito provvedimento non appena sarà approvato il Bilancio Preventivo 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **67**

Dipartimento: **SALTO OSTACOLI**

Costituzione Commissione Consultiva e Commissione Tecnica di supporto Regolamento Nazionale Salto Ostacoli

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	l'opportunità di istituire una Commissione Consultiva per proporre eventuali modifiche del Regolamento di disciplina e valutare eventuali modifiche richieste o proposte dal Consiglio Federale stesso;
VALUTATA	l'opportunità di istituire anche una Commissione Tecnica a supporto composta da rappresentanti delle diverse categorie che compongono la filiera del Salto Ostacoli;
VALUTATI	i nominativi proposti.

DELIBERA

di nominare per l'anno 2018 componenti la Commissione Consultiva la Sig.ra Michela Lombardi e la Sig.ra Annina Rizzoli e componenti la Commissione Tecnica di supporto il Sig. Gianluca Caracciolo in rappresentanza dei Cavalieri, il Sig. Gianluca Quondam in rappresentanza dei Comitati Organizzatori, il Sig. Pietro Ceriani in rappresentanza dei Direttori di Campo, il Sig. Roberto Bonfili in rappresentanza delle Segreterie, il Sig. Enrico Carcangiu in rappresentanza delle isole, il Sig. Marco Innocenti in rappresentanza dei tecnici e il Sig. Mario Scribano in rappresentanza del sud.

I suddetti incarichi sono a titolo onorifico e non comportano spese per la Federazione.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **68**

Dipartimento: **COMPLETO**

Modifiche Regolamenti Concorso Completo

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
TENUTO CONTO	della stesura del nuovo Regolamento di Disciplina;
VISTO	che suddetto Regolamento FISE entrerà in vigore a stagione agonistica iniziata;
CONSIDERATO	che la qualificazione per la partecipazione alle gare di livello CI3* è ormai legiferata dal Regolamento FEI;
RITENUTO UTILE	snellire il numero di patenti specializzate nella disciplina del Concorso Completo;
VALUTATA	la scarsa valenza tecnica delle categorie Avviamento al Completo;
TENUTO CONTO	della possibilità di sostituire l'Avviamento al Completo con lo "stage di Concorso Completo" o n. 2 categorie 1 o n. 1 categoria 2 per l'ottenimento dell'autorizzazione a montare di 1° Grado, come specificato nella Disciplina delle autorizzazioni a montare;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo e del Consigliere Federale di riferimento;

DELIBERA

1 a) di sopprimere l'autorizzazione a montare di 2° grado Completo Qualificato (G2/QC).

1 b) di autorizzare i Cavalieri con autorizzazione a montare di 2° Grado Completo a partecipare a categorie CNC3* solo dopo aver portato a termine 2 categorie CNC2* o CI2* nette agli ostacoli in Cross Country.

2) di abolire le categorie Avviamento al Completo Liv. 1/2/3/4

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **69**

Dipartimento: **COMPLETO**

Regolamento Promotion Eventing 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	la delibera nr.273 del 27/03/2017 in cui si autorizzava l'entrata in vigore del " Promotion Eventing" per l'anno 2017;
VALUTATA	la necessità di inserire la Regolamentazione del Promotion Eventing nella nuova stesura del Regolamento di Disciplina;
VISTO	che suddetto Regolamento FISE entrerà in vigore a stagione agonistica iniziata;
PRESO ATTO	della relazione redatta dal Sig. Marco Salvatori, Referente della Commissione per l'Area Sviluppo della Base e degli Amatori per il Concorso Completo, di cui si allega copia;
CONSIDERATE	l'interesse da parte degli utenti e dei Comitati Organizzatori tramite le numerose richieste inoltrate per l'inserimento in calendario di Concorso Completo 2018 del Promotion Eventing;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo, del Consigliere Stefano Busi e dei Referenti Regionali per la disciplina del Concorso Completo;

DELIBERA

di autorizzare l'entrata in vigore del Promotion Eventing, come da Regolamento allegato, dal 1 febbraio 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

Roma, 21.12.2017

**Spett.le
DIPARTIMENTO FISE CCE
V.le Tiziano, 74
00196 ROMA**

OGGETTO:- Relazione progetto "Promotion Eventing" anno 2017.

Con la Presente il sottoscritto Marco SALVATORI, in qualità di Referente della Commissione dell'Area per lo Sviluppo della Base e degli Amatori nel Concorso Completo, a seguito di un'attenta analisi circa l'andamento del progetto in oggetto durante l'anno 2017, ha piacere di condividere con il Dipartimento in indirizzo quanto segue:

- il progetto è stato accolto in pieno dalle Regioni Lazio, Piemonte, Veneto;
- ha comunque creato interesse da parte dei Referenti Regionali;
- utenti ed istruttori sono rimasti molto soddisfatti dal format del progetto;
- nel 2017 sono state organizzati nr.10 Promotion Eventing;
- alcuni C.O. hanno richiesto la possibilità di far partecipare anche i cavalli;
- i Delegati Tecnici incaricati di supervisionare le manifestazioni hanno fornito al sottoscritto alcuni suggerimenti regolamentari al fine di migliorare il progetto;
- durante la stesura del Calendario 2018 ci sono state circa 30 richieste per l'inserimento del Promotion Eventing;
- Lazio, Liguria, Veneto sicuramente effettueranno nel 2018 un Trofeo dedicato al Promotion Eventing;

A seguito delle suddette considerazioni mi preme richiedere l'inserimento nel Regolamento di Disciplina delle categorie facenti parte del Promotion Eventing (Welcome A e Welcome A/B) o quanto meno proseguire la sperimentazione anche per il 2018.

Distinti Saluti



(Marco SALVATORI)



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REGOLAMENTO

PROMOTION EVENTING CONCORSO COMPLETO

FISE

EDIZIONE 2018



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Sommario

PROMOTION EVENTING CONCORSO COMPLETO.....	3
CARATTERISTICHE DEGLI IMPIANTI	3
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI.....	3
Delegato Tecnico	3
Giuria	4
Disegnatore di percorso	4
Assistenza medica	4
Assistenza veterinaria e servizio di mascalcia	5
CATEGORIE WELCOME (BENVENUTO)	5
Livelli e sezioni previsti per le categorie Welcome	5
Autorizzazioni a montare dei Cavalieri ed iscrizioni ai ruoli federali dei cavalli/ponies	5
Partecipazione.....	6
ISCRIZIONI	6
TASSE DI ISCRIZIONE	6
REGOLAMENTO PER LA PROVA DI DRESSAGE	6
Tenuta per la prova di Dressage	6
Riprese per la prova di Dressage.....	7
Errori di percorso e di ripresa	8
Eccezioni agli usi di compiacenza.....	8
REGOLAMENTO PER LA PROVA DI CROSS COUNTRY DI REGOLARITÀ	8
Caratteristiche dei percorsi di Cross Country	8
Distanze e Velocità	9
Dimensioni degli ostacoli.....	9
Penalità agli ostacoli.....	10
Penalità sul tempo	11
CLASSIFICHE E RISULTATI.....	11
PREMIAZIONI	11
ALLEGATO 1 – RELAZIONE PROMOTION EVENTING.....	12



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

PROMOTION EVENTING CONCORSO COMPLETO

- È finalizzato ad avvicinare un maggior numero di utenti al Concorso Completo anche con l'abbassamento dei costi organizzativi e quindi di partecipazione.
- Si prefigge lo scopo di avvicinare al Concorso Completo i tesserati FISE **su ponies e cavalli** proponendo una formula tecnica elementare propedeutica alla disciplina e dall'organizzazione facilitata.
- Si svolge con formula "combinata" articolata su due prove:
 - Prova di Dressage, che si svolge in maniera classica su una ripresa adeguata al livello della categoria.
 - Prova di Cross Country di regolarità che si svolge su di un percorso misto di ostacoli "simil naturali". Si può svolgere su un campo naturale, oppure in un campo ostacoli in erba attrezzato, anche prevedendo la possibilità di uscire e rientrare dallo stesso.

N.B.: Per tutto quanto non specificato nel presente Regolamento si fa riferimento al Regolamento Concorso completo in vigore.

CARATTERISTICHE DEGLI IMPIANTI

Si può svolgere in impianti che non dispongono degli spazi necessari per l'organizzazione di gare di Concorso Completo vere e proprie e pertanto permetterà a nuovi Comitati Organizzatori di partecipare allo sviluppo della disciplina.

È sufficiente disporre di un'area dove poter allestire:

- Un rettangolo 20 x 40
- Un percorso di 6/8 ostacoli, prevalentemente in piano, con lunghezza max. 600/700 mt, con eventualmente un laghetto.
- Deve essere previsto un campo prova riservato ai ponies.

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

Delegato Tecnico

- È il principale responsabile dell'organizzazione e dello svolgimento dell'evento.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

-
- È nominato e pagato (secondo quanto stabilito dal Regolamento rimborsi, indennità e trasferte della FISE) dal Comitato Regionale competente.
 - Deve essere scelto tra i Delegati Tecnici operanti in Concorso Completo.
 - Collabora con il Comitato Organizzatore per l'individuazione delle altre figure tecniche proposte dal Comitato Organizzatore, che saranno da lui ratificate.
 - Coordina e controlla l'operato del Comitato Organizzatore e delle suddette figure tecniche.
 - Valida i risultati inviandoli, a fine evento, al Comitato Regionale ed al Dipartimento Concorso Completo, unitamente ad una sintetica relazione ([Allegato 1](#)).
 - Se inserito negli elenchi dei Giudici nazionali di Concorso Completo, può espletare sia le funzioni di Delegato Tecnico che di Giudice.

Giuria

Il ruolo del Giudice può essere anche rivestito da un Candidato Giudice di Concorso Completo per le due prove od in alternativa da un Cavaliere di 2° grado di Concorso Completo purché in possesso di qualifica di Istruttore federale di 2° livello o superiore.

In questi casi il loro operato deve essere supervisionato dal Delegato Tecnico.

Disegnatore di percorso

Il ruolo del Disegnatore di percorso può essere anche rivestito da un Cavaliere di 2° grado di Concorso Completo purché in possesso di qualifica di Istruttore federale di 2° livello o superiore.

In questo caso il suo operato deve essere supervisionato dal Delegato Tecnico.

Il ruolo di Segreteria di concorso può essere anche rivestito da una persona conoscitrice dei Regolamenti FISE ed in possesso di buona esperienza nell'uso dei programmi OFFICE.

In questo caso il suo operato deve essere supervisionato dal Delegato Tecnico.

Assistenza medica

Come da Regolamento Salto Ostacoli in vigore.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Assistenza veterinaria e servizio di mascalcia

L'assistenza veterinaria ed il servizio di mascalcia può essere su chiamata con reperibilità ed intervento entro 30' dalla chiamata (con un numero di binomi partenti inferiore a 35).

CATEGORIE WELCOME (BENVENUTO)

Livelli e sezioni previsti per le categorie Welcome

I livelli previsti sono due: Welcome A e Welcome A/B.

Sezioni

Nella categoria Welcome A/B sono previste più sezioni con relative classifiche (no classifica estrapolata) come di seguito riportato:

- Sezione A: riservata ai cavalli;
- Sezione B: riservata ai ponies.

Autorizzazioni a montare dei Cavalieri ed iscrizioni ai ruoli federali dei cavalli/ponies

Possono partecipare:

- **Welcome A:** Cavalieri in possesso di autorizzazione a montare A ludica da almeno otto mesi aventi età minima di 6 anni (vale il millesimo dell'anno), accompagnati da TAL ed istruttori federali di I livello con delega oppure da istruttori federali di II/III livello;
- **Welcome A/B:** Cavalieri in possesso di autorizzazione a montare A ludica da almeno otto mesi aventi età minima di 6 anni (vale il millesimo dell'anno), o Brevetto accompagnati da TAL ed istruttori federali di I livello con delega oppure da istruttori federali di II/III livello;
- **Ponies e/o cavalli** iscritti ai ruoli federali per le discipline olimpiche e/o per l'attività ludico-addestrativa.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Partecipazione

Numero massimo di categorie per un binomio durante una manifestazione

Un binomio può partecipare al Welcome A e al Welcome A/B nella stessa manifestazione, ma non alla stessa categoria.

Numero massimo di categorie per un cavallo e/o pony durante una manifestazione

Un cavallo e/o pony può partecipare ad un massimo di 2 categorie anche del medesimo livello nella stessa manifestazione.

Numero minimo e massimo di partenti

Ciascun Comitato Organizzatore è libero di indicare sul programma il numero minimo di partenti, perché si possa effettuare la categoria.

Il numero massimo dei partenti è a discrezione dei Comitati Organizzatori.

Soppressione di categorie

È facoltà del Comitato Organizzatore sopprimere una categoria Welcome A e/o Welcome A/B, secondo quanto previsto dal programma della manifestazione.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni sono da effettuarsi tramite email alla Segreteria di concorso, se quest'ultima non è abilitata dalla FISE per il Concorso Completo.

TASSE DI ISCRIZIONE

Gli importi massimi delle tasse di iscrizione sono:

- **Welcome A e A/B:** € 30,00

REGOLAMENTO PER LA PROVA DI DRESSAGE

Tenuta per la prova di Dressage

Nelle categorie Welcome A e Welcome A/B, i Cavalieri sono autorizzati ad indossare:



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

- In sostituzione della tenuta regolamentare, la divisa dell'Associazione di appartenenza composta da pantaloni bianchi o beige, polo (manica corta o lunga), felpa o maglione o giubbotto.
- La giacca a vento in caso di pioggia, su autorizzazione del Delegato Tecnico.
- Stivali, o stivaletti e gambali (ai Childrens e Juniores su ponies è consentito indossare pantaloni lunghi e stivaletti).

Riprese per la prova di Dressage

I Comitati Organizzatori sono liberi di programmare la ripresa per la prova di Dressage, scegliendo fra quelle di seguito indicate:

CATEGORIA Welcome A

RIPRESA	MISURE
Welcome A ed. 2017	20x40
ID 20 ed. 2012 rev. 2017	20x40
ID 30 ed. 2012 rev. 2017	20x40

CATEGORIA Welcome A/B

RIPRESA	MISURE
Welcome A/B ed. 2017	20x40
E 50 ed. 2006 rev. 2017	20x40

N.B.: i Cavalieri possono eseguire il trotto (di lavoro e medio) seduto o sollevato a loro discrezione, a prescindere da quanto stabilito nel grafico della ripresa.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Errori di percorso e di ripresa

Gli errori di percorso o di ripresa sono penalizzati come segue:

1° errore	2 punti di penalizzazione
2° errore	4 punti di penalizzazione
3° errore	6 punti di penalizzazione
4° errore	Eliminazione

Eccezioni agli usi di compiacenza

Per le categorie Welcome A e Welcome A/B, essendo categorie ludiche, l'istruttore può fornire suggerimenti e consigli al proprio allievo al fine di una buona esecuzione della prova.

REGOLAMENTO PER LA PROVA DI CROSS COUNTRY DI REGOLARITÀ

Caratteristiche dei percorsi di Cross Country

Per le categorie Welcome A e Welcome A/B, i percorsi devono essere concepiti in modo tale da far divertire, in sicurezza, i Cavalieri.

Pertanto dovrebbero essere evitati lunghi tratti in linea che invitino il Cavaliere ad impostare una velocità esagerata, o al cavallo di "prendere la mano" sul Cavaliere.

Inoltre, visto che si tratta di una categoria propedeutica alla disciplina del Concorso Completo, le girate devono essere concepite in modo tale da permettere il rispetto di traiettorie ampie ed a raggio costante, idonee al mantenimento di un ritmo regolare nel trotto/galoppo. A tal proposito può essere utile l'uso di più passaggi obbligati finalizzati ad aiutare i Cavalieri alla migliore impostazione della traiettoria (esempio: uno all'ingresso, uno a metà ed uno all'uscita della girata). Laddove si disponga di un laghetto, lo stesso deve essere facoltativo e quindi dotato di "alternativa".



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Distanze e Velocità

Le distanze e le velocità prescritte sono decise a seconda del tipo di categoria che i Comitati Organizzatori vogliono programmare in base alla seguente tabella:

CATEGORIA	Welcome A	Welcome A/B sezione A	Welcome A/B sezione B
Distanza	600	600	600
	700	700	700
Velocità	220	330	300
	250	350	330

Dimensioni degli ostacoli

Le dimensioni degli ostacoli e le difficoltà sono proporzionali al livello della categoria e sono stabilite dalla seguente tabella:

CATEGORIA	Welcome A	Welcome A/B sezione A	Welcome A/B sezione B
N. max. sforzi	Max. 6	6	6
		8	8
Altezza max.	40	40	40
Altezza max. siepe	50	50	50



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Larghezza max. alla sommità	50	50	50
Larghezza max. alla base	60	60	60
Larghezza max. ostacoli privi di altezza	60	60	60
Dislivello max. ostacoli a scendere	Non previsti	Non previsti	Non previsti

Penalità agli ostacoli

Gli errori agli ostacoli sono penalizzati come segue:

Primo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo	4 penalità
Secondo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo	4 penalità
Terzo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo	8 penalità
Quarto rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo	150 penalità
Errore di percorso non rettificato	150 penalità

Dopo il quarto rifiuto o dopo l'errore di percorso non rettificato il binomio può continuare il percorso per terminare la prova ma senza saltare.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Penalità sul tempo

Superamento del tempo prescritto

Per ogni secondo iniziato sia per eccesso che per difetto rispetto al tempo prescritto nella vengono assegnate 0,4 penalità, entro i primi 10 secondi. Oltre i 10 secondi, vengono assegnate 0,8 penalità per ogni secondo iniziato sia per eccesso che per difetto.

CLASSIFICHE E RISULTATI

La classifica finale si ricava sommando i punti negativi ottenuti nelle due prove.

È primo colui che ha ottenuto il minore numero di punti negativi.

In caso di parità tra due o più binomi al termine della gara, la classifica è ottenuta in base al miglior risultato ottenuto nella prova di Dressage. In caso di ulteriore parità, classifica ex aequo.

I risultati ufficiali non sono inseriti nella banca dati della FISE.

PREMIAZIONI

I Comitati Organizzatori devono provvedere alle premiazioni, dedicando particolare attenzione alle categorie e/o sezioni riservate agli Juniores.

Per le categorie Welcome A e Welcome A/B si deve consegnare una coccarda a tutti i partecipanti e prevedere due premi speciali:

- Alla miglior presentazione in rettangolo di ciascuna categoria;
- Al miglior stile nella prova di Cross Country di ciascuna categoria, sulla base del giudizio espresso dal Giudice di Completo presente o suo equipollente.

Ogni Comitato Regionale può individuare altri premi in oggetto speciali.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Al Dipartimento Concorso Completo

Al Comitato Regionale

.....li

DELEGATO TECNICO

(nome e cognome in stampatello)

ALLEGATO 1 – Relazione Promotion Eventing

Di

Categorie

Data di svolgimento

Effettuato sopralluogo il

Comitato Regionale.....

1. GENERALE

				Ottimo	Buono	Sufficiente	Insufficiente
Responsabile della Manifestazione							
Nome:							
Responsabile Segreteria di concorso							
Responsabile Segreteria di gara (comunicazioni di gara ecc.)							
FISE		NON FISE					
Servizio medico							
Nome Responsabile:							
		Chiamata	Sul posto				



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Responsabile Servizio Veterinario						
Responsabile Servizio mascalcia	Chiamata	Sul posto				
Servizio ambulanze						
Premiazione						
Note ed eventuali osservazioni						

2. PROVA DI DRESSAGE

		Ottimo	Buono	Sufficiente	Insufficiente
Responsabile della prova di Dressage					
Campo gara	Fondo				
Campo prova	1) Dimensione				
	2) Fondo				



GIURIA PROVA DI DRESSAGE	
Nome giudice	Qualifica FISE
Note ed eventuali osservazioni	

				Ottimo	Buono	Sufficiente	Insufficiente
Responsabile e Disegnatore del percorso							
Qualifica							
Campo Country	Cross	Fondo					
Non recintato		Recintato					
Dimensione							



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Campo prova		Fondo					
Non recintato		Recintato					
Dimensioni							
Passaggio nell'acqua	SI		NO				
GIURIA PROVA DI CROSS COUNTRY							
Nome Giudice				Qualifica FISE			
Addetti al cronometraggio							
Note ed eventuali osservazioni							



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

4. ELENCARE EVENTUALI CADUTE E/O INCIDENTI - CAVALIERI (allegando referto medico, se emesso)

Nome Cavaliere	Controllato dal Medico di servizio				Ritenuto dal Medico di servizio IDONEO a partecipare e/o continuare la gara				Portato al Pronto Soccorso			
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	
	SI		NO		SI		NO		SI		NO	

NOTA: Nel caso in cui un cavaliere sia stato portato presso un centro di Pronto Soccorso dall'ambulanza di servizio a seguito di una caduta o di qualsiasi altro incidente in gara, quando parteciperà ad un'altra competizione dovrà avere al seguito la certificazione medica che attesti la recuperata idoneità agonistica, per poterla esibire all'eventuale richiesta del Delegato Tecnico.

Del rispetto delle norme di cui sopra è responsabile il cavaliere e l'inosservanza comporterà una carta di avvertimento.

5. SCHEMA RIASSUNTIVO MANIFESTAZIONE

WELCOME A

Partenti	Eliminati	Fermate	Cadute Cavalieri	Cadute cavalli/ponies



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WELCOME A/B				
Partenti	Eliminati	Fermate	Cadute Cavalieri	cavalli/ponies

IL DELEGATO TECNICO

(firma)



Data Delibera **15/01/2018**

N. **70**

Dipartimento: **COMPLETO**

Nomina delle figure tecnico-sportive del Dipartimento Completo per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di individuare delle figure tecnico-sportive a supporto dell'attività del Dipartimento Completo per l'anno 2018;
VISTO	l'art. 27, comma 4, dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva nonché la nomina dei direttori tecnici delle Squadre nazionali, sentito il parere del Consiglio Federale;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure tecniche sotto indicate;
RITENUTE	dal Consiglio Federale le persone di seguito elencate idonee a ricoprire gli incarichi a loro proposti, stante la loro comprovata esperienza e le loro capacità riconosciute a livello nazionale ed internazionale;

DELIBERA

A) di nominare le figure tecnico-sportive del Dipartimento Completo per l'anno 2018 come di seguito indicato:

1) Area Sport Alto livello

Settore Seniores:

- Team Manager Selezionatore / Capo Equipe: Katherine Ferguson Lucheschi
- Tecnico Seniores: Stefano Brecciaroli
- Capo Equipe FEI Nations Cup: Giacomo Della Chiesa
- Veterinario di squadra: Marco Eleuteri

Settore Young Riders/Juniores:

- Tecnico Selezionatore: Iacopo Comelli
- Capo Equipe: Evelina Bertoli
- Tecnico Dressage: Zilla Pearse
- Veterinario di squadra: Marco Eleuteri

Settore Ponies:

- Tecnico Selezionatore: Emiliano Portale
- Capo Equipe / Tecnico Dressage: Zilla Pearse
- Veterinario di squadra: Marco Eleuteri

2) Attività Sportiva Base e Sviluppo:

- Referente: Marco Salvatori
- Tecnici sul territorio: Marco Cappai e Roberto Rotatori

3) Commissione Gare e Percorsi: Francesco Finocchiaro, Giovanni Masci, Massimo Ramires, Roberto Rotatori

4) Commissione nazionale Ufficiali di gara: Riccardo Bordoni (Presidente), Francesco Finocchiaro, Cristina Sacchi, Alberto Soldi

5) Responsabile della Sicurezza: Giovanni Masci

B) di dare incarico al Presidente Federale, Avv. Marco Di Paola, di contrattare eventuali trattamenti economici nei limiti del budget 2018 da proporre al primo Consiglio Federale utile dopo l'approvazione del bilancio preventivo 2018.



Data Delibera **15/01/2018**

N. 70

Dipartimento: **COMPLETO**

Nomina delle figure tecnico-sportive del Dipartimento Completo per l'anno 2018

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera 15/01/2018

N. 71

Dipartimento: **COMPLETO**

Integrazione delibera n. 324 del 22 aprile u.s. riguardante le indennità ed i rimborsi spese dei Delegati Tecnici di Concorso Completo 2017 per un importo di 1.900,00 €.

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;
- VISTA la delibera n. 324 del 22 aprile u.s. riguardante le indennità ed i rimborsi spese prevedibili dei Delegati Tecnici di Concorso Completo per l'anno 2017 per un importo pari a 30.000,00 € lordi;
- CONSIDERATO che l'importo di cui sopra avrebbe dovuto coprire le diarie ed i rimborsi spese dei Delegati Tecnici impegnati nelle 46 Manifestazioni di interesse federale;
- VISTO che l'entità complessiva dei rimborsi spese è stata superiore rispetto alle previsioni di spesa di 1.900,00 €;

DELIBERA

di autorizzare l'integrazione della delibera n. 324 del 22 aprile u.s. riguardante le indennità ed i rimborsi spese dei Delegati Tecnici di Concorso Completo 2017 per un importo di 1.900,00 € (anno 2017 Obiettivo: 1.01.01.02.01 - CEB: 013).

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paolo



Data Delibera **15/01/2018**

N. **72**

Dipartimento: **COMPLETO**

Equiparazione prove qualificanti di Dressage e di Salto Ostacoli durante i Concorsi Completo con formula multidisciplinare

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della delibera n.326 del 22/4/2017 la quale approvava il Regolamento Concorso Completo Multidisciplinare;
CONSIDERATA	la necessità di snellire l'organizzazione finanziaria e logistica di tali manifestazioni a favore dei Comitati Organizzatori;
RITENUTO UTILE	dare la possibilità ai Comitati Organizzatori di usufruire solo di Segreterie di Concorso e Ufficiali di Gara abilitati al Concorso Completo;
VALUTATA	la necessità di non creare confusione tra i vari Regolamenti delle Discipline Olimpiche tra gli Ufficiali di Gara e gli utenti;
TENUTO CONTO	che la maggior parte delle riprese di Dressage utilizzate durante le manifestazioni di Concorso Completo sono le medesime previste nel Regolamento Dressage specificate nella DAM come qualificanti per il passaggio al I Grado;
TENUTO CONTO	che i percorsi della prova di Salto Ostacoli del Concorso Completo rispettano le altezze ed il prontuario FISE del Regolamento Salto Ostacoli previste nella DAM come qualificanti per il passaggio al I Grado;
SENTITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo e del Consigliere di riferimento Stefano Busi;

DELIBERA

di equiparare le prove di Dressage e di Salto Ostacoli del Concorso Completo con formula multidisciplinare, che rispettino riprese, altezze e prontuario FISE, alle categorie qualificanti del Regolamento Dressage e del Regolamento di Salto Ostacoli come specificato nella Disciplina delle Autorizzazioni a Montare rendendole vevcoli per il passaggio al I Grado, mantenendo la regolamentazione del Concorso Completo.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **73**

Dipartimento: **DRESSAGE**

Nomina delle figure tecnico-sportive del Dipartimento Dressage per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di individuare delle figure tecnico-sportive a supporto dell'attività del Dipartimento Dressage per l'anno 2018;
VISTO	l'art. 27, comma 4, dello Statuto Federale che attribuisce al Presidente la responsabilità generale dell'area tecnico - sportiva, nonché la nomina dei direttori tecnici delle squadre nazionali, sentito il Consiglio Federale;
PROPOSTE	dal Presidente le figure tecniche sotto indicate;
RITENUTE	dal Consiglio Federale le persone di seguito elencate idonee dalla Federazione a ricoprire gli incarichi a loro proposti, stante la loro comprovata esperienza e le loro capacità riconosciute a livello nazionale ed internazionale;

DELIBERA

A) di nominare le figure tecniche-sportive del Dipartimento Dressage per l'anno 2018, come di seguito indicato:

Responsabile e Selezionatore: Cesare Croce

Veterinario di squadra: Marco Eleuteri

Commissione Nazionale Ufficiali di Gara:

Presidente: Vincenzo Truppa

Componenti: Cesare Croce, Alessandra Zanot, Katherine Ferguson Lucheschi.

Commissione per lo sviluppo del Dressage sul territorio:

Coordinatore: Massimo Petaccia

Componenti: Claudia Polimeni, Paolo Bellocchi, Massimo Buzzi.

B) di dare incarico al Presidente di contrattare eventuali trattamenti economici nei limiti del budget 2018 da proporre al primo Consiglio Federale utile dopo l'approvazione del bilancio preventivo 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **74**

Dipartimento: **DRESSAGE**

Integrazione delibera n. 330 del 22/04/2017, riguardante il rimborso spese Responsabile del Dipartimento Dressage per l'anno 2017.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
PRESO ATTO	della delibera n.330 del 22/04/2017, riguardante il rimborso spese del Responsabile del Dipartimento Dressage;
CONSIDERATO	che il Responsabile del Dipartimento ha dovuto sostenere delle spese per viaggi sostenuti oltre che per la sua carica nel Dipartimento Dressage, per la carica assegnatagli nel corso dell'anno 2017, dalla Federazione come Rappresentante dei rapporti internazionali, non contemplati al momento della stesura della delibera n. 330;
ACQUISITO	il parere favorevole del Direttore Sportivo e del Consigliere Federale di riferimento Grazia Basano.

DELIBERA

di autorizzare l'integrazione della delibera n. 330 del 22/04/2017, riguardante il rimborso delle spese del Responsabile del Dipartimento Dressage,
L'importo complessivo delle spese per la Federazione è pari a 1.405,14 €, e verrà imputato sul capitolo di spesa 1.01.01.01.01 CEB 001, che presenta la copertura della spesa, del bilancio del dipartimento anno 2017.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **75**

Dipartimento: **DRESSAGE**

Assegnazione Manifestazioni di Interesse Federale di Dressage per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
TENUTO CONTO	della delibera n. 1030 del 04/12/2017 inerente all'approvazione del calendario delle Manifestazioni di Interesse Federale di Dressage per l'anno 2018;
CONSIDERATO	necessario assegnare le Manifestazioni di Interesse Federale ai Comitati Organizzatori che si sono candidati per l'organizzazione delle stesse;
SU PROPOSTA	del Responsabile del Dipartimento Dressage e acquisito il parere favorevole del Direttore Sportivo e del Consigliere Federale di riferimento Grazia Basano.

DELIBERA

1) di approvare l'assegnazione delle Manifestazioni Federali ai Comitati Organizzatori, di seguito indicati per l'anno 2018:

- 30 Marzo/ 1 Aprile - Campionato Centro Meridionale e 1° Tappa Coppa Italia - Associazione Ippica Atina - Atina Inferiore (FR)
- 27/29 Aprile - Campionato Italiano Tecnico - Horses Riviera Resort SRL - San Giovanni in Marignano (RN)
- 22/24 Giugno - Campionati Italiani Amatori e 2° Tappa Coppa Italia - Nuovo Centro Ippico Cervese ASD - Savio (RA)
- 29/30 Settembre - 3° Tappa Coppa Italia - Horses Le Lame Sporting Club ASD - Montefalco (PG)
- 2/4 Novembre - Finale Progetto Sport - da assegnare
- 14/16 Dicembre - Campionati Italiani Freestyle, Coppa delle Regioni, Trofei Giovanili e 4° Tappa Coppa Italia - Scuderie della Malaspina ASD - Ornago (MB)

La presente delibera non comporta spese, gli oneri relativi alla compartecipazione della FISE a montepremi, pagamenti di indennità e rimborsi e altri eventuali oneri saranno determinati da successiva delibera.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **76**

Dipartimento: **SALTO OSTACOLI**

Nomina delle figure tecnico-sportive del Dipartimento Salto Ostacoli per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la necessità di individuare delle figure tecnico-sportive a supporto dell'attività del Dipartimento Salto Ostacoli per l'anno 2018;
VISTO	l'art.27, comma 4, dello Statuto Federale, che attribuisce al Presidente Federale la responsabilità generale dell'area tecnico-sportiva nonché la nomina dei direttori tecnici delle Squadre Nazionali, sentito il parere del Consiglio Federale;
PROPOSTE	dal Presidente Federale le figure tecniche sotto indicate;
RITENUTE	dal Consiglio Federale le persone di seguito elencate idonee a ricoprire gli incarichi a loro proposti, stante la loro comprovata esperienza e la loro capacità riconosciuta a livello nazionale e internazionale.

DELIBERA

A) di nominare le figure tecnico-sportive del Dipartimento Salto Ostacoli per l'anno 2018, come di seguito riportato:

Referente attività sportiva: Marco Bergomi

Tecnico Federale: Giorgio Nuti

Veterinari Squadre Nazionali: Ugo Carrozzo - Cristiano Pasquini

Settore Seniores

- Selezionatore: Duccio Bartalucci

- Tecnico e Capo Equipe seconda fascia: fascia Marco Porro

Settore Giovanile (Children, Junior e Young Rider)

Selezionatore: Stefano Scaccabarozzi

Tecnico seconda fascia: Piero Coata

Settore Pony (Europei)

Selezionatore/Tecnico: Giuseppe Forte

Settore Ambassador

Selezionatore: Raffaele Tagliamonte

Coordinatore e Capo Equipe: Marco Carlo Montorsi

Progetto Sport 2018

Referente Nazionale: Carlo Forcella

B) di dare incarico al Presidente di contrattare il trattamento economico nel rispetto del budget 2018 da proporre per l'approvazione al primo Consiglio Federale utile.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **77**

Dipartimento: **SALTO OSTACOLI**

Modifica art. 4.1.2 Concorsi Promozionali - Regolamento Nazionale Salto Ostacoli

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	la volontà della Federazione di implementare la diffusione di concorsi a costi contenuti per consentire il massimo accesso alla pratica sportiva anche della base amatoriale e di offrire facilitazioni ai propri centri affiliati per l'organizzazione di gare;
VALUTATA	l'opportunità di effettuare alcune modifiche al concorso denominato promozionale disciplinato all'art. 4.1.2 del Regolamento Salto Ostacoli vigente già proposto per offrire un'opportunità concorrenziale rispetto a quelle offerte dagli Enti di Promozione sportiva;

DELIBERA

di modificare l'articolo 4.1.2 Concorsi Promozionali del Regolamento Salto Ostacoli vigente come da documento allegato che costituisce parte integrante della presente delibera.

La presente delibera non comporta aumenti di spesa.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

4.1.2 Concorsi Promozionali

Programmazione in una ~~sola giornata o massimo due giornate di gare~~

Possono essere programmate le seguenti categorie:

- ✓ ~~Giochi pony a squadre (*)~~
- ✓ Gimkane (*)
- ✓ Categorie: Barriere a terra, 20 cm., 30 cm., 40 cm., 50 cm. (misure campo minime richieste 20 x 40)
- ✓ Categorie previste dalla Disciplina Ludico Addestrativa (giochi, gimkane, presentazione, caroselli ecc)
- ✓ Categorie Pony (*) e/o Cavalli per Brevetti e Patenti A
- ✓ ~~Categorie Pony (*)~~
- ✓ Categorie di Addestramento
- ✓ Categorie Addestrative – ~~altezza massima programmabile cm 115~~
- ✓ Categorie C115 (senza premi in denaro)
- (*) secondo Regolamento Pony

- Un cavallo può effettuare ~~come massimo 3 gare a giornata anche con cavalieri diversi (massimo 2 partecipazioni nella stessa categoria purché con cavalieri diversi)~~. un numero massimo di percorsi così come stabilito dall'art. 2.6 del presente regolamento regolamento Fise in vigore.
- Obbligatorio servizio di assistenza medica (Ambulanza e Medico)
- Non obbligatorio il maniscalco, ~~ma deve essere garantita la sua reperibilità~~
- Non obbligatorio il Veterinario, ma deve essere garantita la sua reperibilità
- Obbligatorio Direttore di Campo qualificato che può essere l'istruttore del Circolo abilitato mediante un corso Federale.,
- Deve essere garantita l'operatività di una Segreteria anche non abilitata; la Segreteria è comunque responsabile del regolare tesseramento ~~alla FISE~~ dei cavalli e dei cavalieri.
- Giuria: 1 Giudice ~~qualificato fino a 200 cavalli e superato questo numero di iscritti per gli outdoor un secondo Giudice, qualificati~~ per le categorie programmate, che saranno responsabili anche del controllo delle classifiche di gara a carico del Comitato Organizzatore
- Non è previsto il servizio di cronometraggio
- Non ~~sono previsti~~ possono essere messi in palio premi in denaro né premi in oggetto di rilevante valore.
- Devono essere inseriti nel calendario regionale.
- Non sono previste quote di nessun tipo a favore della FISE (~~né di inserimento in calendario, né di spettanza sulle iscrizioni~~).
- Le categorie nei concorsi Promozionali sono qualificanti per i passaggi di grado delle Patenti.
- La segreteria di concorso deve stilare le classifiche delle categorie e consegnarle, firmate dal/dai giudice/i, ai cavalieri interessati (in particolare le classifiche delle categorie qualificanti) e al Comitato Regionale di competenza.
- Tetto massimo ~~150~~ percorsi per campo: 200 indoor, 300 outdoor.
- Ad essi possono partecipare i cavalieri muniti delle prescritte patenti ed i cavalli iscritti nei ruoli Federali, ~~per le categorie ludiche anche i cavalli/pony con la seguente iscrizione Fise: "Prima iscrizione cavalli attività ludico-addestrativa Club (attività solo all'interno dell'Ente che provvede alla iscrizione, ed inoltre partecipazione a concorsi sociali e promozionali solo per patenti ludiche)"~~
- Approvazione ~~e autorizzazione~~ del Comitato Regionale di appartenenza
- Quote di iscrizione (~~massime praticabili~~)
 - ✓ 15,00 € a percorso per categorie Patente A dalla 60 alla 80 comprese, Brevetti, Addestramento (~~non-qualificante~~), C115
 - ✓ 10,00 € a percorso per categorie patente A (sotto la 60) e ludico addestrativo

- ✓ ~~10,00 € per il secondo e 10,00 € per il terzo percorso~~
- ✓ ~~20,00 € a squadra~~ 10 € a bambino per ~~Giochi Pony~~ Pony Games a coppie o a squadre, e ~~10,00 € per le Gimkane~~

Barriere a terra	Ludico addestrative	40	50	60	70	80	90	100	105	110	115	Addestrativa	Pony games a squadre o coppie
€ 10.00				€ 15.00									€ 10 a bambino

- ~~In tutti i concorsi~~ Per quanto non diversamente specificato si applica il vigente Regolamento Nazionale.



Data Delibera **15/01/2018**

N. **78**

Dipartimento: **SALTO OSTACOLI**

Approvazione Regolamento "Progetto Sport 2018 Col. Lodovico Nava"

IL CONSIGLIO FEDERALE

- VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;
- PREMESSO l'interesse della Federazione all'attività sportiva giovanile;
- VISTO l'ampio consenso raccolto dal Progetto Sport Lodovico Nava nel 2017;
- CONSIDERATA la volontà della Federazione di riprogrammare detto Progetto anche per l'anno 2018;
- VISTO il Regolamento presentato dal Referente Nazionale Carlo Forcella.

DELIBERA

di approvare il Regolamento del "Progetto Spot 2018 - Col. Lodovico Nava" come da documento allegato che costituisce parte integrante della presente delibera.

Il presente Regolamento sarà reso esecutivo con l'approvazione del bilancio preventivo 2018 e potrà essere aggiornato o integrato con ulteriore delibera del Consiglio Federale.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

PROGETTO SPORT 2018 – COL. LODOVICO NAVA

PREMESSA

Nel corso del 2017 il Progetto Sport ha confermato l'ottimo gradimento della formula proposta con 2662 cavalieri iscritti in tutte le regioni aderenti, circa 7500 percorsi effettuati, 63 tappe di qualifica regionale, 599 binomi partiti alla semifinale. È stata confermata la positiva accoglienza per l'evoluzione introdotta nelle categorie di stile, con le nuove categorie STILE/TEMPO, e il successo del livello Base e dei gruppi Senior.

Tale esperienza impone alla Federazione di riproporre nel 2018 il Progetto Sport intitolato al Col. Ludovico Nava riservato a binomi pony, children (da quest'anno unificati), Junior, e Senior.

Le categorie riservate a binomi pony sono aperte alla partecipazione dei cavalieri in età compresa fra gli 8 anni compiuti e i 16 anni (anno solare).

Alle categorie junior, montando i cavalli, potranno partecipare anche i cavalieri Giovanissimi di età compresa tra 9 e 11 anni e i cavalieri children di età compresa tra i 12 e 14 anni.

Su richiesta del Tecnico Federale Pony, per l'anno in corso in via sperimentale sarà inserita la categoria PONY CHILDREN nel livello 4. Tuttavia i partecipanti al gruppo Pony Children se in semifinale non saranno presenti nel numero minimo di 8, saranno accorpati, al fine della qualifica alla finale nel gruppo unico pony, children, junior.

La Coppa Italia Pony si svolgerà nelle stesse date e categorie del Progetto Sport.

Il Progetto Sport 2018 si articola in 3 fasi: Qualifiche Regionali – Semifinale – Finale.

Nelle gare di qualifiche regionali, saranno contestualmente assegnati i punteggi anche per la classifica di Coppa Italia Pony 2018 (i cui criteri sono indicati nell'apposito regolamento).

STRUTTURA DI COORDINAMENTO

L'organigramma della Struttura di Coordinamento prevede un Referente Nazionale nominato dal Consiglio Federale. Al referente Nazionale faranno riferimento i referenti regionali per ogni dubbio interpretativo sul Regolamento, per informazioni, proposte, ecc.

Ogni Comitato Regionale nominerà il proprio Referente del Progetto che avrà il compito di mantenere i contatti con il Referente Nazionale nonché con i Tecnici e i Comitati Organizzatori della propria Regione. Il Referente Regionale del Progetto è l'interlocutore sul territorio a disposizione di tutti i partecipanti per il chiarimento di qualsivoglia dubbio regolamentare o relativo al calendario.

DIPARTIMENTO SALTO OSTACOLI

DIPARTIMENTO PONY CLUB

**REFERENTE NAZIONALE
CARLO FORCELLA**

REFERENTI REGIONALI



Federazione Italiana Sport Equestri

FASE 1 – REGIONALE

GENERALITÀ

La programmazione del numero di tappe del Progetto Sport 2018 per Regione è libera e i cavalieri interessati alla partecipazione al Progetto potranno partecipare senza limiti o vincoli a qualsiasi tappa anche nelle regioni diverse da quelle in cui il cavaliere è tesserato.

Il Format del Progetto Sport può essere inserito nell'ambito di un concorso nazionale presente in calendario sul proprio territorio o può essere programmato come manifestazione a sé stante ed eventualmente integrato con categorie aggiunte. Nel caso di programmazione all'interno di un concorso nazionale il Progetto Sport dovrà essere effettuato il 2° e 3° giorno. Nel caso in cui sia inserito in altro concorso e il numero degli iscritti supererà i 150 binomi nelle categorie del Progetto Sport, il Comitato Organizzatore dovrà disporre di due campi gara e due campi prova.

La valutazione dell'inserimento delle categorie aggiunte nelle Qualifiche Regionali, anche per quanto riguarda il numero massimo, e/o della programmazione delle categorie del Progetto Sport nell'ambito di un concorso nazionale, sarà di competenza di ogni singolo Comitato Regionale e comunque dovrà essere sempre garantita la priorità d'iscrizione per i binomi partecipanti al Progetto Sport.

Ciascun Comitato Regionale dovrà definire, nell'ambito del proprio Calendario Regionale, le date in cui inserire le tappe del Progetto Sport comunicandole alla FISE per la conseguente pianificazione delle presenze del Referente Nazionale ad alcune delle tappe regionali di qualifica. In caso di assenza del Referente Nazionale, il Giudice di Stile avrà anche funzione di Delegato FISE e come tale dovrà accertare il rispetto delle prescrizioni del presente Regolamento e a tal fine s'interfacerà con il Direttore di Campo e il Presidente di Giuria.

Per l'anno in corso la Federazione ha deciso di autorizzare le categorie di stile qualificanti (nel periodo di svolgimento dello stesso: da marzo a ottobre) esclusivamente nel contesto del Progetto Sport.

È quindi suggerito a ogni Comitato Regionale di programmare mediamente una tappa del Progetto Sport ogni mese da marzo a settembre, al fine di consentire a coloro che sono interessati ad acquisire i piazzamenti per il conseguimento del primo grado di aver un numero sufficiente di opportunità.

L'invio del calendario delle Tappe Regionali al Referente Nazionale e alla FISE, dopo adeguata programmazione effettuata dai Comitati Regionali **(da effettuarsi entro il 20/02/2018)**, permetterà al Dipartimento Salto Ostacoli di redigere il Calendario Nazionale del Progetto Sport e di pubblicarlo per la durata dell'intero progetto 2018 sul sito Fise (www.fise.it – Salto Ostacoli - Programmi) al fine di permettere a tutti i Tecnici e Cavalieri interessati di disporre del dovuto quadro d'insieme. Ciò anche al fine di consentire ai Cavalieri di programmare le tappe cui partecipare in qualsiasi regione senza alcun vincolo territoriale. Nella pianificazione del calendario delle tappe regionali i Comitati Regionali dovranno porre la dovuta attenzione che i campi gara abbiano le misure minime stabilite, e che i Comitati Organizzatori che si propongono, dispongano di parco ostacoli che abbia le caratteristiche minime indicate nel programma tecnico della fase regionale. Le tappe potranno essere programmate in campi outdoor o indoor. Tutte le categorie dovranno essere programmate senza montepremi.

Qualora per esigenze organizzative dei singoli Comitati Regionali si rendesse necessario definire o modificare il calendario successivamente alla programmazione iniziale, gli stessi sono tenuti a comunicarlo al seguente indirizzo mail: v.mauriello@fise.it.

Una volta individuate le date di propria competenza, i Comitati Regionali, dovranno nominare con sollecitudine il Giudice di Stile per ogni tappa, questo per verificare e garantire la disponibilità del giudice stesso e comunicarlo alla FISE (Dipartimento Salto Ostacoli v.mauriello@fise.it). E' auspicabile che i Giudici di Stile siano individuati in Regioni differenti da quelle in cui si svolge la tappa. In qualsiasi caso è escluso che il Giudice di Stile possa essere Istruttore, Dirigente di Associazione o genitore i cui tesserati partecipino alla stessa tappa.



GIUDICE DI STILE

La nomina dei Giudici di Stile spetta ai Comitati Regionali competenti per il territorio che potranno scegliere dall'elenco dei giudici di 1ª Fascia. In caso di difficoltà di reperimento di un giudice di 1ª Fascia potrà essere proposto dal Comitato Regionale al Referente Nazionale la nomina di un giudice di 2ª Fascia. Solo il Referente Nazionale potrà autorizzare l'impiego di un giudice di 2ª Fascia in una Tappa Regionale. È auspicabile e raccomandata la rotazione dei giudici.

L'organizzazione della trasferta del giudice di stile e le relative spese saranno a carico dei Comitati organizzatori.

Per relative spese s'intende: vitto, alloggio (ove previsto), indennità chilometrica, compenso federale.

La Federazione per l'anno 2018 adegua il compenso dei Giudici di Stile a quello del Presidente di Giuria.

Fino a un numero di 120 iscritti alle categorie STILE/TEMPO sarà sufficiente un Giudice, nel caso di più di 120 partenti il Comitato Regionale provvederà alla nomina di un secondo Giudice (in questo caso anche di seconda fascia senza autorizzazione del Referente Nazionale). Nel caso di due Giudici, al fine di un'equità di giudizio, il secondo Giudice dovrà giudicare comunque per intero almeno tutto un livello.

I costi per l'indennità e la trasferta del secondo Giudice di Stile sono posti a carico del Comitato Regionale che provvederà alla nomina. In qualsiasi caso è escluso che il Giudice di Stile possa essere Istruttore o Dirigente i cui tesserati partecipino alla stessa tappa.

Ai fini della qualifica alla Semifinale è previsto un numero minimo di partecipazione di tre Tappe per ogni singolo binomio, di cui almeno una nel secondo periodo (viene considerata una tappa, anche se si partecipa a una sola giornata di gara. Nel caso di cavalieri junior montanti pony o cavalli si terrà in considerazione la giornata con la categoria stile/tempo).

Ai fini della classifica finale della Qualifica Regionale, per ciascun binomio saranno presi in considerazione i migliori tre punteggi conseguiti, anche nel caso di partecipazione a o più tappe. Dei tre migliori punteggi presi in considerazione, almeno uno dovrà essere nel secondo periodo.

La Fase Regionale, avrà inizio il 10 marzo 2018, e dovrà concludersi entro il 16 settembre 2018, al fine di poter determinare la lista dei binomi qualificati alla Semifinale.

Di seguito si riportano i livelli previsti con i relativi gruppi.

Livello Base – altezza 90 cm (Brevetti.)

Gruppo 1 Pony
Gruppo 2 Junior/Children
Gruppo 3 Senior

Livello 1 – altezza 100 cm (Brevetti.)

Gruppo 1 Pony
Gruppo 2 Junior/Children
Gruppo 3 Senior

Livello 2 – altezza 110 cm (Brevetti)

Gruppo 1 Pony
Gruppo 2 Junior/Children
Gruppo 3 Senior

Livello 3 – altezza 115 cm (Brevetti e 1° Grado.)

Gruppo 1 Pony
Gruppo 2 Junior/Children
Gruppo 3 Senior

Livello 4 – altezza 120 cm (1° Grado.)

Gruppo 1 Pony/Junior/Children
Gruppo 2 Children con pony
Gruppo 3 Senior

Per soddisfare molteplici richieste giunte da Comitati Regionali e Comitati Organizzatori, al fine di concentrare un maggior numero di partenti, per l'anno 2018 i gruppi children e junior saranno unificati nei livelli base, 1, 2, 3, nel livello 4 invece saranno concentrati nel gruppo 1 pony, children, junior, nel gruppo 3 i senior (come negli altri livelli),



Federazione Italiana Sport Equestri

mentre, in via sperimentale per l'anno corrente, è stata inserita nel livello 4 il nuovo gruppo children che montano i pony.

PROGRAMMA TECNICO

Categoria a tempo (P.F. 3 – Tab. A) /Categoria di Stile (scheda allegata)

	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Altezza	90	100	110	115	120
Patente	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° Grado	1° grado
gruppi	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Junior/children/pony Children su Pony Senior

Categoria mista con barrage consecutivo

Si specifica che i concorrenti sono ammessi a effettuare il barrage solo nel caso in cui portino a termine il percorso base senza le penalità.

	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Altezza	90	100	110	115	120
Patente	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/1° Grado	1° grado
gruppi	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Pony Junior/Children Senior	Junior/children/pony Children su Pony Senior

L'ordine della programmazione delle 2 prove è libero.

Ove emergessero specifiche esigenze connesse a causa di situazioni territoriali particolari, potrà essere autorizzata dal Referente Nazionale su richiesta del Presidente del Comitato Regionale, l'effettuazione delle due prove su una sola giornata. Nell'eventualità di svolgimento in una sola giornata, fermo restando il costo dell'iscrizione base, l'iscrizione standard ed extra saranno adeguate all'utilizzazione del box per una sola giornata.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Le misure dei campi dovranno essere almeno 3200 m² (mt. 40 x 80 circa) outdoor e mt. 30 x 60 indoor. Le barriere dovranno essere di metri 3,50.

Per ogni singolo livello sono previste le caratteristiche tecniche riportate nella tabella allegata.

Si allegano alcuni grafici di percorsi predefiniti che saranno da ritenersi **indicativi**

divisi in **primo periodo (da marzo a maggio) secondo periodo (da giugno a settembre)**.

I grafici saranno stilati da una commissione preposta di Direttori di Campo F.I.S.E., suddivisi in:

- grafico didattico (cat. Stile/Tempo) livello base 1 e 2;
- grafico didattico livello 3 e livello 4;
- grafico tecnico (cat. Barrage consecutivo) livello base 1 e 2;
- grafico tecnico livello 3 e livello 4;



Detti grafici sono allegati In calce al presente regolamento.

Il Direttore di Campo deve effettuare la misurazione del percorso con grande attenzione compiendo le traiettorie più corrette senza diminuire o aumentare la lunghezza del tracciato utile ai fini della definizione del tempo massimo.

Il 2/3 dei salti devono essere delle dimensioni massime. Il Presidente di Giuria procede a verificare le altezze dandone atto nella relazione. In ogni tappa delle Qualifiche Regionali del Progetto Sport il controllo della rigorosa aderenza dei percorsi alle prescrizioni tecniche compete ai Giudici di Stile e ai Presidente di Giuria. Il Referente Nazionale quando presente svolge anche il ruolo di Ispettore FISE.

Ordine di partenza del 1° giorno/1° prova: a sorteggio.

Ordine di partenza del 2° giorno/2° prova: inverso alla classifica della categoria della 1^ prova.

QUOTE DI ISCRIZIONE

BASE	€ 50,00
STANDARD	€ 115,00
EXTRA	€ 125,00

Le quote in tabella si riferiscono alle iscrizioni alle categorie del Progetto Sport.

Quote di Iscrizione per le altre categorie: come da Regolamento Nazionale Salto Ostacoli.

SERVIZI

I servizi obbligatori per lo svolgimento del Progetto Sport sono quelli previsti dal Regolamento Nazionale Salto Ostacoli, in aggiunta il servizio di cronometraggio obbligatorio.

Al fine di contribuire alle spese dei Comitati Organizzatori che programmano il Progetto Sport, la Federazione esenta il Comitato Organizzatore dal pagamento delle quote di Spettanza FISE fino a 120 iscritti nelle categorie dello stesso (dal 121° iscritto la quota di spettanza da versare sarà per **tutti** gli iscritti). Il numero dei partecipanti al Progetto Sport non fa cumulo con i partenti dell'eventuale Nazionale al fine del conteggio del numero minimo di partenti per il calcolo spettanze Fise.

PARTECIPAZIONI E LIMITAZIONI

Nel caso in cui il Progetto Sport sia inserito in un concorso Nazionale di qualsiasi formula di gara, lo stesso binomio potrà partecipare alle eventuali categorie differenti da quelle del Progetto Sport, integrando il pagamento delle quote d'iscrizione, ferme restando le seguenti limitazioni:

1. Il cavallo/pony può essere montato esclusivamente dal cavaliere/i con cui è iscritto alle categorie del Progetto (potrà essere montato da altro cavaliere solo in categorie che si svolgono successivamente alla seconda prova del Progetto cui ha partecipato); Il mancato rispetto della suddetta prescrizione comporterà la partecipazione fuori classifica nella categoria del Progetto Sport.
2. Il cavallo/pony iscritto alle categorie del Progetto Sport non può partecipare ad altre categorie di altezza superiore se programmate prima della categoria del progetto. Il mancato rispetto della suddetta prescrizione comporterà la partecipazione fuori classifica nella categoria del Progetto Sport.

CRITERI DI PARTECIPAZIONE

1. È permessa la partecipazione al Progetto Sport di uno stesso cavallo/pony con più cavalieri (inclusi i senior). Nell'ambito dello stesso concorso un cavallo potrà essere montato da 2 cavalieri nello stesso livello ma in gruppi diversi, un pony potrà essere montato da 2 cavalieri soltanto in livelli diversi. Questa regola vale anche per la Semifinale e Finale se qualificati entrambi.
2. È consentita la partecipazione di uno stesso binomio a 2 livelli diversi solo nelle Qualifiche Regionali e nella Semifinale. Nel caso in cui il binomio sia qualificato per la Finale in 2 livelli, dovrà scegliere a quale partecipare.
3. Se un cavaliere si qualificasse alla Semifinale e poi alla Finale con 2 cavalli/pony in 2 livelli differenti potrà partecipare con entrambi.



4. Un cavaliere può partecipare al Gruppo Junior e Gruppo Pony.
5. E' consentita la partecipazione di uno stesso cavaliere con più cavalli al Progetto Sport, sia nello stesso livello/gruppo sia a livelli o gruppi differenti. Un cavaliere può partecipare allo stesso Gruppo/Livello (es: Livello 1 – Gruppo Junior) anche con più cavalli o, nel caso del Gruppo Pony, anche con più pony, in linea con quanto previsto dal regolamento Salto Ostacoli. In Finale, se qualificato nello stesso Livello/Gruppo, potrà partecipare solo con un cavallo/pony. Qualora si effettuino le 2 prove su una sola giornata, non sarà consentito allo stesso cavallo/pony di fare più di due percorsi.
6. Nelle Tappe di Qualifiche Regionali non è obbligatoria la partecipazione del binomio a entrambe le giornate di gara, ma al fine di acquisire il punteggio è obbligatorio partecipare alla Categoria di Stile/Tempo. I Senior acquisiscono il punteggio anche partecipando a una sola qualsiasi giornata (si ricorda che le quote d'iscrizioni rimangono comunque forfettarie).
7. I Tecnici delle discipline olimpiche (OTEB. I. F.1,2,3, Livello) possono partecipare esclusivamente al livello 4

PUNTEGGI

TABELLA 1 – PUNTI SCHEDA

I punti di merito assegnati a ciascun concorrente sulla base della classifica della categoria di Stile, sono pari al 10% della percentuale ottenuta e moltiplicati per i coefficienti della Colonna C e D.

Esempio: se un concorrente 1° classificato in una categoria con oltre 30 partenti consegue l'80,00% del punteggio i punti assegnati sono 8,0 moltiplicando il coefficiente 1,20 per 1,6 per un totale di 15,36.

TABELLA 2 – Categoria a Tempo (P.F. 3 – Tab. A)

Colonna A		Colonna C		Colonna D	
Punti da attribuirsi in base alle penalità		Coefficiente da attribuirsi in base alla		Coefficiente da attribuirsi in base al	
conseguite		classifica		numero di partenti	
Penalità	Punti	Class	Coefficiente	Partenti	Coefficiente
0	5	1	1,2	Fino a 10	1
Da 1 a 3	4,5	2	1,18	Da 11 a 20	1,2
4	4	3	1,16	Da 21 a 30	1,4
Da 5 a 7	3,5	4	1,14	Oltre 30	1,6
8	3	5	1,12		
Da 9 a 11	2,5	6	1,10		
12	2	7	1,08		
Oltre 12	0	8	1,06		
		9	1,04		
		10	1,02		
		Oltre 10			



Esempio: un concorrente primo classificato nella categoria a tempo in cui sono partiti 25 binomi, con percorso netto riceverà 5 punti moltiplicati per il coefficiente 1,2 moltiplicato per il coefficiente 1,4, fa un punteggio totale 8,4.

TABELLA 3 – Categoria Mista a Barrage Consecutivo

Colonna A			Colonna B		Colonna C		Colonna D	
Punti da attribuirsi in base alle penalità conseguite nel percorso base			Punti da attribuirsi in base alle penalità conseguite nel barrage		Coefficiente da attribuirsi in base alla classifica		Coefficiente da attribuirsi in base al numero di partenti	
Penalità		Punti	Penalità	Punti	Class	Coeff	Partenti	Coeff
	0	10		4	1	1,2	Fino a 10	1
Da 1 a 3		9	Da 1 a 4	2	2	1,18	Da 11 a 20	1,2
	4	8	Da 5 a 8	1	3	1,16	Da 21 a 30	1,4
Da 5 a 7		7	Oltre 8	0	4	1,14	Oltre 30	1,6
	8	6			5	1,12		
Da 9 a 11		5			6	1,10		
	12	4			7	1,08		
Oltre 12		0			8	1,06		
					9	1,04		
					10	1,02		
					Oltre 10	1		

Esempio: Un concorrente quarto classificato nella prova mista a barrage consecutivo in cui partono 12 binomi, con 0/8 penalità riceve 10+1 punti moltiplicati per il coefficiente 1,14 per il coefficiente 1,2 per un totale di 15,05 punti.

Nota: Al fine del conteggio del numero dei partenti (colonna D) verranno considerati tutti gli effettivi partenti alla gara anche se appartenenti a Regioni diverse; allo stesso modo per l'applicazione del coefficiente di classifica (colonna C) la classifica sarà complessiva di tutti i partecipanti anche se appartenenti a Regioni diverse.

Ai binomi eliminati o ritirati nella 1^a prova, categoria tempo/stile e/o nel percorso base della 2^a prova, categoria mista a barrage consecutivo, viene assegnato un punteggio pari a 0.

Nell'eventualità che un binomio partecipi alla sola 2^a prova (**tranne il gruppo senior**) (seconda gara/giorno), concluderà la sua tappa con un punteggio pari a 0 a prescindere dal risultato conseguito nella gara stessa se non la seconda prova sia programmata stile/tempo.

CLASSIFICHE DI TAPPA

Per ciascuna tappa dovranno essere stilate delle classifiche date dalla somma dei punti di tabella (pertanto verranno redatte: 3 classifiche per le gare a tempo, 2 classifiche per le gare di Stile e 3 classifiche per le gare a barrage consecutivo, con conseguente previsione di premiazioni per ogni livello; a ciascuna delle quali dovranno essere attribuiti i punteggi riportati come da tabelle specifiche. La classifica sarà determinata dalla somma dei punti di tabella della categoria di stile + categoria a tempo e relativa premiazione di giornata stilata dalla somma dei punti della categoria a tempo più stile (una sola classifica) per tutti i livelli del gruppo unificato junior/children verrà premiato il miglior children della categoria; mentre la classifica della giornata con formula a barrage consecutivo sarà determinata come da tabella 3. Il punteggio finale per ogni tappa è determinato dalla somma dei punti ottenuti da ciascun binomio nelle 3 classifiche delle 2 giornate di gara.



Le categorie di stile attribuiscono i punteggi necessari per i passaggi di patente, come previsto nella Disciplina Autorizzazioni a Montare (DAM).

Per il Gruppo Senior di ogni livello la classifica sarà stilata a Tempo + quella a Barrage Consecutivo, e verrà applicata la Tabella 3 per entrambe le categorie ai fini dell'assegnazione dei punti di Tappa. I Senior non saranno quindi giudicati con i criteri delle gare di Stile.

Nel caso in cui un concorrente effettui un cambio di residenza di Regione, porterà con sé nella nuova Regione di appartenenza il 50% del punteggio fino all'ora acquisito.

La Segreteria di concorso elaborerà una classifica unica per gruppo/livello senza distinzione di appartenenza del cavaliere a una Regione piuttosto che a una altra, avendo comunque cura di riportare sia negli ordini di partenza sia nelle classifiche, la Regione di appartenenza di ciascun cavaliere

Entro il martedì successivo al termine della manifestazione, la Segreteria dovrà inviare ai Comitati Regionali interessati, le classifiche ufficiali nel formato Excel già predisposto nel software ASSO.NET (vedi allegato 1) e pubblicarle sul sito del Comitato Regionale nel cui territorio la Tappa ha avuto svolgimento. Entro il successivo giovedì dovranno essere pubblicate le Computer List Regionali progressivamente aggiornate.

Le Computer List Regionali dovranno essere aggiornate di volta in volta con i punti delle singole tappe.

FASE 2 – SEMIFINALE

Alla conclusione della Fase Regionale ogni Comitato Regionale stilerà le Computer List Finali di Livello/ Gruppo. Per ciascun binomio saranno presi in considerazione i migliori tre punteggi conseguiti, anche nel caso di partecipazione a più tappe. Dei tre migliori punteggi presi in considerazione, almeno uno dovrà essere conseguito nel secondo periodo.

Alla Semifinale accederanno il 30% dei binomi partecipanti per ogni livello/gruppo alla Fase Regionale purché abbiano conseguito un punteggio non inferiore a 30.

Nelle classifiche delle Fasi Regionali dovranno essere inseriti tutti i binomi che abbiano preso parte alle stesse, compresi quelli che abbiano ottenuto un punteggio pari a 0, poiché la percentuale dei qualificati per la Semifinale deve essere applicata sul numero complessivo dei binomi che hanno partecipato al circuito regionale (anche coloro che hanno partecipato a una sola tappa).

In caso d'impossibilità a partecipare da parte di binomi qualificati, i Comitati Regionali provvedono tempestivamente a sostituirli facendo subentrare i successivi in graduatoria purché in possesso dei requisiti sopra citati, al fine di mantenere nella Semifinale per ciascun Comitato Regionale il quorum previsto del 30%.

Nel determinare il numero dei qualificati viene considerata la risultanza matematica della percentuale arrotondata in eccesso (es: 12 partecipanti – 30% = 3.6 – si qualificano 4 binomi).

Si specifica inoltre che per agevolare le Regioni con numeri esigui di partenti, nei gruppi di qualsiasi livello con un numero di partenti totali non superiori a 6, si possono qualificare fino a 3 binomi a patto che abbiano totalizzato **almeno 50 punti** (es. livello 3 junior: 2 partenti, primo classificato alla semifinale punti 70, secondo classificato 58: si qualificano entrambi; livello 4 junior 5 partenti. 1° class. 75, 2° class. 68, 3° class. 55 4° class. 51: si qualificano i migliori 3 punteggi.)

Da quest'anno è consentito al binomio che ha acquisito punti in un livello di passare a un livello SUPERIORE portando con sé il 50% del punteggio fino ad all'ora acquisito; nel caso di passaggio al livello superiore, il binomio non potrà più retrocedere al livello precedente.

PARTECIPAZIONE SEMIFINALE



- Ricordando che le classifiche regionali saranno stilate per BINOMIO, è data facoltà al cavaliere qualificato di prendere parte alla Semifinale con un cavallo/pony diverso rispetto a quello con il quale si è qualificato nella Fase Regionale purché abbia partecipato almeno a una Tappa Regionale con il cavallo/pony con cui partecipa alla Semifinale, in un qualsiasi livello/gruppo.
- Alla Finale si qualifica il binomio partito nella Semifinale.

PROGRAMMA TECNICO SEMIFINALE

Ordine di partenza del 1° giorno/1ª prova: a sorteggio

Categoria a tempo (P.F. 3 – Tab. A) Categoria di Stile (scheda allegata)

	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Altezza	90	100	110	115	120
Patente	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° grado	1° grado
Classifiche	Pony	Pony	Pony	Pony	Junior/ Children/Pony
	Junior/Children	Junior/Children	Junior/Children	Junior/Children	Children su Pony
	Senior	Senior	Senior	Senior	Senior

Alla semifinale le categorie stile/tempo saranno giudicate da due o tre giudici di cui almeno uno di prima fascia.

Ordine di partenza del 2° giorno/2ª prova: inverso alla classifica della categoria a tempo/stile 1° giorno/1ª prova

Categoria mista con barrage consecutivo

	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Altezza	90	100	110	115	120
Patente	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° grado	1° grado
Classifiche Separate	Pony	Pony	Pony	Pony	Junior/ Children/Pony
	Junior/children	Junior/children	Junior/children	Junior/children	Children su Pony
	Senior	Senior	Senior	Senior	Senior

***QUOTE DI ISCRIZIONE** (Nella Semifinale la scuderizzazione è obbligatoria.)

STANDARD	€ 115,00
EXTRA	€ 125,00

* La quota d'iscrizione non comprende l'eventuale Warm Up che avrà un costo aggiuntivo di € 10,00.

La Scuderizzazione sarà disponibile dal venerdì ai costi sopra indicati, l'eventuale arrivo nei giorni precedenti prevede un costo aggiuntivo di € 30,00 a giornata.

MONTEPREMI € 24.100 (a carico del Comitato Organizzatore)

Ripartizione:



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO BASE	1° CLASS.	2° CLASS.	3° CLASS.
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO2 JUNIOR/CHILDREN	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 1	1° CLASS.	2° CLASS.	3° CLASS.
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 JUNIOR/CHILDREN	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 2	1° CLASS.	2° CLASS.	3° CLASS.
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 – JUNIOR/CHILDREN	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 3	1° CLASS.	2° CLASS.	3° CLASS.
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 – JUNIOR/CHILDREN	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3- SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 4	1° CLASS.	2° CLASS.	3° CLASS.
GRUPPO 1 – PONY/CHILDREN/JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 CHILDREN su pony *	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 – SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

**Nel Livello 4 Il gruppo children su pony sarà effettuato solo con un numero minimo di 8 partenti; In caso di un numero inferiore a 8 partirà nel gruppo 1 unificato.*

Inoltre saranno premiati gli Istruttori dei primi 3 cavalieri classificati come da tabella di seguito riportata:



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO BASE	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 470	€ 270	€ 170
GRUPPO 2 - JUNIOR/CHILDREN	€ 470	€ 270	€ 170

LIVELLO 1	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 470	€ 270	€ 170
GRUPPO 2 - JUNIOR/CHILDREN	€ 470	€ 270	€ 170

LIVELLO 2	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 470	€ 270	€ 170
GRUPPO 2 - JUNIOR/CHILDREN	€ 470	€ 270	€ 170

LIVELLO 3	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 470	€ 270	€ 170
GRUPPO 2 - JUNIOR/CHILDREN	€ 470	€ 270	€ 170

LIVELLO 4	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 – PONY/ CHILDREN/JUNIOR	€ 470	€ 270	€ 170
GRUPPO 2 CHILDREN su pony*	€ 470	€ 270	€ 170

*** solo se partiti separati dal gruppo 1**

CLASSIFICHE

Le gare della Semifinale si svolgeranno su una prima prova a Tempo/Stile e una seconda prova Mista a Barrage Consecutivo.

Le classifiche saranno stilate in base ai criteri adottati nelle tappe regionali (somma dei punti assegnati come da Tabella 1, Tabella 2 e Tabella 3). A parità di punteggio dopo la 2ª prova della Semifinale, qualificherà per la Finale la classifica della prova di stile; in caso di ulteriore parità vale la miglior posizione di classifica di categoria della 2ª giornata prova Mista a Barrage Consecutivo.

In caso di non partecipazione alla Finale di uno o più dei binomi qualificati subentreranno i successivi; nell'eventualità in cui la Finale sia disputata successivamente alla Semifinale in un unico evento programmato ad hoc per garantire tali eventuali subentri è fatto obbligo ai qualificati per la finale entro il mercoledì successivo alla Semifinale di confermare formalmente al Referente Nazionale del Progetto Sport la propria disponibilità a partecipare alla Finale alla mail v.mauriello@fise.it

Saranno previste delle premiazioni di categoria per i primi 10 classificati a cura del Comitato Organizzatore.



Federazione Italiana Sport Equestri

NB: all'atto dell'iscrizione alla Semifinale, le Associazioni dovranno dichiarare i nominativi degli Istruttori di riferimento degli allievi qualificati. Agli Istruttori così segnalati, qualora i propri allievi si dovessero qualificare per la Finale, saranno riconosciuti i premi di classifica e gli aggiornamenti previsti dal presente Regolamento (purché l'Istruttore risulti in regola per l'anno in corso e operativo al momento della Finale). L'Istruttore per la finale potrà cambiare, rispetto alla Semifinale, ma non avrà diritto ai premi di classifica e agli aggiornamenti.

L'Associazione che avrà diritto ai premi previsti per la Finale sarà quella presso la quale l'allievo è tesserato al momento della partecipazione alla Semifinale.

Qualora non pervengano specifiche segnalazioni, si farà riferimento a quanto riportato automaticamente nei risultati dal Tesseramento on-line.

Nell'effettuazione delle premiazioni lo speaker del concorso dovrà nominare l'Istruttore, l'Associazione e la Regione di appartenenza del cavaliere premiato.

FASE - 3 FINALE

PROGRAMMA TECNICO FINALE

La Finale del Progetto Sport sarà effettuata in occasione della Fiera Cavalli di Verona, e sarà programmata su 2 giornate di gara con la formula delle 2 manche (un percorso al giorno).

Alla Finale accederanno i migliori 10 binomi qualificati in ciascun Livello/Gruppo previsto per la Fase Regionale e per la Semifinale (sono esclusi i binomi che abbiano terminato la semifinale come eliminati).

Categoria a 2 Manche (N.° 8 Prontuario FISE – Tab. A)

Ordine di partenza a sorteggio

	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Altezza	90	100	110	115	120
Patente	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° grado	1° grado
Classifiche	Pony	Pony	Pony	Pony	Junior/Children/Pony
	Junior/Children	Junior/Children	Junior/Children	Junior/Children	*Children su Pony
	Senior	Senior	Senior	Senior	Senior

Il gruppo children su pony parteciperà alla finale separato dal gruppo unico (junior/children/pony) esclusivamente se nella semifinale siano partiti più di 8 binomi, in caso contrario parteciperanno alla finale nel gruppo unico (junior/children/pony) (aggiungendoli al 30% dello stesso gruppo).

La classifica della Finale del Progetto Sport sarà determinata dalla classifica della categoria a 2 manche, come da Regolamento Salto Ostacoli, pertanto i punteggi acquisiti nella Semifinale non avranno alcun rilievo e saranno quindi azzerati.

QUOTE DI ISCRIZIONE

Da pianificare con la Fiera Cavalli
Scuderizzazione obbligatoria.

MONTEPREMI DELLA FINALE € 15.000,00 a carico del Comitato Organizzatore

Saranno premiati, i primi 3 binomi classificati di ciascun gruppo in ognuno dei livelli previsti.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO BASE	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 1	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 2	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 3	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

LIVELLO 4	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 – PONY/ CHILDREN/JUNIOR	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 – CHILDREN SU pony*	€ 500	€ 300	€ 200
GRUPPO 3 - SENIOR	€ 500	€ 300	€ 200

* solo se partiti separati dal gruppo

Agli istruttori degli allievi qualificati per la Finale Nazionale del "Progetto Sport 2017 – Col. Lodovico Nava" (ad eccezione dei gruppi Senior), sarà riconosciuto l'aggiornamento di mantenimento annuale, giusto quanto previsto



Federazione Italiana Sport Equestri

dal Dipartimento Formazione. I nominativi degli Istruttori che rispondono a quanto sopra dovranno essere inviati al Dipartimento Formazione tramite il proprio Comitato Regionale di appartenenza, prima della finale.

L'aggiornamento di mantenimento potrà essere goduto, secondo l'interesse del singolo istruttore, o nell'anno in corso o, se l'istruttore ha già effettuato il suo aggiornamento, nell'anno 2019.

Quest'anno inoltre al fine di premiare gli istruttori degli allievi che parteciperanno alla Finale (esclusi il gruppo senior), la FISE destineranno loro un premio in denaro di € 11.500,00 così suddiviso:

LIVELLO BASE	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 600	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 600	€ 300	€ 200

LIVELLO 1	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 600	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 600	€ 300	€ 200

LIVELLO 2	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 600	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 600	€ 300	€ 200

LIVELLO 3	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 600	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 600	€ 300	€ 200

LIVELLO 4	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY/ CHILDREN/JUNIOR	€ 600	€ 300	€ 200
GRUPPO 2 - CHILDREN SU pony*	€ 600	€ 300	€ 200

* solo se partiti separati dal gruppo 1

Inoltre sarà premiato l'istruttore con più allievi junior partenti nella finale con un premio in denaro di € 500,00.

All'Associazione del cavaliere 1° classificato di ciascun livello/gruppo sarà riconosciuta l'affiliazione gratuita per l'anno 2019 (premio non cumulabile) ad esclusione del Gruppo Senior.

Nell'eventualità che vi sia un numero di partecipanti inferiore a 3 binomi, ai binomi partecipanti alla Finale non saranno riconosciuti i premi in denaro di classifica individuale ma all'Associazione di appartenenza del Primo classificato sarà comunque riconosciuta l'affiliazione gratuita per l'anno 2019 purché il cavaliere consegua un punteggio non inferiore al binomio 5° classificato di uno degli altri due gruppi appartenenti al suo stesso Livello, prendendo in considerazione il punteggio minore.



Federazione Italiana Sport Equestri

Esempio:

Livello 2 Gruppo Pony – 1 solo partecipante con punteggio totale delle due prove 10. Livello 2 Gruppo Junior 5° classificato punteggio totale delle due prove 8.

In questo caso, rapportandosi al punteggio 8 conseguito dallo junior 5° classificato, l'Associazione avendo conseguito 10 punti avrà diritto al suo premio.

Coppe e Medaglie ai primi tre Classificati di ogni Livello/Gruppo e Coccarde ai primi 10 a cura del Comitato Organizzatore.

Premio al proprietario del cavallo/pony vincente per ogni livello/gruppo.

Eventuali premi aggiuntivi a cura di FISE e/o SPONSOR.

BARDATURE ED IMBOCCATURE

Sia per le Qualifiche Regionali che per Semifinale e Finale le imboccature e le protezioni consentite sono quelle previste dal Regolamento Salto Ostacoli e non da quello specifico delle categorie di Stile.

Per quanto riguarda tutti i Livelli del gruppo Pony, le imboccature consentite sono quelle previste dal Regolamento Pony mentre non sono consentite le Protezioni a "conchiglia" (vedi foto allegata) per il Livello Base, 1 e 2; libero per tutti gli altri livelli.



ALLEGATI:

- Scheda caratteristiche tecniche dei percorsi
- Grafici indicativi divisi per periodo e livelli
- Scheda di valutazione categorie di stile



Data Delibera **15/01/2018**

N. **79**

Dipartimento: **COMPLETO**

Nomina della Commissione consultiva e della Commissione tecnica di supporto del Dipartimento Completo per l'anno 2018

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATA	l'opportunità di utilizzare una Commissione consultiva per proporre eventuali modifiche del Regolamento di Disciplina e valutare richieste o proposte dal Consiglio Federale stesso;
VALUTATA	inoltre l'opportunità di creare un Commissione tecnica di supporto all'attività del Dipartimento, composta da Rappresentanti delle diverse categorie che compongono la filiera del Concorso Completo;
VALUTATI	i nominativi proposti;

DELIBERA

di nominare per l'anno 2018 componenti la Commissione Consultiva la Sig.ra Enrica Pepe ed il Sig. Marco Salvatori e componenti la Commissione Tecnica di supporto la Sig.ra Elisabetta Moranzoni in rappresentanza dei Tecnici ed il Sig. Roberto Rotatori in rappresentanza dei Cavalieri.

I suddetti incarichi sono a titolo onorifico e non comportano spese per la Federazione.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **80**

Dipartimento: **ATTACCHI**

Regolamento Tecnico Attacchi

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VISTO	che il regolamento tecnico FISE in vigore, che riporta i parametri che definiscono quali attività si considerano agonistiche e quali non agonistiche è datato 2011 e necessita di essere aggiornato
VISTE	le crescenti attività inerenti la promozione della Disciplina Attacchi presso appassionati, esordienti ed amatori, esercitate sul territorio soprattutto da FISE ma anche da Associazioni ed Enti di Promozione Sportiva
CONSIDERATE	le peculiarità della Disciplina Attacchi e le relative implicazioni che derivano dalla guida dei cavalli attaccati che in molti casi necessita di esperienza e di monitoraggio tecnico
VISTO	che si rende necessario definire le prove, le formule di gara e le tipologie di attacchi (singoli e multipli) differenziate tra attività agonistica e non agonistica
VISTO	il parere del Direttore Sportivo Duccio Bartalucci, del Responsabile del Dipartimento Carlo Misasi e del Consigliere Federale dedicato alla Disciplina Luca D'Oria

DELIBERA

di approvare l'allegato Regolamento Tecnico FISE relativo alla Disciplina Attacchi

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO TECNICO DISCIPLINA ATTACCHI

E' qualificata attività sportiva non agonistica equestre l'attività svolta nella disciplina **ATTACCHI** secondo i seguenti parametri tecnici:

Le manifestazioni di attacchi di tradizione ed eleganza.

Le sfilate e i raduni

Le manifestazioni effettuate esclusivamente con attacchi singoli, non a tempo, ed in particolare: dressage senza passi indietro, trotto riunito, galoppo – percorsi coni o similari senza ostacoli multipli, fissi o similari o passaggi fra porte.

E' qualificata attività sportiva agonistica equestre l'attività svolta nella disciplina **ATTACCHI** secondo i seguenti parametri tecnici:

Qualsiasi prova eseguita con attacchi multipli.

Per attacchi singoli: qualsiasi prova a tempo, qualsiasi prova di dressage che preveda passi indietro e/o andature riunite e/o galoppo; qualsiasi percorso ancorché a punti con ostacoli mobili, coni o similari, fissi o similari che comprendano ostacoli multipli o con più passaggi fra porte obbligatorie.

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma

☎ 06 83 66 841 📠 06 83 66 84 84 ✉ segreteria@fise.it

P.I. 02151981004 C.F. 97015720580

www.fise.it



Federazione Italiana Sport Equestri

Quella degli Attacchi, apparentemente tranquilla, in realtà è una disciplina a volte molto pericolosa: la velocità che raggiunge l'insieme del cavallo + carrozza, al galoppo, è impressionante e quando i cavalli sono 2 o addirittura 4 la questione si complica.

E basta poco per mettersi nei guai: un pezzo di finimento che si rompe, un cavallo che disturba il compagno ... uno che si spaventa ... un ribaltamento etc. Meglio non pensare ai cavalli che scappando senza guidatore, magari a causa di un ribaltamento, si portano dietro la carrozza.

Partendo da questo assunto, abbiamo cercato di tracciare una linea di demarcazione abbastanza chiara e coerente:

A) i principianti, coloro che non praticano agonismo e coloro che vogliono praticare la disciplina a scopo amatoriale, dimostrativo e promozionale, devono guidare in sicurezza, non devono correre e soprattutto devono guidare cavalli o pony attaccati in singolo. Se vogliono cimentarsi nelle gare (meglio chiamarle esibizioni) possono eseguire le prove di addestramento (dressage) che non abbiano figure difficili (es. il trotto riunito) e possono svolgere le prove con semplici, senza serpentine, passaggi tra alberi o balloni (che a volte provocano ribaltamento). Possono fare sfilate e concorsi di tradizione ed eleganza.

B) gli agonisti e coloro che vogliono avvicinarsi all'agonismo (ed è per questo che nel regolamento di disciplina 2018 sarà introdotta la categoria addestrativa), possono guidare pony e cavalli attaccati in pariglia o tiro a 4, e oltre alle prove dei principianti e/o degli amatori, possono avvicinarsi alle prove propedeutiche all'agonismo. Sotto l'egida di un tecnico e di un giudice FISE.

Il Responsabile del Dipartimento Attacchi
Carlo Misasi





Data Delibera **15/01/2018**

N. **81**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Commissione Segreterie di Concorso

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO che la struttura federale è articolata in Dipartimenti e Commissioni;
CONSIDERATA l'opportunità di nominare una Commissione per il settore delle Segreterie di Concorso;
VALUTATI i curricula dei potenziali componenti;

DELIBERA

di nominare per l'anno 2018 i Sigg.ri Alain Bertani, Romina Fabi e Carolina Ciampi quali componenti della Commissione Segreterie di Concorso.

I suddetti presteranno la loro opera a titolo onorifico e verranno previste solo spese relative alle loro trasferte (Bilancio Dip. Formazione CRA 201 - Ob. 1.01.02.04.02. - CEB.001)

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **82**

Dipartimento: **FORMAZIONE**

Nomina Commissione Direttori di Campo

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO l'art. 30 dello Statuto Federale;

CONSIDERATO che il Regolamento Commissione Direttori di Campo (Art. 2) prevede la nomina di una Commissione Direttori di Campo da parte della Federazione, il cui compito è la gestione dell'attività dei Direttori di Campo;

VALUTATI i curricula dei potenziali componenti;

DELIBERA

di nominare per l'anno 2018 i Sigg.ri Francesco Girardi quale coordinatore della Commissione Direttori di Campo, Uliano Vezzani quale consulente per l'attività internazionale e i Sigg.ri Pietro Ceriani, Marco Latini e Giovanni Racca quali componenti della Commissione Direttori di Campo.

I suddetti presteranno la loro opera a titolo onorifico e verranno previste solo spese relative alle loro trasferte (Bilancio Dip. Formazione CRA 201 - Ob. 1.01.02.04.03 - CEB.001).

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **83**

Dipartimento: **COMITATI REGIONALI**

Nomina Mariuccia Rosaria Grandinetti Referente Attività Regionali

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che è compito statutario dei Comitati regionali promuovere, organizzare, diffondere e coordinare la pratica dello Sport sul territorio regionale di competenza;
VALUTATO	che è primario interesse di questa Dirigenza promuovere lo sviluppo dell'Attività Sportiva regionale soprattutto di base;
CONSAPEVOLI	che ogni Regione esprime realtà territoriali differenti ed esigenze diverse;
CONSIDERATO	che è compito fondamentale della Federazione supportare i Comitati regionali per uno sviluppo e una crescita coordinata per le strategie federali;
CONSIDERATO	che i programmi proposti dai Comitati regionali dovrebbero essere coordinati con l'attività federale e supportati a livello federale in maniera da proporre un'attività coordinata e coerente su tutto il territorio nel rispetto delle peculiarità di ogni Regione;
PRESO ATTO	che ci sono diverse manifestazioni e occasioni federali dove sono coinvolti i Comitati Regionali e non esiste un coordinamento federale di queste attività e grandi eventi;
VALUTATO	che non esiste un Ufficio federale e/o un Referente federale dedicato a supportare i Comitati Regionali e per essi i Presidenti Regionali;
VALUTATA	la prof.ssa Mariuccia Rosaria Grandinetti quale persona esperta e capace di supportare i Comitati Regionali, in grado di attivare un coordinamento delle programmazioni regionali in coerenza con gli indirizzi federali nonché di gestire le rappresentanze regionali durante le manifestazioni federali e i grandi eventi che coinvolgono i Comitati regionali come in via esemplificativa ma non esaustiva le Poniadi, Piazza di Siena e Fiera di Verona;

DELIBERA

di nominare la prof.ssa Mariuccia Rosaria Grandinetti Referente delle Attività Regionali per svolgere i compiti descritti in premessa e di dare mandato al Presidente Federale di definire l'eventuale compenso in base al budget 2018 da proporre al primo Consiglio Federale utile approvato il bilancio preventivo 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **44**

Dipartimento: **PONY-CLUB**

Approvazione Regolamenti Dipartimento Pony

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATI	i Regolamenti delle discipline del Ludico Addestrativo, del Mounted Games, dell'area Pony Agonistico e nello specifico della disciplina del Salto Ostacoli;
CONSIDERATA	l'urgenza di approvare i criteri regolamentari per consentire la programmazione dell'attività sportiva;
SENTITO	il parere dei Consiglieri che trattano la materia Sig. Vincenzo Gigli e Sig. Alvaro Casati;

DELIBERA

di approvare i Regolamenti di Disciplina Ludico Addestrativo, Mounted Games e Pony Salto Ostacoli allegati alla presente delibera.

Si precisa che:

- per quanto attiene il Regolamento di disciplina Pony Salto Ostacoli, i Regolamenti dei Trofei/Circuiti approvati dai Rispettivi Comitati Regionali in data antecedente il 26 gennaio 2018 avranno esenzione all'applicazione degli articoli relativi alla suddivisione dei pony per altezze fermo restando l'obbligo di applicazione di tutte le altre disposizioni presenti nel Regolamento stesso fino al 30 giugno 2018.

Inoltre le limitazioni di cui all'art. 6 "LIMITAZIONI PARTECIPAZIONI MANIFESTAZIONI FEDERALI per tutte le gare Federali "(COMPRESSE QUELLE REGIONALI)" (pagine 11 e 12 dell'allegato Regolamento), si applicano con riferimento alla partecipazione a gare effettuate dopo il 1° febbraio 2018.

- per quanto attiene il Regolamento di disciplina Club e Mounted Games riguardante l'iter per il conseguimento del Brevetto di specialità MG, tale disposizione verrà applicata con decorrenza dal 01 Maggio 2018.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola

REGOLAMENTO DISCIPLINA

MOUNTED GAMES

F.I.S.E.

LEGENDA:
SOMMARIO

Mounted Games

CATEGORIE

1.0

E' consentita la partecipazione fuori classifica per qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente Regolamento.

- **Categorie Mounted Games**

Viene suddivisa in questo modo:

	2018	2019	2020	2021
Under 12	2006	2007	2008	2009
Under 14	2004	2005	2006	2007
Under 17	2001	2002	2003	2004

Open da 14 anni a nessun limite

1.1 Categoria Pony Esordienti

Categoria riservata a pony di età minima 4 anni massimo 7 anni, montati da cavalieri di età minima 14 anni in possesso di patente BMG o B Olimpico e/o superiori ed esperienza minima di 1 anno in categorie Mounted Games ufficiali.

Programmazione: a coppie e facoltativa per i CO

Giochi previsti per sessione: 7 giochi max.

Il cavaliere che partecipa a questa categoria può con pony diverso partecipare anche ad un'altra categoria programmata.

Per "*pony esordiente*" si intende un pony che non ha mai partecipato nella sua carriera a gare ufficiali Mounted Games in Italia.

La qualifica di pony esordiente è valida solo per la stagione in corso pertanto un pony può partecipare ad una sola stagione (da gennaio a dicembre) in suddetta categoria.

La partecipazione di un pony a categorie non riservate a pony esordienti comporta la perdita della qualifica e quindi l'esclusione alla partecipazione alla categoria Pony Esordienti.

Qualora l'Arbitro Starter giudichi un pony pericoloso esso verrà fermato per un periodo pari a 60 giorni.

2.0 PARTECIPAZIONI

2.1 Cavalieri:

Un cavaliere potrà partecipare durante la stessa competizione a due categorie distinte con due pony diversi.

La categoria esordienti è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

Naturalmente il cavaliere di categoria Open potrà partecipare solo ed unicamente alla sua categoria (escluso la categoria esordienti)

La possibilità di partecipare a due categorie diverse deve essere in linea con il regolamento MG relativamente alla possibilità di partecipazione alle categorie in vigore.

La possibilità di partecipare a due categorie sarà possibile nelle manifestazioni federali (esclusi Campionati Italiani) nei Trofei Nazionali, nei Campionati e Trofei Regionali e nelle gare comuni approvate e regolamentate dalla FISE.

Nei campionati Italiani di qualunque tipologia (squadre, coppie ed individuali) sarà ammessa la partecipazione ad una sola categoria.

Inoltre il cavaliere dovrà obbligatoriamente scegliere per quale categoria intende partecipare prima dell'inizio del primo dei Campionati Italiani in calendario tra quelli previsti, tale scelta dovrà essere mantenuta durante tutto l'arco dell'anno in corso senza possibilità di cambiare categoria durante la stagione agonistica.

2.2 Pony

Partecipazioni: 1 pony può effettuare una sola categoria e non superare il numero di 24 giochi al giorno.

2.3 Età minima dei pony:

4 anni categoria esordienti

5 anni per tutte le altre categorie

LIBRO I

MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE

Il pony Games si traduce in "Giochi in sella sui Pony". Di conseguenza, i cavalieri devono effettuare i loro giochi sui pony salvo quando il regolamento autorizza od obbliga a scendere.

PRINCIPI FONDAMENTALI

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 cavalieri. 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 a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine questa attività è propedeutica alla competizione. E' accessibile a tutti i cavalieri, anche principianti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare il codice Pony Games: comportamento leale (fair play), rispetto del pony (sono vietati: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (il cavaliere 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.

LE ORIGINI

I Pony Games sono apparsi in Inghilterra alla fine degli anni 50. In questo periodo in Gran Bretagna, l'equide costituiva ancora un modo di locomozione ed una pratica usuale pertanto i cavalieri in erba dovevano imparare a circolare con spigliatezza sia in ambiente naturale che urbano, ovviamente a bordo strada, e dovevano saper affrontare tutte le situazioni. In questo paese, a forte cultura equestre, il gioco a squadre e la competizione sono apparsi il miglior metodo di apprendimento. Il successo fu immediato e totale. D'altronde i migliori cavalieri britannici attuali, sia in salto ostacoli che in completo, sono nati da questa scuola. Oggi i Pony Games sono usciti dalla nazione di origine ed hanno sempre maggiori seguaci in Europa e nel mondo. Le competizioni organizzate permettono di riunire praticanti di tutte le discipline equestri.

TITOLO I

REGOLE GENERALI RGmg

RGmg 1.1 Le squadre sono composte da 4/5 cavalieri e 4/5 pony, e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL) in campo prova e in campo gara.

RGmg 1.2 Le coppie sono formate da 2/3 pony e 2/3 cavalieri e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL) in campo prova e in campo gara.

RGmg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (TAL) in campo gara e in campo prova se minorenni.

RGmg 1.4 A competizione iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.5 ed 1.6). Durante la gara a squadre, un cavaliere o un pony, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dell'Arbitro Ufficiale o Presidente di Giuria, (es. in caso di ritardo o concomitanze).

RGmg 1.5 Una squadra o coppia può sostituire un pony a gara iniziata se il veterinario di servizio certifica che il pony è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony o la coppia con 1.

RGmg 1.6 Nel gioco a squadre e a coppie un team può sostituire un cavaliere 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 giocatore. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della categoria) deve essere idoneo per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello). In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (vedi punto 12.1)

RGmg 1.7 potranno partecipare cavalieri in possesso di patente Brevetto Mounted Games o superiori.

RGmg 1.8 quando l'arbitro ufficiale per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre che ripartono possono modificare l'ordine di partenza dei cavalieri e la combinazione dei cavalieri/pony.

2.0 PONY

RGmg 2.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri.

RGmg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony. Se l'arbitro ritiene che il cavaliere sia in sovrappeso o pericoloso, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione o da alcuni giochi non a lui idonei.

RGmg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.

RGmg 2.4 L'età del pony non deve essere inferiore a 5 anni.

RGmg 2.5 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

3.0 SELLERIA

RGmg 3.1 La bardatura (selle, testiere e il resto dell'materiale) devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti, e non modificati o adattati in alcun modo per scopi diversi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa), martingala fissa in cuoio.

RGmg 3.2 Devono essere usate selle sintetiche o in pelle con arcione. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di staffe, porta staffili aperti, e sottopancia con due fibbie per parte.

RGmg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle previste per le prove di dressage vedi tavola 2 imboccature reg. nazionale pony dressage allegata

RGmg 3.4 La lunghezza totale delle barre laterali dei filetti non deve superare i 10 cm (IMGA 9 cm).

RGmg 3.5 Le redini senza morso sono permesse (tipo bitless) non Hackamore.

La sola capezza è consentita solo dietro autorizzazione dell'arbitro ufficiale in casi particolari.

RGmg 3.6 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi è consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purché non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia

RGmg 3.7 Le redini devono essere attaccate all' imboccatura tramite un gancio di cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

RGmg 3.8 L'arbitro può ispezionare la selleria del pony in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà definitivo.

RGmg 3.9 Divieti: ramponi e criniere intrecciate e ogni altro materiale rumoroso.

RGmg 3.10 Autorizzati: martingale fissa su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare da caccia e sottocoda.

RGmg 3.11 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa, viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera, il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

RGmg 3.12 Per quanto riguarda l'arrivo testiera e sella devono essere posizionate in modo corretto.

4.0 BARDATURA E IMBOCCATURA:

RGmg 4.1 Per la Disciplina del Mounted Games: rif. Regolamento specifico e imboccature tavola 2 + bitless. E' consentita la martingala fissa e la martingala ad anelli, sella inglese

RGmg 4.2 Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

RGmg 4.3 E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony/cavallo qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso, fermo restando quanto espressamente previsto nelle discipline Pony Games e Carosello.

5.0 TENUTA

RGmg g 5.1 Obblighi: pantaloni da equitazione, stivali/stivaletti da equitazione, scarpe da pony games e cap omologato con attacco a tre punti.

RGmg 5.2 Divieti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi.

RGmg 5.3 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, il cavaliere 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 in qualsiasi specialità.

RGmg 5.4 Nella gara del postino il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere.

RGmg 4.5 La gioielleria che non può essere tolta, deve essere nascosta con un nastro adesivo. Tutti i monili devono essere tolti durante la gara. Monili che non possono essere tolti devono essere ricoperti in maniera appropriata.

RGmg 4.6 Tutto il personale che entra nel campo di gioco deve indossare scarpe con la chiusura assicurata.

6.0 PESO DEL CAVALIERE:

Rgmg 6.1 Un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 55

7.0 L'ARBITRO UFFICIALE:

RGmg 7.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

RGmg 7.2 Il posizionamento degli Arbitri di Corsia verrà definito dallo Starter Ufficiale al momento del briefing.

8.0 OBIEZIONI

RGmg 8.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing.

9.0 GIUDICI

RGmg 9.1 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie i giudici della batteria A giudicheranno la batteria B quelli della batteria B arbitreranno la C quelli della C la batteria A. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti alla squadra che lo doveva fornire per tutti i giochi svolti senza arbitro.

RGmg 9.2 Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'area di gioco: gli organizzatori, l'Arbitro ufficiale, i giudici, i commentatori, gli assistenti dell'Arbitro ufficiale, i responsabili del campo gara, i posizionatori di materiali, gli atleti e un TAL per ogni squadra.

RGmg 9.3 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 7.1 può essere eliminata, salvo accordo con l'Arbitro ufficiale.

I posizionatori e gli arbitri di corsia debbono entrare in campo con la squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco. Gli arbitri di corsia hanno l'obbligo di firma al tavolo all'arrivo prima di iniziare a giudicare.

RGmg 9.4 Fumare e bere alcolici nell'arena è severamente vietato. L'arbitro può chiedere, sua discrezione, a chiunque infranga questa regola di lasciare l'arena.

RGmg 9.5 Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

10.0 FASCE PER IL CAP

RGmg 10.1 L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia ben visibile sul cap di almeno 4 cm d'altezza di colore bianco o nero, oppure di altro colore in contrasto col copri cap.

RGmg 10.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un cavaliere ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGmg 10.3 Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve tornare indietro, rimettersela e passare di nuovo la linea d'arrivo con la fascia in testa.

RGmg 10.4 Per gli individuali può venire consegnato un copri cap di diverso colore per individuare meglio l'arrivo. I cavalieri devono fare la massima attenzione a tenere questi copricap ma in caso si sfilino durante il gioco non sono tenuti alla rettifica.

11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY

RGmg 11.1 Il maltrattamento dei pony non è mai permesso in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione.

L'arbitro può eliminare un cavaliere, coppia o squadra da un gioco o dalla competizione o può fare riferimento alla Giuria di Gara o alla commissione disciplinare a sua discrezione se ritiene che essi abbiano maltrattato un pony o abbiano permesso a chiunque altro di maltrattare un pony.

Maltrattamento è definito una condotta intenzionale che può causare dolore o disagio inutile ad un pony.

Il maltrattamento comprende, ma non solo, ognuno dei seguenti comportamenti:

- frustare, colpire o picchiare un pony con qualsiasi oggetto o con una mano o gamba
- stratonare un pony in bocca con il morso
- montare un pony evidentemente spossato, fuori forma, debole o ferito
- sensibilizzare in modo anormale qualsiasi parte del pony
- lasciare un pony senza cibo o beveraggio adeguato.
- Usare bardature di taglia sbagliata.

Qualsiasi di queste infrazioni causa eliminazione.

RGmg 11.2 Non è mai permesso usare speroni e frustino nei giochi con i ponies, in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione.

RGmg 11.3 In nessun momento della gara un pony può essere colpito con niente a meno delle gambe del cavaliere quando montato. Questo comprende anche l'uso del materiale di gioco come frustino. Ogni infrazione causa eliminazione.

RGmg 11.4 E' ammesso agitare un materiale di gioco a fianco del pony, a condizione che il pony non venga colpito dal materiale.

12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

RGmg 12.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, TAL, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

RGmg 12.2 A discrezione dell'Arbitro ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti che si comportano in modo sconveniente, non conformi al regolamento, potranno essere ammoniti con cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo questo comporta l'eliminazione per cui

alla sua squadra/coppia verrà attribuito punti 0 per quel gioco. Se sono programmate più sessioni di gioco, il primo cartellino giallo sarà riportato di sessione in sessione.

RGmg 12.3 Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

13.0 STIMOLANTI

RGmg 13.1 L'uso di stimolanti sia per il pony, sia per il cavaliere è severamente vietato.

RGmg 13.2 La lista degli stimolanti per pony vietati è consultabile nel Regolamento Veterinario FISE.

La lista degli stimolanti artificiali per i pony è pubblicata annualmente dalla FEI. E' disponibile gratuitamente sul sito: (www.mounted-games.org/imga/documentation)

14.0 FUORI CLASSIFICA:

RGmg 14.1 Se una squadra, una coppia o un individuale giocano fuori classifica devono rispettare le regole della categoria, ma non acquisiscono punti.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito area recintata o cordata in cui avviene il gioco e dove si trova l'area tracciata. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 130 metri di lunghezza e 80 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione. Contemporaneamente saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre. A discrezione dell'organizzatore e dell'Arbitro ufficiale, e se le dimensioni del campo di gara lo permettono, è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di 8 squadre. Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

Tutte le corsie, anche le ultime, devono essere delimitate da due file di paletti, dal momento che dal momento che i paletti contano sempre (RC 1.15).

RC 1.2 L'area tracciata è dentro il campo gara. Contiene le linee necessarie al gioco.

RC 1.2 L'area di gioco è dentro l'area tracciata ed è delimitata da quattro bandierine d'angolo. Se abbattute queste bandierine devono essere raddrizzate. La non osservanza di questa regola comporta l'eliminazione

RC 1.3 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi /ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza di 3 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa corsia, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

RC 1.4 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.

RC 1.5 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e l'eventuale linea di sicurezza o la staccionata, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo. Può essere creata una zona di sicurezza tra la linea di sicurezza e la staccionata.

RC 1.6 La zona di fondo è situata fra la linea di fondo e la staccionata, 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.

RC 1.7 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 15 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 sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale 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.

RC 1.8 Ogni materiale abbattuto o spostato da un cavaliere, deve essere riposizionato sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, il mancato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.9 Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul posizionamento spetta all'Arbitro Ufficiale. 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.

RC 1.10 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

RC 1.11 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena eliminazione.

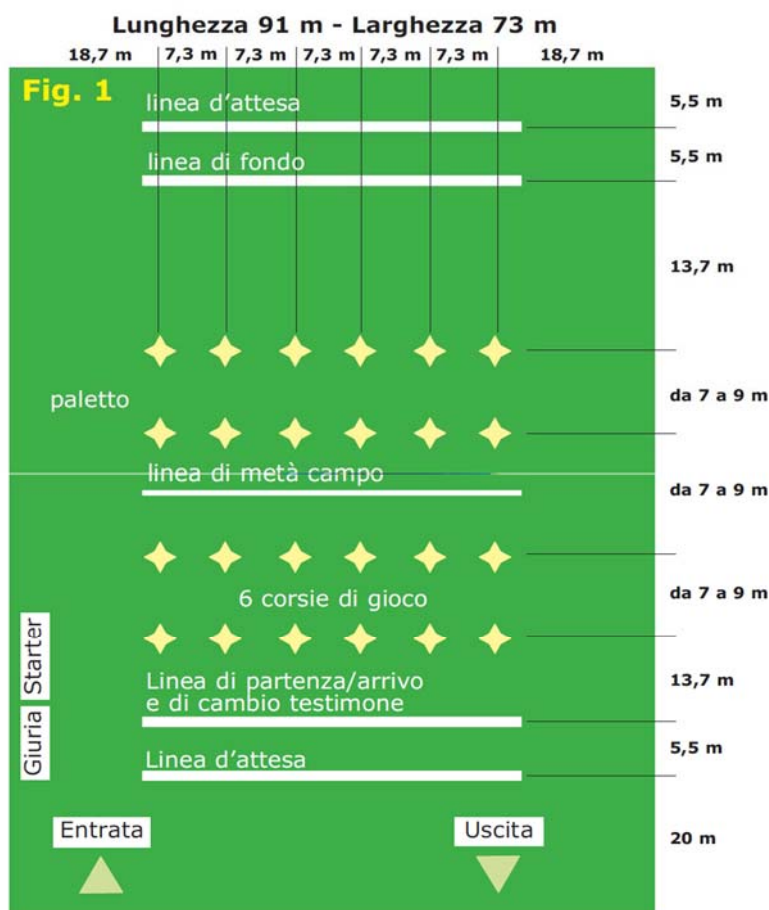
RC 1.12 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza ed è invitato ad andare a destra. Il cavaliere non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

RC 1.13 Ci dovrà essere un solo cavaliere nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia

RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (pony/cavaliere) la linea di fondo.

RC 1.15 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.

RC 1.16 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.



NB: le misure del campo dell'immagine sono da ritenersi indicative

MATERIALE ROTTO O MODIFICATO

Il Materiale è considerato rotto se è danneggiato in modo tale che non sia più conforme alle specifiche dei materiali

L'Arbitro la causa del danneggiamento e chi ne è responsabile. Se la causa è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione il cavaliere non è responsabile. In tutti gli altri casi il cavaliere è responsabile.

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

Alla ripresa del gioco la squadra, coppia, individuale che eventualmente ha causato la rottura del materiale viene eliminata e non partecipa.

RC 2.1 Il materiale rotto determina l'eliminazione della squadra interessata, perché essa non gareggia più nelle stesse condizioni di sicurezza e di equità rispetto alle altre squadre.

RC 2.2 E' vietato qualsiasi modifica del materiale di gioco da parte del cavaliere es. bordo del sacco del postino arrotondato. La perdita del tessuto della bandiera non comporta l'eliminazione.

RC 2.3 Tutto il materiale deve essere omogeneo per tutte le squadre.

RC 2.4 Il materiale difettoso non deve essere utilizzato.

PASSAGGIO DI TESTIMONE

RC 3.1 Tutte le 4 zampe dei pony 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).

RC 3.2 Se un materiale cade dietro la linea di partenza o dietro la linea di fondo, durante uno scambio, qualsiasi cavaliere implicato può recuperarlo. Se l'oggetto viene recuperato dal cavaliere in arrivo può essere dato senza risalire sul pony.

RC 3.3 Se un materiale cade dentro l'area di gioco durante uno scambio, può essere recuperato dal cavaliere in uscita o in entrata, ma deve ripassare la linea a cavallo prima di procedere.

RC 3.4 Se esiste la zona di attesa ed un materiale cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è il cavaliere in arrivo che deve raccoglierlo e trasmetterlo al cavaliere in partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di attesa. Anche il pony deve rientrare nella zona di scambio.

RC 3.5 Il materiale è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo. Vedi RC 3.3

RC 3.6 Tutti i passaggi di materiale da un cavaliere ad un altro devono essere fatti da mano a mano.

RC 3.7 per le categorie la zona tra la linea di partenza e la linea di attesa non è vincolante per effettuare il passaggio, nella zona di attesa si presentano i binomi nr. 1 che dovranno aprire il gioco, ma gli scambi, che andranno fatti obbligatoriamente dietro la linea di partenza, potranno essere fatti anche dietro la linea di attesa. (la zona di attesa può essere prevista solo in caso di campi ridotti ed è sconsigliata per il Mounted Games)

ASSISTENZA/ASSISTANCE

RC 4.1 Nessun cavaliere può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony scappato. Per essere attivo, un cavaliere deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. E' sottinteso che i cavalieri si possono dare dei consigli verbali.

RC 4.2 Se l'Arbitro ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al TAL di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata. Il TAL può accompagnare il pony a mano alla linea di attesa prima dell'inizio del gioco, al momento che la bandiera dello Starter verrà alzata dovrà immediatamente lasciarlo.

RC 4.3 I TAL non possono aiutare un cavaliere in nessuna situazione, né tenere il pony, in caso di riposizionamento della sella il pony può essere tenuto solo da un compagno di squadra ma al momento della risalita deve essere consegnato al proprio cavaliere. I TAL possono aiutare in caso di dover catturare un pony o in caso di riposizionamento sella nell'individuale.

PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

RC 5.1 Se ad un cavaliere cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può scendere dal pony per posizionare o prendere tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. Il Cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

RC 5.2 Il cavaliere può continuare con qualsiasi pezzo del materiale, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo del materiale cade dopo che il cavaliere ha passato la linea di arrivo/fondo e il cavaliere successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza prima di iniziare la sua parte di gioco.

RC 5.4 Se un materiale cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di arrivo, il gioco sarà ritenuto valido.

MATERIALE FUORI POSTO

RC 6.1 Se un materiale, regolarmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è sbalzato oltre la linea di scambio, dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

RC 6.2 Il materiale può essere sistemato, dove necessario, a mano, ma senza lasciare il pony pena eliminazione.

MATERIALE ROVESCIATO

RC 7.1 Se un cavaliere fa cadere o sottrae il materiale di un altro, il cavaliere che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo. Saranno gli arbitri di corsia ad avvisare lo Starter.

RC 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.

RC 7.3 Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra, coppia, individuo che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non rigiocherà ma manterrà il suo ordine di arrivo originale. La squadra, coppia o individuo che commette l'infrazione, non prenderà parte al gioco ripetuto e sarà eliminata, (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione -invasione -da parte di un altro cavaliere). In ogni caso, qualsiasi altra squadra, individuo o coppia che avesse commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non parteciperà al ri- gioco e sarà eliminata.

RC 7.4 Il gioco non sarà 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 sarà eliminata.

RC 7.5 Il paletto è considerato caduto quando l'estremità superiore è a terra.

RC 7.6 Se un pony rovescia il materiale prima che il cavaliere abbia tentato di eseguire la prova, quest'ultimo deve riposizionare il materiale a piedi o a cavallo ma dovrà obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

CADUTE

RC 8.1 Se un cavaliere cade e perde il pony nell'area di gioco, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

RC 8.2 Un pony 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 cavaliere se ne riappropri.

RC 8.3 Una caduta che provoca un'ostruzione nei confronti degli altri determinerà l'eliminazione per la squadra per quel gioco

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony, salvo che il pony non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco.

RC 9.2 Se un cavaliere perde il contatto col suo pony, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco.

RC 9.3 Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura il cavaliere per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

RC 9.4 Per i giochi pietre, a piedi a cavallo, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi sul pony, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

RC 9.5 un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione (o da un gioco o da una sessione) a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

CORREGGERE GLI ERRORI

RC 10.1 Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dal cavaliere interessato, e ciò prima di qualsiasi altra azione. Egli può ripararlo sia restando in sella, sia a piedi, salvo eccezioni.

RC 10.2 Se un materiale cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di fine, il cavaliere non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra non verrà eliminata.

RC 10.3 Gli errori devono essere rettificati nella giusta sequenza prima di continuare.

RC 10.4 Ogni cavaliere 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 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 cavalieri dovranno rifare ciascuno il gioco alla rovescia per arrivare all'errore iniziale.

RC 10.5 Se un materiale è stato mal posizionato (ad esempio nel gioco delle piramidi, la scatola messa al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere. rif.10.4.

RC 10.6 Se invece, un pezzo dell'materiale cade dopo che il cavaliere ha passato la linea ed il cavaliere successivo è già partito, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo il cavaliere deve immediatamente recarsi presso l'materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza prima di iniziare la sua parte di gioco.

RC 10.7 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL responsabile della squadra. La squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei TAL in campo gara.

RC 10.8 L'arbitro può dichiarare un gioco finito fischiando prima che l'ultima squadra abbia finito il suo gioco. In questo caso la squadra non verrà eliminata se ha fatto il gioco in modo corretto fino al fischio finale.

OSTRUZIONI

RC 11.1 Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea di gioco e ostruisce un avversario, la squadra, coppia o individuo, che causa l'ostruzione, è eliminata. L'ostruzione è considerata tale, quando un cavaliere deve modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando un pony offeso è rallentato, deviato o urtato.

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

ELIMINAZIONI

RC 12.1 Se una squadra, coppia o individuo è eliminata, non guadagna alcun punto in quel gioco.

RC 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 o individuo sarà eliminata dal gioco successivo.

RC 12.3 Se una squadra, coppia o individuo commette più di un'infrazione, punibile con eliminazione, all'interno dello stesso gioco, verrà eliminata solo per quel gioco.

GIOCHI CON SLALOM

RC 13.1 In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, si applicano i seguenti regolamenti: il cavaliere può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

RC 13.2 Se un cavaliere salta una "porta", deve ritornare indietro e ripassarla dalla parte corretta (per fare uno slalom) .

RC 13.3 Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che potrà riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma obbligatoriamente partire dietro al paletto abbattuto.

RC 13.4 Se un cavaliere abbatte un paletto e non lo riposiziona correttamente sul segno o che tocchi il segno, sarà eliminato.

INFORTUNI

RC 14.1 Se un cavaliere si infortuna l'arbitro ufficiale fischiando può interrompere il gioco. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra non potrà rigiocare; il cavaliere infortunato dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

RC 14.2 Quando il gioco è rigiocato ogni squadra, coppia o individuo che aveva già terminato il gioco al momento che questo è stato interrotto, non deve rigiocare e mantiene la sua posizione d'arrivo o prende un'eventuale eliminazione.

RC 14.3 La squadra/coppia/individuale che a causa dell'infortunio ha fatto sospendere il gioco non potrà rigiocarlo, a meno che l'infortunio non sia avvenuto a causa dell'ostruzione subita da un'altra squadra/coppia/individuale

MANOMISSIONE DEL MATERIALE

RC 16.1 la manomissione del materiale o il suo posizionamento scorretto da parte di posizionatori, TAL, giocatori, con l'intenzione di generare uno svantaggio o un vantaggio a una squadra/coppia/individuale può (a discrezione dell'arbitro) causare l'eliminazione della squadra/coppia/individuale autore della manomissione e/o l'espulsione del responsabile dal campo gara fino alla fine della competizione.

RC 16.2 Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara delle squadre/coppie/individuali comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.

USCITA DEL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo. (salvo causa di forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale).

RC 17.2 Se un pezzo di materiale viene gettato al di fuori del campo gara da un cavaliere o un pony la sua squadra, coppia o individuo viene eliminata.

POSIZIONAMENTO DELL'MATERIALE

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni coppia, squadra o individuo.

RC 18.2 L'arbitro può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.

RC 18.3 Per tutti i giochi che prevedono l'uso dei secchi come i Calzini e i Cartoni, le maniglie dei secchi devono essere messe tutte nella stessa direzione.

L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA

RC 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 può avvalersi delle registrazioni ufficiali. Le altre registrazioni non saranno prese in considerazione.

LA PARTENZA

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione dei cavalieri e quando alzerà la bandiera i cavalieri si porteranno nella zona di attesa e partiranno solo quando la bandiera si abbasserà.

RC 20.2 L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se non lo è, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Tutti i cavalieri e i pony devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. L'arbitro alza la bandiera. I cavalieri vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.4 Ogni pony che passi la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato dall'arbitro, dietro la linea d'attesa.

RC 20.5 Se un pony che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, può causare l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

RC 20.6 Un cavaliere che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RC 20.7 Se l'arbitro retrocede un pony per falsa partenza, l'istruttore non può cambiare il binomio con un altro membro della squadra.

In competizioni internazionali: l'istruttore può cambiare il pony con un altro della squadra. Comunque il cavaliere partirà da dietro la linea di attesa.

RC 20.8 Tutti i cavalieri devono essere a cavallo al momento della partenza, salvo diversamente specificato nelle regole di quel gioco.

RC 20.9 L'arbitro può a sua discrezione eleggere un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.10 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano solo se si trova dietro alla zona di attesa. L'arbitro non potrà dare inizio al gioco.

RC 20.11 Se la partenza è impedita da un pony troppo agitato questo potrà essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony non riesce ad entrare nella linea di attesa si potrà dare ugualmente la partenza.

L'ARRIVO

RC 21.1 I cavalieri devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate (INTERNAZIONALE Con i piedi sui due fianchi a cavalcioni) alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano il traguardo o la linea di scambio.

RC 21.2 L'ordine di arrivo sarà determinato dal passaggio della testa del pony sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony che lo determina. Quanto i cavalieri attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo cavaliere.

RC 21.3 I cavalieri devono passare all'interno delle bandiere (se ci sono) che delineano l'area di gioco per poter completare la loro parte di gioco.

RC 21.4 Quando un cavaliere finisce il suo gioco portando una parte dell'materiale, deve passare la linea di traguardo portando tale materiale con le proprie mani.

RC 21.5 Alla fine di un gioco, i cavalieri 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.

RC 21.6 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.

L'arbitro può fischiare la fine del gioco prima che tutti i concorrenti abbiano terminato allo scopo di risparmiare tempo. In caso che le squadre, coppie individuali rimasti in campo siano più di uno essi si divideranno la somma dei punti rimanenti.

USO DEL 'MATERIALE

RC 22.1 Nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto il materiale deve essere unicamente tenuto dalla mano o dalle mani dei cavalieri.

SOSTITUZIONE DI UN GIOCO

RC 23.1 se un materiale di una squadra viene rovesciato dal vento, o per qualsiasi motivo, il gioco sarà o sostituito o annullato o eventualmente rigiocato con il materiale zavorrato.

RECLAMI

RC 24.1 Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova non è ammesso. Altre situazioni: rif. Regolamento Generale. E' vietato a chiunque l'ingresso in campo gara durante lo svolgimento di una prova.

CLASSIFICA

RC 25.1 Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra secondo il loro ordine di arrivo. I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.

RC 25.2 Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre in competizione (esempio: sei squadre - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

GIOCO DECISIVO (SPAREGGIO 5 BANDIERE PER TUTTE LE CATEGORIE)

RC 25.3 In caso di parità fra più squadre, per determinare la classifica può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo.

RC 25.4 Si consiglia vivamente per le gare a coppie e individuali di far uso dopo le qualificazioni delle semi finali per meglio livellare gli accessi alla finale.

BRIEFING

RC 27.1 E' diretto dall'Arbitro Ufficiale, riunisce TAL o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buon 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.

RC 27.2 Si definirà 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.

RC 27.3 Sarà definita l'organizzazione delle premiazioni al termine di ogni singola prova o secondo previsto dal programma ufficiale.

ISPEZIONE

RC 28.1 I cavalieri e i pony potranno essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione. In questo caso, si verificherà che la selleria sia in buono stato e che la tenuta dei cavalieri sia regolamentare. In caso contrario, si richiederà di cambiare l'elemento difettoso.

RC 28.2 Può essere previsto un premio speciale per la squadra meglio presentata.

SFILATA

RC 29.1 E' consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permettere ai cavalieri ed ai pony di prendere conoscenza del terreno.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettono la corretta posizione del materiale prima che il cavaliere possa effettuare il suo gioco, con conseguente criticità nel proseguire il corretto svolgimento del gioco., gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere il gioco sarà interrotto dall'Arbitro Starter e rigiocato.

RC 15.2 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 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.

RC 15.4 Nel caso di condizioni meteorologiche estreme o per qualsiasi altra causa imprevista l'arbitro può decidere a sua discrezione di interrompere la gara se ritiene ci sia un rischio per i cavalieri o i pony o in ogni caso per garantire la sicurezza della competizione.

Se il problema insorto dovesse essere tale da causare un ritardo di più di 30 minuti, l'Arbitro con la Giuria in campo possono decidere di posticipare o cancellare o modificare il programma della competizione

RC 15.5 In caso di forte vento e nel caso che le zavorre non siano sufficienti, lo Starter ufficiale, a sua discrezione, può consentire ai posizionatori di sostenere o passare il materiale, non possono influenzare il gioco e devono indossare il Cap. In caso di interferenza attiva da parte di questi la squadra/coppia/individuale potrà essere eliminata.

CATEGORIE

Categoria Warm Up come da norme comune (riferimento NC 1.1)

UNDER 12 anni con pony fino a 1.38 cm e cavalieri da 8 a 12 anni

UNDER 14 anni con pony fino a 1.48 cm (1.49m con i ferri) e cavalieri da 8 a 14 anni

UNDER 17 con pony fino a 1.48 cm (1.49 cm con i ferri) e cavalieri da 10 a 17 anni

OPEN con pony fino a 1.48m (1.49m con i ferri) e cavalieri con minimo da 14 anni

PONY ESORDIENTI 14 anni con pony di età compresa tra i 4 e i 7 anni di altezza massima di 148 cm

TITOLO II

GIOCHI

SQUADRE	COPPIE	INDIVIDUALI
1. Slalom	1. Slalom	1. Slalom
2. Pallina e cono	2. Pallina e cono	2. Le due tazze
3. Le due tazze	3. Le due tazze	3. Le due bandiere
4. Corda	4. Corda	4. Le 5 Bandiere
5. Le due bandiere	5. Le due bandiere	5. Cartoni
6. La Torre	6. La Torre	6. Basket
7. Le 5 Bandiere	7. Le 5 Bandiere	7. A piedi a cavallo
8. Le Pietre	8. Le Pietre	8. Le 4 bandiere
9. Cartoni	9. Cartoni	9. Le 3 Tazze
10. Palla e cono Int..	10. Palla e cono Int.	10. Piramide
11. Postino	11. Postino	11. I calzini
12. Basket	12. Basket	12. Le spade
13. 5 Tazze	13. 5 Tazze	13. Pneumatico
14. A piedi a cavallo	14. A piedi a cavallo	14. Rifiuti
15. Le 4 bandiere	15. Le 4 bandiere	15. Cassetta degli attrezzi
16. Le 3 Tazze	16. Le 3 Tazze	16. Le bottiglie
17. Piramide	17. Piramide	17 Bank Race
18. I calzini	18. I calzini	18. Bottle Exchange
19. Le spade	19. Le spade	19. Hoopla
20. Pneumatici	20. Pneumatici	20. Moat and Castle

21. Palloncini.	21. Palloncini.	21. Three pot flag.
22. Rifiuti	22. Rifiuti	22. Victoria Cross
23. Cassetta degli attrezzi.	23. Cassetta degli attrezzi	
24. Le bottiglie	24. Le bottiglie	
25. Jousting	25. Bank Race	
26. Bank Race	26. Bottle Exchange	
27. Bottle Exchange	27. Hoopla	
28. N. patrick.		
29. Hoopla		

Regole dei giochi:

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone al cavaliere n° 2. I cavalieri n°

2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

Errori:

Se un cavaliere manca una porta, dovrà tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e dovrà riprendere lo slalom nel senso nel quale l'aveva iniziato. Se il cavaliere fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato del paletto.

Riferimento RC 13.1/2/3/4

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo

paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo 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.
- 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere 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 velocemente la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 parte a sua volta verso la linea di arrivo e sposta le tazze nella stessa maniera dal primo paletto al secondo e dal terzo al quarto. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono nella stessa maniera.

Errori:

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

4 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca al cavaliere 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, il cavaliere n° 1 lascia la corda. Il cavaliere n° 3 prende la corda e riparte con il n° 2 facendo lo slalom verso la linea di fondo. Dietro a questa linea,

il cavaliere n° 2 lascia la corda e lascia il suo posto al cavaliere n° 4 che prende la corda e ritorna con il cavaliere n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.

Errori:

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

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

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. I cavalieri **NON DEVONO TENERSI PER LA MANO O PER LE DITA**.

Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4

5 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiera
- 2 bandiere

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto situato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono situato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene. Passa la linea di fondo e dà la bandiera al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal Cavaliere interessato. Il Cavaliere può scendere 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 o tolto.

La bandiera può essere infilata nel cono anche dal lato del drappo

6 - LA TORRE

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro

-
- 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va subito a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la va a depositare da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e la va a buttare nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, prima di tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 ripescava la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se un materiale cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

7 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 5 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al Cavaliere n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo 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, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal Cavaliere interessato. Il Cavaliere può scendere 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 o tolto.

Riferimento RC 10.6

Riferimento RC 1.7/8

8 – LE PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che restano sul collo, dovrà camminare su ciascuna delle pietre senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre dovrà rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettuerà il percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra in qualsiasi senso.

Riferimento RC 9.3/4

9 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna poi velocemente per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

Errori:

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

10 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni
- 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n°

1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il Cavaliere dovrà risistemare l'materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

11 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm di larghezza
- 4 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- 4 paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, **deve essere**

l'istruttore/tecnico con cap allacciato), e a piedi, IL POSTINO è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa. Il postino può muoversi all'interno del cerchio deve tenere tutte le lettere in mano.

Errori:

Ogni cavaliere 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 RC 13.1/2/3/4

Durante il passaggio dal Postino al cavaliere, in ogni caso, se la lettera o il sacco cade all'interno del cerchio il postino può ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare le mani a terra fuori dal cerchio pena eliminazione.

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

12 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 5 palline da tennis
- Oppure canestro di 150/170 cm di altezza per gli Under 12
- Oppure canestro di 200/215 cm di altezza per gli Under 14/17/ Open

Regole del gioco:

I quattro cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento dei primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel canestro situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

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

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel canestro, questa cade, deve rimetterla nel canestro da cavallo.

Nel caso in cui il cavaliere abbia messo la pallina e il canestro cade il cavaliere può rettificare tutto a piedi.

13 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

-
- 5 tazze
 - 1 tavolo
 - 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate.. I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere 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 dà la tazza al cavaliere successivo. I cavalieri n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare l'materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine.

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

14 - 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:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare le slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende 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 del cavaliere sia all'andata che al ritorno.

Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

La coppia cavaliere/pony dovrà aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta. Per l'arrivo conta sola il cavaliere e non la totalità cavaliere/pony.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

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

RC 9.3/4

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

i cavalieri n° 1,2,3, e 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,70m dietro la linea di fondo, e va a metterla dentro il tubo dello stesso colore della bandiera, posizionata nell'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2,3,4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo.

Errori:

dietro la linea del fondo, se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella.

Se l'materiale porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Riferimento RC 10.7

16 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze piazzate sui primi 3 paletti
 - 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo
- (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

I 4 cavalieri attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere 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, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere 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. Il cavaliere n° 3 dovrà fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 farà lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

Errori:

Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

17 - 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:

I cavalieri 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 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo Il cavaliere n°3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blu). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla).Alla fine del gioco la piramide si legge ITALY e/o i colori : verde, giallo, blu, rosso bianco.

Errori:

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

Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo. RC 10.5

18 - I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, si va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta va verso la linea di arrivo e trasmette il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore. Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

19 - LE SPADE

Materiale per ogni corsia:

- 4 anelli
- 4 elastici
- 1 spada
- 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 prende con la spada l'anello prescelto, e dà la spada munita di questo anello al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo.

Il cavaliere n° 2 fa lo stesso compito in senso contrario e così via; il cavaliere n° 4 passerà la linea di arrivo con la spada munita di quattro anelli.

Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo sulla spada con le mani per risalire e solo per risalire potrà tenere la spada per la lama. Per correggere un errore rettificato, deve lasciare gli anelli e non può passare la linea di arrivo/fondo tenendoli. Per correggere un errore senza scendere, il cavaliere può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di fondo.

Al ritorno in sella, si dovrà sempre tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato un errore.

Se un cavaliere fallisce un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro.

Il passaggio della spada deve sempre essere fatto da mano a mano tenuta per l'impugnatura, in caso di caduta degli anelli durante lo scambio solo uno dei due cavalieri potrà rettificare.

20 – PNEUMATICI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole e del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il cavaliere n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 3 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 riparte con il n° 4. Mentre il cavaliere n° 3 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 4 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 3 rimonta e questi due cavalieri vanno a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 riparte con il n° 1. Mentre il cavaliere n° 4 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

RC 21.2

Errori:

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

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

21 – PALLONCINI

Materiale per ogni corsia:

- 1 tavola porta palloncini
- 6 palloncini (identici e gonfiati nella stessa maniera per tutti i componenti delle squadre in gioco) 1 canna di bambù lunga 1,20 metri con una punta sul fondo

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la canna di bambù, parte, fa scoppiare un palloncino e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e passa la canna al cavaliere n° 3. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera.

Errori:

Vengono installati due palloncini supplementari nel caso un pallone si sgonfi o scoppi da solo. Se un cavaliere della squadra fa scoppiare più palloncini, non avrà nessuna penalità a condizione che rimanga un palloncino per ogni componente della squadra. I palloncini dovranno essere fatti scoppiare con la punta del bastone. E' sconsigliato di battere sul pallone con la canna. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto pena eliminazione.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 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.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccoglierlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando a terra.

In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato come un errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi metterlo dentro la pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di materiale

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

- 1 tavolo
- 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- 4 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere un materiale mentre mette la cassetta sul tavolo, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.

Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

24 - LE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n°

1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. Il cavaliere n° 2 va verso il tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua bottiglia in piedi. Al ritorno, prende la bottiglia sulla tavola situata sulla linea mediana e la consegna al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony; ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la sua bottiglia. Il cavaliere è tenuto a posare la bottiglia dritta sul tavolo.

25 - JOUSTING

Materiale per ogni corsia:

- 1 porta bersaglio (con 4 bersagli)
- 1 lancia
- 2 grandi coni

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo.

Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa. Al via, il cavaliere n°1 parte con la lancia in mano e abbatte un bersaglio (con la punta e non con i lati della lancia) e consegna la lancia al cavaliere n°2 dietro la linea di fondo che parte fare la stessa cosa al contrario. Poi trasmette la lancia al cavaliere n° 3 dietro la linea di partenza e così via. Fino al cavaliere n° 4 che andrà a tagliare la linea di arrivo. Ciascun cavaliere può colpire il bersaglio da entrambi le direzioni.

Errori:

Se un cavaliere abbatte 2 o più bersagli, dovrà rialzare quelli abbattuti erroneamente. Lo può fare con i mani. Le targhe devono essere abbattute con la punta della lancia, che deve essere tenuta dal manico, anche nei passaggi di testimone.

Se il porta bersaglio cade, il cavaliere può scendere per rimetterlo a posto.

26 - BANK RACE/ LA BANCA

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono
- 1 porta banconote per 4 cifre (1,0,0,0) alto 170/200 cm
- 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero
- supporto per 4 cifre (con 4 gancetti)

Regole del gioco:

Un cono è posizionato sulla linea di mezzo. Sopra esso, è posizionato un supporto con 4 gancetti. Su ogni gancetto è appeso un numero (colore rosso verso l'esterno). Un porta banconote è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n°1 parte, va a raccogliere un numero sul cono (colore rosso verso l'esterno), poi va posizionarlo sul porta banconote (colore nero verso l'esterno). Torna e passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2,3,4 fanno la stessa cosa. Le banconote devono essere posizionate obbligatoriamente a pony. Alle fine del gioco, si potrà leggere 1000 sul porta banconote.

Errori:

Dopo la riparazione dell'errore, il cavaliere dovrà obbligatoriamente risalire sul pony per posare la banconote sul porta banconote. Se dopo il posizionamento della banconote, il porta banconote cade, il cavaliere dovrà rimettere il porta banconote a posto con le banconote appese anche a piedi. RC 10.5

27 - BOTTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.
- 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sul primo bidone posizionato all'altezza del secondo picchetto. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato al secondo bidone posizionato all'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia su di esso, continua andando a passare intorno al

picchetto, che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, e torna al livello del bidone all'altezza del quarto paletto e posiziona la bottiglia su di esso, raggiunge il livello del bidone al livello del secondo paletto, raccoglie la bottiglia, e ritorna per darla al n° 2.

I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere numero 1.

Il cavaliere nr 4 ripete le azioni degli altri, finendo con la bottiglia in mano.

Le bottiglie devono rimanere dritte sui contenitori durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony; ma dovrà 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 del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi.

28 - N PATRICK RACE /LA CORSA DEL PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto di sezione circolare o quadrata
- 8 tubi di plastica ognuno stampato da una lettera N, P, A, T, R, I, C, K tondi o quadrati.

Regole del Gioco:

i cavalieri n°1,2,3,4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia dello slalom. 7 tubi (N P A T R I C) si trovano a terra 2,7 metri dietro la linea di fondo. Al via della partenza, il cavaliere n°1, con il tubo K in mano va ad infilarlo sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere il tubo C. Deve risalire sul pony e infilarlo sul paletto poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere per prendere il tubo I, risalire sul pony, passare la linea di arrivo e trasmettere il tubo I al cavaliere n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I, R e T. Il cavaliere 3 farà lo stesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, il cavaliere 4, dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony e va ad infilarlo sul paletto prima di passare la linea di arrivo. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro senso giusto e si dovrà leggere sul paletto da su a giù NPATRICK..

Errori:

dopo un errore, un cavaliere può scendere per recuperare il suo tubo. Può a piedi o a pony, infilarlo sul tubo. Travolgere i tubi a terra non è considerato come un errore, ma se un cavaliere prende un tubo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)



29 - HOOPLA

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono in linea con la prima fila di picchetti
- 4 anelli di gomma (diametro interno tra 11 e 12 cm, diametro esterno tra 15 e 17 cm, peso tra 220g e 250g)

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto. Va subito a prendere uno degli anelli che sono posizionati in terra dietro la linea di fondo (2,70 metri) e ritorna per passarlo al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere Nr 1.

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

Errori:

Sparpagliare gli anelli a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere 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.

REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

1 – SLALOM

Materiale per ogni corsia:

idem regolamento a squadre

Regole del gioco

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

idem regolamento a squadre



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

4 - CORDA

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

5 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

6 – LATORRE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
il cavaliere n°1 fa anche il n°4, il cavaliere n°2 fa anche il n°3

7 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre ma con 3 bandiere



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

8 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

9 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere e posare due cartoni

Errori:
Idem regolamento a squadre

10 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre

Errori:
Idem regolamento a squadre

11 – POSTINO

Materiale per ogni corsia:
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Errori:

Idem regolamento a squadre

12 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

13 – 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

14 - A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere posiziona 2 bandiere

Errori:

Idem regolamento a squadre

16 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

17 - PIRAMIDE

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma è a discrezione dei cavalieri quante piramidi vengono spostate basta che entrambi i cavalieri né spostino almeno una.

Errori:

Idem regolamento a squadre

18 - I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

19 - LE SPADE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due anelli vale la specifica dell'individuale per le rettifiche

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

20 – PNEUMATICI

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre



Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

21 – PALLONCINI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due rifiuti

Errori:

Idem regolamento a squadre

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

24 - LE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

25 - BANK RACE/ LA BANCA

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve spostare almeno una banconota.

Errori:

Idem regolamento a squadre

26 – BOOTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

27 – HOOPLA

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

REGOLAMENTO PONY GAMES INDIVIDUALE

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

idem regolamento a squadre /coppia

Regole del gioco

Idem regolamento a squadre /coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

2- LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre + 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia. Il cavaliere fa l'andata e il ritorno e deve girare intorno al paletto

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere.

3 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre + 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia. Il cavaliere fa l'andata e il ritorno e deve girare intorno al paletto

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere.

4 - LE 5 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre /coppia ma con 3 bandiere. Il secondo birillo è posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/coppia.

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

5 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre /coppia. Il secchio è posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo; i cartoni sono posizionati sul primo secondo e terzo paletto.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/coppia. Ogni cavaliere deve prendere e posare due cartoni consecutivamente.

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

6 – BASKET

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre coppia

Il canestro è posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, i due birilli sono posizionati nel corridoio al livello del secondo e quarto paletto

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre/ coppia

7 – A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre/coppia

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia Il cavaliere parte a piedi

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

8 – LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/coppia ma ogni cavaliere posiziona 3 bandiere i colori esterni sul supporto

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

9 – LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Le tazze sono posizionate sui paletti 1,2,3

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

10 – PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre / coppia

Il tavolo è posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, scrivere ITAL alla fine
4 SCATOLE

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

11 – I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre / coppia

3 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno, il secchio è posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo il cavaliere deve prendere 2 calzini al fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

12 – LE SPADE

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere quattro anelli

1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 1,80 m dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada, il cavaliere parte va prendere la spada e al ritorno prende tutti 4 anelli

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia.

In caso di caduta di un anello il cavaliere può continuare il gioco per poi tornare a rettificare l'anello caduto e poi passare il traguardo con i 4 anelli nella spada.

13 – PNEUMATICI

Materiale per ogni corsia:

Il pneumatico posizionato a un 1,80 m dietro la linea di fondo al centro del corridoio.

Un quinto paletto viene posizionato come nello slalom e determina il limite da non superare dal pneumatico.

Regole del gioco:

Il cavaliere parte, scende, in fila il pneumatico senza lasciare intenzionalmente il suo pony, risale e va attraversare la linea di arrivo

Errori:

Se il pneumatico supera la linea del quinto paletto, deve essere rimesso dal suo cavaliere pena eliminazione.

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere.

14 – RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- 1 secchio
- 3 cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/ coppia ma il cavaliere deve prendere 3 cartoni al fondo

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

15 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre / coppia ma il cavaliere deve prendere 2 attrezzi al fondo

Il tavolo è posizionato a livello del secondo paletto

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

16 – LE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Il cavaliere mette prima la bottiglia sul tavolo posizionato a 1,80m dietro la linea di fondo



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

17 – BANK RACE/ LA BANCA

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Il cavaliere deve mettere quattro numeri

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

18 – BOOTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento squadre/coppie

19 – HOOPLA

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

3 anelli di gomma

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento squadre/coppie

20 - MOAT AND CASTLE

Materiale per ogni corsia:

1 secchio di capacità di circa 15 litri posizionato sulla linea di mezzo, riempito per metà di acqua nel quale galleggiano 2 palline da tennis

1 birillo da palla e cono posizionato a 1,80m, dietro la linea di fondo e al centro del corridoio

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

il cavaliere parte, prende una pallina dal secchio, e va a metterla sul cono; al ritorno prende la seconda pallina dal secchio e va a superare la linea di arrivo

Errori:

Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, il cavaliere viene eliminato.

21 - THREE POT FLAG RACE

Materiale per ogni corsia:

5 paletti (come per lo slalom), 3 coni posizionati nel corridoio e allineati sui paletti numero 1,3,5, 4 bandiere posizionati nel birillo posizionato sul paletto numero 3.

Regole del gioco:

Il cavaliere parte, prende nel cono posizionato al centro una bandiera e va a metterla in un cono della sua scelta e così via con le tre altre bandiere (prese individualmente) e va a tagliare la linea di arrivo. Alla fine del gioco, il cavaliere dovrà aver messo 2 bandiere nel cono posizionato sul paletto 1 e 2 bandiere nel cono posizionato nel paletto 5.

Errori:

Idem regolamento del gioco delle 5 bandiere a squadre / coppia

22 - VICTORIA CROSS

Materiale per ogni corsia:

2 cuscini di dimensione 76 centimetri x 46 centimetri posizionati a 1,80 metri dietro la linea di fondo, 1 paletto posizionato sull'allineamento del primo paletto

Regole del gioco:

Il cavaliere parte, scende, prende un cuscino, risale, e lo getta a terra, nella zona fra il paletto e la linea di partenza. Il cavaliere deve obbligatoriamente girare intorno al paletto; idem per il secondo cuscino. Dopo aver recuperato il secondo cuscino il cavaliere dovrà attraversare la linea di arrivo con il medesimo. Alla fine del gioco tutti i cuscini dovranno essere posizionati completamente fra la linea di partenza e i primi paletti.

Errori:

il cuscino che tocca la linea di partenza

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA

TITOLO 1

LA GIURIA /UFFICIALI: UP

UP 1.1 E' composta da:

- L'Arbitro Starter ufficiale, potrà essere contemporaneamente anche Presidente di Giuria se ne ha la qualifica, starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
 - Un aiuto arbitro ufficiale (Vice Presidente di Giuria) che aiuterà l'Arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'arbitro ufficiale. Potrà in caso di necessità sostituire l'arbitro ufficiale.
 - Arbitri di corsia : almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dell'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
 - Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo: essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare i passaggi sulla linea trasversale.
- Minimo: obbligatoriamente 2 sulla linea di fondo.
- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
 - Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura, con la sua squadra (i posizionatori di materiale) il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
 - Commissario in campo prova: verificherà che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, la

correttezza delle imboccature, che siano rispettate le regole in campo prova : non usare fruste e speroni, i pony non devono essere montati da adulti. Per la categoria Elite è vietato l'uso in campo prova del materiale di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse almeno che siano coinvolti nella stessa sessione). Gestisce l'ingresso gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche da un arbitro di corsia, un posizionatore di materiale per la serie Club, due posizionatori di materiale per la serie Elite.

• Lo Speaker: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

UP 1.2 Ogni componente di questa giuria può, alla fine di ogni gioco, informare l'Arbitro ufficiale di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste informazioni, l'Arbitro ufficiale potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

UP 1.3 Tutti gli ufficiali di campo (Arbitro Ufficiale, aiuto Arbitro Ufficiale, Arbitri all'arrivo, Direttore di Campo, Commissario di campo, Arbitri di corsia e Linea, e commentatore) devono avere familiarità con le regole di gioco, le procedure

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente.
- Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.
- Deve avere almeno 16 anni
- Deve essere obbligatoriamente presente al briefing
- Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra
- L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
- Come per il posizionatore dei materiali, la squadra non può entrare in campo gara senza il suo arbitro di corsia.
- Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate, l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro ufficiale decide in merito

L'arbitro di corsia ed il posizionatore si dovranno presentare all'ingresso del campo gara con la loro squadra. Se questo non avverrà la squadra non potrà entrare in campo.

TITOLO II

ITER DI FORMAZIONE ARBITRI PONY GAMES

Premessa: L'obiettivo di questo percorso di formazione è quello di sensibilizzare ed informare correttamente coloro che vogliono collaborare fattivamente a questo programma di sviluppo formativo/educativo.

I candidati, a ricoprire i vari ruoli, non sono necessariamente obbligati a seguire tutta l'iter formativo, in quanto possono essere individuati eventuali "collaboratori volontari" per un periodo di tempo determinato.

I Corsi di Formazione avranno le finalità di:

- Creare un gruppo di Ufficiali di gara in ogni regione.
- Creare dei responsabili della formazione degli Ufficiali di gara a livello regionale.
- Creare, a livello nazionale, un gruppo di responsabili dell'evoluzione della regolamentazione

E' necessario essere tesserati FISE, anche con la sola pat. A.

ELENCO DI TUTTE LE TIPOLOGIE DI UFFICIALI DI GARA

ARBITRI

Arbitro di Corsia

Arbitro all'arrivo

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Arbitro Ufficiale Starter

DIRETTORI DI CAMPO

Direttori Di Campo Club 1° Livello

Direttore Di Campo Club 1° Livello Elite

Direttore Di Campo Club 2°Livello

REQUISITI

Il candidato dovrà avere i seguenti requisiti

- Età minima 16 anni (solo per Arbitro di corsia) o 18 anni
- Essere residente in Italia (salvo deroga del Consiglio Federale)
- Non avere riportato condanne per delitti dolosi o colposi passati in giudicato;
- Non avere subito squalifiche o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI o da una Federazione sportiva;
- Non essere in posizione di incompatibilità così come previsto dall'Art. 54 dello Statuto Federale;

-
- Conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
 - Motivazione a svolgere il ruolo di Ufficiale di gara;
 - Habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
 - Attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;
 - Buona capacità di concentrazione;
 - Autorevolezza e imparzialità;
 - Rispetto della sicurezza;
 - Capacità gestionale e organizzativa.
 - Regolamento e regolamentazione dei Pony Games e sua applicazione pratica;
 - Preparazione del terreno di gara;
 - Conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
 - Verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco;
 - Funzioni specifiche dei diversi ruoli;

E' previsto un esame finale, per la valutazione di idoneità.

Arbitro di Corsia

Deve essere in possesso di patente A – non ha diritto a diaria né rimborso spese
Età minima 16 anni (vale il millesimo)

Programma tecnico di formazione:

- 2 ore di formazione teorica sul regolamento con verifica + 2 ore di formazione teorico/pratica sui giochi.
- 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale, previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione a cui si vuole partecipare.

N.B. Per gli atleti di 18 anni in possesso di patente Brevetto olimpico o Brevetto MG o in possesso della qualifica di TAL potranno accedere al corso di formazione effettuando solamente 2 ore di teoria sul regolamento con verifica e senza effettuare la parte relativa alla formazione teorico/pratica.

La formazione sarà a carico di un Formatore Regionale riconosciuto (proposto dal Comitato Regionale ed approvato dal Dipartimento Club) o dell' Arbitro Ufficiale.

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale e/o dell' Aiuto Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attiva la nomina dovrà effettuare un aggiornamento: al fine di avere un elenco aggiornato annualmente, è previsto un incontro di 2 ore con un Formatore Regionale o un Arbitro Ufficiale per verificare la disponibilità per l'anno in corso e comunicare aggiornamenti su regolamento.

Arbitro all'arrivo

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno un anno ed aver giudicato in almeno 3 competizioni riconosciute dalla FISE.

Programma tecnico di formazione:

- formazione pratica come Assistente Arbitro all'arrivo sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici dell'arbitro di arrivo (tabella punteggi, ordine di arrivo, identificazione delle squadre, rapporti con l'Arbitro Ufficiale, comunicazione dei punteggi e classifica,...ecc). : 2 giornate complete o 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale e/o dell'Arbitro all'arrivo sempre previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione.

La formazione sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitri di corsia; oltre a ciò, dovrà aver operato almeno tre giornate all'anno, annotate sull'apposito libretto del giudice.

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere operato come Arbitro all'arrivo per almeno due anni, o aver effettuato 8 giornate di gara complete a livello regionale e 1 giornata di gara completa a livello nazionale.

La formazione:

1) 2 giornate di affiancamento con un Arbitro Ufficiale in manifestazioni regionali

2) 1 giornata di affiancamento in manifestazioni nazionali.

La valutazione sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Aiuto arbitro Ufficiale può essere designato Arbitro Ufficiale in manifestazioni di carattere regionale. L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitro starter

Arbitro Ufficiale Starter

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici:

Avere conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter Ufficiale da almeno 2 anni e giudicato per almeno 4 giornate

Programma tecnico di formazione:

- Formazione teorico/pratica di almeno 1 giornata completa col Tecnico Nazionale con valutazione finale della idoneità.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale effettuata dal Dipartimento Club.

L'aggiornamento: 1 giornata completa all'anno, di formazione teorico pratica col Tecnico Nazionale durante qualsiasi Manifestazione di Interesse Federale. Per mantenere la nomina dovrà operare almeno 3 giornate all'anno.

DIRETTORI DI CAMPO

Il costo per la partecipazione al corso di Direttore di Campo Club di qualsiasi livello è di € 200,00 per tutta la durata dell'intero corso.

DIRETTORI di CAMPO CLUB 1° livello

Potranno partecipare ai corsi di formazione per Direttori di campo Club 1° livello coloro che sono già in possesso di qualifica di Arbitri corsia, Arbitri Starter, Ufficiali di gara Salto Ostacoli, Direttori di Campo di Salto Ostacoli.

PROGRAMMA TECNICO DI FORMAZIONE

- 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo
- 8 ore di pratica in un centro attrezzato o in preparazione di una gara, a discrezione del direttore del corso;
- 2 giornate complete di gara in manifestazioni regionali in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale.
- 1 affiancamento in una manifestazione di carattere nazionale quale: Ponyadi, Ponymania, Campionati Italiani.

-
- esame finale da concordare (verifica materiale , posizionamento, preparazione del campo, rapporti con l'arbitro ufficiale, Presidente di giuria, organizzazione della squadra dei posizionatori dei materiali, etc ...). La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Il direttore di Campo Club 1°livello sarà abilitato a

-Pony Games Club

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 1° livello ELITE

Possono partecipare ai corsi di formazione i Direttori di campo
1° livello Club Programma tecnico di formazione:

-8 ore di teoria sui giochi Elite e loro problematiche sulle problematiche del salto Ostacoli. -1 affiancamento certificato in manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati italiani.

-1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso in categorie tipo "L".

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Pony Games Elite

-Gimkana 2

-Gimkana 2 Jump 40

-Gimkana 2 Derby

-Gimkana 2 Derby 40

-Gimkana 2 Americana

-Gimkana 2 Americana Light

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 2° livello

Possono partecipare ai corsi di formazione Direttori di Campo Club 1° livello Elite Programma tecnico di formazione

-8 ore di formazione pratico/teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna con le varie problematiche.

-1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".

-indispensabile la presenza in affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni nazionali quali Ponymania , Ponyadi, Campionati Italiani.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Jump 50

-P.G.P

-Gimkana Derby 50

-Gimkana Americana Speed

-Gimkana Cross

CAROSSELLO

Tale specialità, per le evidenti analogie e connessioni, verrà giudicata da Ufficiali di gara scelti nell'elenco dei Giudici e Candidati Giudici di Dressage.

In accordo con il Responsabile del Dipartimento Dressage e il Referente per il Giudici di Dressage, le modalità di giudizio del Carosello saranno opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

LIBRO III

BREVETTO MOUNTED GAMES (BMG)

DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire, l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per le autorizzazioni a montare che abilitano alla partecipazione alle varie categorie, ed il relativo l'iter di conseguimento sono indicate nelle specifiche normative federali in vigore, ed eventuali disposizioni integrative.

Per le abilitazioni in base all'età si veda la Disciplina delle autorizzazioni a montare.

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile; la partecipazione ai concorsi è consentita dal momento in cui decorre la copertura ai sensi della polizza in vigore consultabile sul sito federale."

Tutte le età indicate nel presente regolamento si intendono in base alla regola del millesimo dell'anno.

Iter per il conseguimento:

Il Brevetto Mounted Games viene rilasciato dopo 6 mesi di possesso di patente A ludica per i cavalieri juniores, possesso patente A ludica da almeno 1 anno per i cavalieri Seniores.

Per i cavalieri Juniores (età inferiore = a 18 anni):

- Aver partecipato a 4 categorie di pony games club serie 3 qualificante (squadre e/o coppie) di cui 1 in Manifestazione di Interesse Federale e le restanti 4 in manifestazioni di tipo regionale (trofei, camp. Regionali ecc.);
- Aver partecipato ad 1 ripresa elementare di dressage E50 o 1 categoria di Carosello di qualsiasi serie;
- Aver partecipato a 2 Gimkane di cui 1 della linea 2 ed 1 a scelta tra jump cross o derby di qualsiasi serie ed in qualsiasi manifestazione sia nazionale che regionale;

I piazzamenti conseguiti dovranno essere annotati in un "Libretto del Cavaliere" e firmati dal Presidente di Giuria o Segreteria di concorso del singolo evento.

Per i cavalieri Senior (età superiore a 18 anni):

- prova pratica sulla categoria élite;

- colloquio presso il proprio Comitato Regionale di appartenenza, con un Referente regionale ed il TAL di riferimento in cui il candidato deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti, le cure a lui necessarie e alcune nozioni sui regolamenti federali di disciplina.

LIBRO IV

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Esso deve essere osservato:

- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli/pony iscritti nei ruoli federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony a manifestazioni e/o concorsi;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che ritiene opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony/cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

I Comitati Organizzatori di manifestazioni club si dovranno attenere, nella programmazione tecnica, alle categorie previste dal presente regolamento.

SERVIZI:

Per l'organizzazione di qualsiasi manifestazione riconosciuta dalla Federazione sia di carattere Nazionale che Regionale, devono essere garantiti i seguenti servizi:

1 Campo gara Pony Games:

- 1 Presidente di Giuria
- 1 Giudice Starter
- 2 Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter)
- 1 Stewart
- 1 Direttore di Campo pony games
- 1 Ambulanza con medico
- 1 Maniscalco (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Veterinario (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

REGOLAMENTO DISCIPLINA PONY CLUB F.I.S.E.

LEGENDA:

IS: INDICE SPECIALITÀ

NC: NORME COMUNI

SOMMARIO

IS 1.1 Gimkana 2/3:

Linea Jump:

- ☐ Gimkana 2
- ☐ Gimkana 2 Jump 40
- ☐ Gimkana 2 Jump 50
- ☐ Piccolo Gran Premio (PGP)

Linea Derby:

- ☐ Gimkana 2 Derby
- ☐ Gimkana 2 Derby 40
- ☐ Gimkana 2 Derby 50

Linea Americana:

- ☐ Gimkana 2 Americana
- ☐ Gimkana 2 Americana Light
- ☐ Gimkana 2 Americana Speed
- ☐ Equifun

IS 1.2 Gimkana Cross:

- ☐ Gimkana Cross 30
- ☐ Gimkana Cross 40
- ☐ Gimkana Cross 50

IS 1.3 Carosello:

- ☐ Carosello
- ☐ Carosello Master

IS 1.4 Presentazione

IS 1.5 Pony Games

IS 1.8 Combinate

(es gimkana + carosello + derby o gimkana americana + carosello + endurance ecc.)

IS 1.9 Run & Ride

IS 1.10 EQUIFUN

CATEGORIE

NC 1.0

E' consentita la partecipazione fuori classifica per qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente Regolamento.

NC 1.1 Categoria A

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 1.17 m (1.18 con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Sono previste 3 serie:

A Serie Mini: riservata a cavalieri da 5 a 6 anni

A Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni

A Serie 2: riservata a cavalieri da 6 a 10 anni

A Serie 3: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

NC 1.2 Categoria B

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.10 m (1,11 con i ferri) ed un massimo di 1.38 m (1,39 con i ferri) compresi montati da cavalieri in età compresa tra 8 e 14 anni.

B Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

B Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

NC 1.3 Categoria C:

La categoria C'è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.18 m (1,19 con i ferri) ed un massimo di 1.48 m (1,49 con i ferri) compresi montati da cavalieri in età compresa tra 10 e 18 anni.

C Serie 2: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

C Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 18 anni

NC 1.4 Categoria E

La categoria E è riservata ai pony di altezza minima 1.30 m (1,31 con i ferri) montati da cavalieri con un minimo di **16** anni.

E Serie 1

E Serie 2

E Serie 3

PARTECIPAZIONI

NC.2.1 Cavalieri:

sarà definita la partecipazione dettagliata nell'ambito di ciascuna specialità.

NC .2.2 Pony/cavalli

1 giorno: 4 partecipazioni
2 giorni: 6 partecipazioni (max 4 al giorno)
3 giorni: 9 partecipazioni (max 4 al giorno)
4 giorni: 10 partecipazioni (max 4 al giorno)

N.C. 2.3 Età minima dei pony:

4.anni per tutte le specialità

NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE:

Un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 55

NC 4.1 TENUTA:

Casco con tre punti di attacco

Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale

Jodhpur con stivaletti

Stivali da equitazione di gomma o cuoio o ghette neri o scuri con pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore salvo per quanto espressamente previsto da ogni specifica disciplina. L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse per le categorie A mini, A1, A2, A3, B1

N.C. 5 BARDATURA E IMBOCCATURA:

5.0 Per tutte le specialità: Categoria A mini A1 e A2 staffe chiuse anteriormente, mentre per le categorie A3 e B1 solo se si usano stivaletti senza tacco.

5.1 per Gimkane 2/3/ Jump: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette

5.2 per Gimkane 2 Derby: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette

5.3 per Gimkane 2 Americana : è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless - sella inglese o sella americana (rif. Regolamento Western), endurance e bardette

5.4 per Gimkane Cross : è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), e Sella inglese, bardette, sella endurance

5.5 per Carosello: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony) e bitless. E' consentita la martingala fissa. Sella inglese, bardette, americana ed endurance.

5.6 per Pony games: rif. Regolamento specifico e imboccature tavola 2 + bitless E' consentita la martingala fissa ed anelli, sella inglese e bardette

5.7 per Endurance consentito filetto (tavola 2 reg. dressage pony), Pessoa, bitless. Sella inglese, bardette, endurance e americana.

5.8 le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

5.9 E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony/cavallo qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso, fermo restando quanto espressamente previsto nelle discipline Pony Games e Carosello.

LIBRO I

PONY GAMES

DEFINIZIONE

Il pony Games si traduce in "Giochi in sella sui Pony". Di conseguenza, i cavalieri devono effettuare i loro giochi sui pony salvo quando il regolamento autorizza od obbliga a scendere.

PRINCIPI FONDAMENTALI

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 cavalieri. 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 a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine questa attività è propedeutica alla competizione. E' accessibile a tutti i cavalieri, anche principianti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di

addestramento) e di rispettare il codice Pony Games: comportamento leale (fair play), rispetto del pony (sono vietati: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (il cavaliere 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.

LE ORIGINI

I Pony Games sono apparsi in Inghilterra alla fine degli anni 50. In questo periodo in Gran Bretagna, l'equide costituiva ancora un modo di locomozione ed una pratica usuale pertanto i cavalieri in erba dovevano imparare a circolare con spigliatezza sia in ambiente naturale che urbano, ovviamente a bordo strada, e dovevano saper affrontare tutte le situazioni. In questo paese, a forte cultura equestre, il gioco a squadre e la competizione sono apparsi il miglior metodo di apprendimento. Il successo fu immediato e totale. D'altronde i migliori cavalieri britannici attuali, sia in salto ostacoli che in completo, sono nati da questa scuola. Oggi i Pony Games sono usciti dalla nazione di origine ed hanno sempre maggiori seguaci in Europa e nel mondo. Le competizioni organizzate permettono di riunire praticanti di tutte le discipline equestri.

TITOLO I

REGOLE GENERALI RGpg

RGpg 1.1 Le squadre sono composte da 4/5 cavalieri e 4/5 pony, e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL) in campo prova e in campo gara.

RGpg 1.2 Le coppie sono formate da 2/3 pony e 2/3 cavalieri e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL) in campo prova e in campo gara.

RGpg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (TAL) in campo gara e in campo prova se minorenni.

RGpg 1.4 A competizione iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.5 ed 1.6). Durante la gara a squadre, un cavaliere o un pony, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dell'Arbitro Ufficiale o Presidente di Giuria, (es. in caso di ritardo o concomitanze).

RGpg 1.5 Una squadra o coppia può sostituire un pony a gara iniziata se il veterinario di servizio certifica che il pony è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony o la coppia con 1.

RGpg 1.6 Nel gioco a squadre e a coppie un team può sostituire un cavaliere 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 giocatore. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della categoria) deve essere idoneo per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello) In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (vedi punto 12.1)

RGpg 1.7 potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno 3 mesi o superiori.

RGpg 1.8 quando l'arbitro ufficiale per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre che ripartono possono modificare l'ordine di partenza dei cavalieri e la combinazione dei cavalieri/pony.

PONY

RGpg 2.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri.

RGpg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony. Se l'arbitro ritiene che il cavaliere sia in sovrappeso o pericoloso, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione o da alcuni giochi non a lui idonei.

RGpg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.

RGpg 2.4 L'età del pony non deve essere inferiore a 4 anni.

RGpg 2.5 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

SELLERIA

RGpg 3.1 La bardatura (selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento) devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti, e non modificati o adattati in alcun modo per diversi scopi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa), è ammessa la martingala fissa in cuoio.

RGpg 3.2 La sella può essere in materiale sintetico o in pelle con arcione, o bardette. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di staffe, porta staffili aperti, e sottopancia con due fibbie per parte.

RGpg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle previste per le prove di dressage vedi tavola 2 imboccature reg. nazionale pony dressage allegata

RGpg 3.4 La lunghezza totale delle barre laterali dei filetti non deve superare i 10 cm per la categoria A.

RGpg 3.5 Le redini senza morso sono permesse (tipo bitless) non Hackamore.

La sola capezza è consentita in casi particolari solo su autorizzazione dell'arbitro ufficiale

RGpg 3.6 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi è consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purchè non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia

RGpg 3.7 Le redini devono essere attaccate all' imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

RGpg 3.8 Per la categoria A mini A1 e A2 è obbligatorio utilizzare staffe chiuse anteriormente. L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse anche per le categorie A3 e B1

RGpg 3.9 L'arbitro può ispezionare la selleria del pony in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà definitivo.

RGpg 3.10 Divieti: ramponi e criniere intrecciate e ogni altro equipaggiamento rumoroso.

RGpg 3.11 Autorizzati: martingale fissa in cuoio su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare per la risalita in sella e sottocoda.

RGpg 3.12 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa, viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera, il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

RGpg 3.13 Le categorie A3/C3 per essere qualificanti e quindi valide per il conseguimento del Brevetto MG devono avere i seguenti requisiti:

- o Essere programmate in occasione di: Trofei Regionali, Campionati Regionali, Manifestazioni di Interesse Federale;
- o Contenere 2 sessioni di gioco ed ognuna deve prevedere un minimo di 3 giochi a sessione dell'elenco prestabilito e di seguito riportato; qualora fossero previste 3 o più sessioni, le stesse devono contenere tutti gli 8 giochi sempre con un minimo di 3 per ogni sessione dell'elenco prestabilito;

Si precisa che la programmazione delle suddette categorie è facoltativa quindi a libera scelta del Comitato Organizzatore ma è possibile programmare solo una A3/C3 "Open" o "Qualificante", non entrambe nella stessa giornata di gara.

TENUTA

RGpg 4.1 Obblighi: pantaloni da equitazione, stivali/stivaletti da equitazione, scarpe da pony games e cap omologato con attacco a tre punti.

RGpg 4.2 Divieti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi.

RGpg 4.3 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, il cavaliere 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 in qualsiasi specialità.

RGpg 4.4 Nella gara del postino e teksab il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere o le palline.

RGpg 4.5 La gioielleria che non può essere tolta, deve essere nascosta con un nastro adesivo

L'ARBITRO UFFICIALE:

RGpg 5.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

RGpg 5.2 Il posizionamento degli Arbitri di Corsia verrà definito dallo Starter Ufficiale al momento del briefing.

OBIEZIONI

RGpg 6.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing.

GIUDICI

RGpg 7.0 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie gli arbitri della batteria A giudicheranno la batteria B quelli della batteria B arbitreranno la C quelli della C la batteria A. La mancata presenza dell'arbitro comporterà punti alla squadra che lo doveva fornire per tutti i giochi svolti senza arbitro.

RGpg 7.1 Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'area di gioco: gli organizzatori, l'Arbitro ufficiale, i giudici, gli arbitri di corsia i commentatori, gli assistenti dell'Arbitro ufficiale, i responsabili del campo gara, i posizionatori di materiali, gli atleti e un TAL per ogni squadra.

RGpg 7.2 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 7.1 può essere eliminata, salvo accordo con l'Arbitro ufficiale.

I posizionatori e gli arbitri di corsia debbono entrare in campo con la squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco.

RGpg 7.3 Fumare e bere alcolici nell'arena è severamente vietato. Lo starter può, a sua discrezione, intimare a chiunque infranga questa regola di lasciare l'arena

RGpg 7.4 Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

FASCE PER IL CAP

RGpg 8.1 L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia ben visibile sul cap e nettamente in contrasto con il copri cap di almeno 4 cm d'altezza di colore bianco o nero.

RGpg 8.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un cavaliere ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 8.3 Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve tornare indietro, rimettersela e passare di nuovo la linea d'arrivo con la fascia in testa.

SPERONI E FRUSTINI

RGpg 9.1 Non è permesso l'uso degli speroni e della frusta in campo gara e in campo prova.

RGpg 9.2 Durante la gara un pony può essere incitato esclusivamente delle gambe del cavaliere solo se montato.

RGpg 9.3 Né il testimone né le redini né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 9.4 Non è permesso sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony.

COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

RGpg 10.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, TAL, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

RGpg 10.2 A discrezione dell'Arbitro ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti che si comportano in modo sconveniente, non conformi al regolamento, potranno essere ammoniti con cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo questo comporta l'eliminazione per cui alla sua squadra/coppia verrà attribuito punti 0 per quel gioco. Se sono programmate più sessioni di gioco, il primo cartellino giallo sarà riportato di sessione in sessione.

RGpg 10.3 Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

STIMOLANTI

RGpg 11.1 L'uso di stimolanti sia per il pony, sia per il cavaliere è severamente vietato.

RGpg 11.2 La lista degli stimolanti per pony vietati è consultabile nel Regolamento Veterinario FISE.

FUORI CLASSIFICA:

RGpg 12.1 Se una squadra, una coppia o un individuo giocano fuori classifica, devono rispettare le regole della categoria, ma non acquisiscono punti.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito area recintata o cordata 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 130 metri di lunghezza e 80 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione, Contemporaneamente saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre. A discrezione dell'organizzatore e dell'Arbitro ufficiale, e se le dimensioni del campo di gara lo permettono, è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di 8 squadre. Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

RC 1.2 L'area tracciata è dentro il campo gara. Contiene le linee necessarie al gioco.

RC 1.3 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi /ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza di 3 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

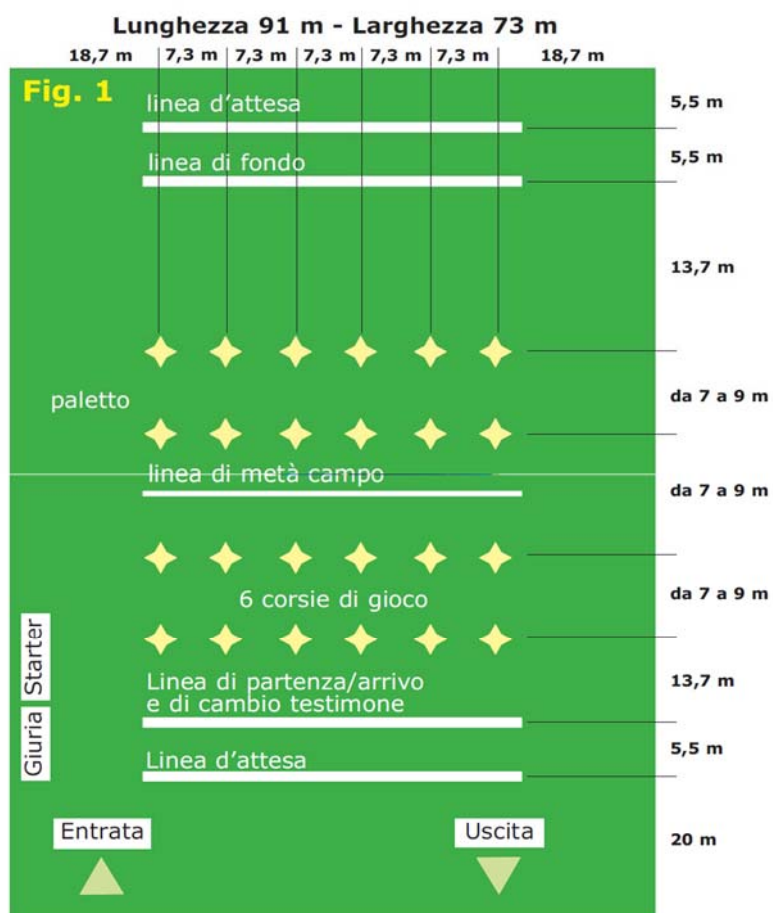
RC 1.4 La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa, ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RC 1.5 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e l'eventuale linea di sicurezza o la staccionata, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

Puo' essere creata una zona di sicurezza tra la linea di sicurezza e la staccionata.

RC 1.6 La zona di fondo è situata fra la linea di fondo e la staccionata, 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.

RC 1.7 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 15 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 sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale 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.



RC 1.8 Ogni attrezzatura abbattuta o spostata da un cavaliere, deve essere riposizionata sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, l'errato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.9 Nel caso in cui i segni siano cancellati, spetta all'Arbitro ufficiale decidere, durante il briefing, come riposizionare l'attrezzatura. 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.

RC 1.10 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

RC 1.11 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena eliminazione.

RC 1.12 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza. Pena eliminazione.

RC 1.13 Ci dovrà essere un solo cavaliere nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia

RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (pony/cavaliere) la linea di fondo.

RC 1.15 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.

RC 1.16 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. È vietato l'uso degli speroni e delle fruste.

È vietato l'uso del materiale di gioco nel campo prova.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO

RC 2.1 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.

RC 2.2 È vietato qualsiasi modifica del materiale di gioco da parte del cavaliere es. bordo del sacco del postino arrotolato. La perdita del tessuto della bandiera non comporta l'eliminazione.

RC 2.3 Tutto il materiale deve essere omogeneo per tutte le squadre.

RC 2.4 Il materiale difettoso non deve essere utilizzato.

PASSAGGIO DI TESTIMONE

RC 3.1 Tutte le 4 zampe dei pony 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).

RC 3.2 Se un equipaggiamento cade dietro la linea di partenza o dietro la linea di fondo, durante uno scambio, qualsiasi cavaliere implicato può recuperarlo. Se l'oggetto viene recuperato dal cavaliere in arrivo può essere dato senza risalire sul pony.

RC 3.3 Se un equipaggiamento cade dentro l'area di gioco durante uno scambio, può essere recuperato dal cavaliere in uscita o in entrata, ma deve ripassare la linea a cavallo prima di procedere.

RC 3.4 Se esiste la zona di attesa ed un equipaggiamento cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è il cavaliere in arrivo che deve raccoglierlo e trasmetterlo al

cavaliere in partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di attesa. Anche il pony deve rientrare nella zona di scambio.

RC 3.5 L'equipaggiamento è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo. Vedi RC 3.3

RC 3.6 Tutti i passaggi di materiale da un cavaliere ad un altro devono essere fatti da mano a mano.

ASSISTENZA/ASSISTANCE

RC 4.1 Nessun cavaliere può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony scappato. Per essere attivo, un cavaliere deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. E' sottinteso che i cavalieri si possono dare dei consigli verbali.

RC 4.2 Se l'Arbitro ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al TAL di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata.

RC 4.3 I TAL possono aiutare un cavaliere in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

PERDITA/CADUTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 5.1 Se ad un cavaliere cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può scendere dal pony per posizionare o prendere tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. Il Cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

RC 5.2 Il cavaliere può continuare con qualsiasi pezzo dell'equipaggiamento, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo dell'equipaggiamento cade dopo che il cavaliere ha passato la linea di arrivo/fondo e il cavaliere successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere 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.

RC 5.4 Se un equipaggiamento cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di arrivo, il gioco sarà ritenuto valido.

EQUIPAGGIAMENTO FUORI SEDE

RC 6.1 Se un equipaggiamento, regolarmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è sbalzato oltre la linea di scambio, dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

RC 6.2 L'equipaggiamento può essere sistemato, dove necessario, a mano, ma senza lasciare il pony pena eliminazione.

EQUIPAGGIAMENTO ROVESCiato

RC 7.1 Se un cavaliere fa cadere o sottrae il materiale di un altro, il cavaliere che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo. Saranno gli arbitri di corsia ad avvisare lo Starter.

RC 7.2 Nel caso di un equipaggiamento 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.

RC 7.3 Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra, coppia, individuo che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non rigiocherà ma manterrà il suo ordine di arrivo originale. La squadra, coppia o individuo che commette l'infrazione, non prenderà parte al gioco ripetuto e sarà eliminata, (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione -invasione -da parte di un altro cavaliere). In ogni caso, qualsiasi altra squadra, individuo o coppia che avesse commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non parteciperà al ri- gioco e sarà eliminata.

RC 7.4 Il gioco non sarà 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 sarà eliminata.

RC 7.5 Il paletto è considerato caduto quando l'estremità superiore é a terra.

RC 7.6 Se un Pony rovescia il materiale prima che il cavaliere abbia tentato di eseguire la prova, quest'ultimo deve riposizionare il materiale a piedi o a cavallo ma dovrà obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

CADUTE

RC 8.1 Se un cavaliere cade e perde il pony nell'area di gioco, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

RC 8.2 Un pony 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 cavaliere se ne riappropri.

RC 8.3 Una caduta che provoca un'ostruzione nei confronti degli altri determinerà l'eliminazione per la squadra per quel gioco

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony, salvo che il pony non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco.

RC 9.2 Se un cavaliere perde il contatto col suo pony, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco.

RC 9.3 Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura il cavaliere per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

RC 9.4 Per i giochi pietre, a piedi a cavallo, e tre gambe, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi al pony, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

RC 9.5 un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

CORREGGERE GLI ERRORI

RC 10.1 Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dal cavaliere interessato, e ciò prima di qualsiasi altra azione. Egli può ripararlo sia restando in sella, sia a piedi, salvo eccezioni.

RC 10.2 Se un equipaggiamento cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di fine, il cavaliere non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra non verrà eliminata.

RC 10.3 Gli errori devono essere rettificati nella giusta sequenza prima di continuare.

RC 10.4 Ogni cavaliere 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 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 cavalieri dovranno rifare ciascuno il gioco alla rovescia per arrivare all'errore iniziale.

RC 10.5 Se un materiale è stato mal posizionato (ad esempio nel gioco delle piramidi, la scatola messa al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere. rif.10.4.

RC 10.6 Se invece, un pezzo dell'equipaggiamento cade dopo che il cavaliere ha passato la linea ed il cavaliere successivo è già partito, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere 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.

RC 10.7 Se un cavaliere 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 poi può riaprire il suo gioco dall'inizio.

RC 10.8 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL responsabile della squadra. La squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei TAL in campo gara.

RC 10.9 L'arbitro può dichiarare un gioco finito fischiando prima che l'ultima squadra abbia finito il suo gioco. In questo caso la squadra non verrà eliminata se ha fatto il gioco in modo corretto fino al fischio finale.

OSTRUZIONI

RC 11.1 Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea di gioco e ostruisce un avversario, la squadra, coppia o individuo, che causa l'ostruzione, è eliminata. L'ostruzione è considerata tale, quando un cavaliere deve modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando un pony offeso è rallentato, deviato o urtato.

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

ELIMINAZIONI

RC 12.1 Se una squadra, coppia o individuo è eliminata, non guadagna alcun punto in quel gioco.

RC 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 o individuo sarà eliminata dal gioco successivo.

RC 12.3 Se una squadra, coppia o individuo commette più di un'infrazione, punibile con eliminazione, all'interno dello stesso gioco, verrà eliminata solo per quel gioco.

GIOCHI CON SLALOM

RC 13.1 In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, il cavaliere può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

RC 13.2 Se un cavaliere salta una "porta", deve ritornare indietro e ripassarla dalla parte corretta (per fare uno slalom) .

RC 13.3 Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che potrà riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma obbligatoriamente partire dietro al paletto abbattuto.

RC 13.4 Se un cavaliere abbatte un paletto e non lo riposiziona correttamente sul segno o che tocchi il segno, sarà eliminato.

INFORTUNIO

RC 14.1 Se un cavaliere si infortuna l'arbitro ufficiale fischiando può interrompere il gioco. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

RC 14.2 Quando il gioco è rigiocato ogni squadra, coppia o individuo che aveva già terminato il gioco al momento che questo è stato interrotto, non deve rigiocare e mantiene la sua posizione d'arrivo o un'eventuale eliminazione.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 15.2 Se i pesi vengono aggiunti ad un equipaggiamento per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte dell'equipaggiamento stesso per tutta la gara.

MANOMISSIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 16.1 A gioco iniziato la manomissione dell'equipaggiamento o il suo posizionamento da parte di posizionatori, TAL, giocatori, sarà causa l'eliminazione.

RC 16.2 Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara delle squadre/coppie/individuali comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.

USCITA DEL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo. (salvo causa di forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale).

RC 17.2 Se un pezzo dell'equipaggiamento viene gettato al di fuori del campo gara da un cavaliere o un pony la sua squadra, coppia o individuo viene eliminata.

POSIZIONAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni coppia, squadra o individuo.

RC 18.2 L'arbitro può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.

RC 18.3 Per tutti i giochi che prevedono l'uso dei secchi come i Calzini e i Cartoni, le maniglie dei secchi devono essere messe tutte nella stessa direzione.

L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA

RC 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 può avvalersi delle registrazioni ufficiali. Le altre registrazioni non saranno prese in considerazione.

LA PARTENZA

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione dei cavalieri e quando alzerà la bandiera i cavalieri si porteranno nella zona di attesa e partiranno solo quando la bandiera si abbasserà.

RC 20.2 L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se non lo è, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Tutti i cavalieri e i pony devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. L'arbitro alza la bandiera. I cavalieri vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.4 Ogni pony che passi la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato dall'arbitro, dietro la linea d'attesa.

RC 20.5 Se un pony che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, può causare l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

RC 20.6 Un cavaliere che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RC 20.7 Se l'arbitro retrocede un pony per falsa partenza, l'istruttore non può cambiare il binomio con un altro membro della squadra.

RC 20.8 Tutti i cavalieri devono essere a cavallo al momento della partenza, salvo diversamente specificato nelle regole di quel gioco.

RC 20.9 L'arbitro può a sua discrezione eleggere un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.10 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano solo se si trova dietro alla zona di attesa. L'arbitro non potrà dare inizio al gioco.

RC 20.11 Se la partenza è impedita da un pony troppo agitato questo potrà essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony non riesce ad entrare nella linea di attesa si potrà dare ugualmente la partenza.

L'ARRIVO

RC 21.1 I cavalieri devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano il traguardo o la linea di scambio.

RC 21.2 L'ordine di arrivo sarà determinato dal passaggio della testa del pony sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony che lo determina. Quanto i cavalieri attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo cavaliere. (Tre Gambe e Corsa nel Sacco).

RC 21.3 I cavalieri devono passare all'interno delle bandiere (se ci sono) che delineano l'area di gioco per poter completare la loro parte di gioco.

RC 21.4 Quando un cavaliere finisce il suo gioco portando una parte dell'equipaggiamento, deve passare la linea di traguardo portando tale equipaggiamento con le proprie mani.

RC 21.5 Alla fine di un gioco, i cavalieri 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.

RC 21.6 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.

SISTEMAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 22.1 Nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto l'equipaggiamento deve essere unicamente tenuto dalla mano o dalle mani dei cavalieri.

SOSTITUZIONE DI UN GIOCO

RC 23.1 se un materiale di una squadra viene rovesciato dal vento, o per qualsiasi motivo, il gioco sarà o sostituito o annullato o eventualmente rigiocato con il materiale zavorrato.

RECLAMI

RC 24.1 Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova non è ammesso. Altre situazioni: rif. Regolamento Generale. E' vietato a chiunque l'ingresso in campo gara durante lo svolgimento di una prova.

CLASSIFICA

RC 25.1 Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra secondo il loro ordine di arrivo. I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.

RC 25.2 Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre in competizione (esempio: sei squadre - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

GIOCO DECISIVO (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE)

RC 26.1 In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo.

BRIEFING

RC 27.1 E' diretto dall'Arbitro Ufficiale, riunisce TAL o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buon 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.

RC 27.2 Si definirà 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.

RC 27.3 Non è consigliato far partire la categorie A serie Mini e 1 all'inizio o alla fine della competizione.

RC 27.4 Sarà definita l'organizzazione delle premiazioni al termine di ogni singola prova o secondo previsto dal programma ufficiale.

ISPEZIONE

RC 28.1 I cavalieri e i pony potranno essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione. In questo caso, si verificherà che la selleria sia in buono stato e che la tenuta dei cavalieri sia regolamentare. In caso contrario, si richiederà di cambiare l'elemento difettoso.

RC 28.2 Può essere previsto un premio speciale per la squadra meglio presentata.

SFILATA

RC 29.1 E' consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permettere ai cavalieri ed ai pony di prendere conoscenza del terreno.

TITOLO II

GIOCHI:

CATEGORIA A MINI

- 1 Slalom
- 2 Palla e cono
- 3 Le due tazze
- 4 Cavallette
- 5 Corda
- 6 Le due bandiere
- 7 Palla e cono internazionale
- 8 La torre

CATEGORIE: B1/A1

- 1 Slalom
- 2 Palla e cono
- 3 Le due tazze
- 4 Cavallette
- 5 Corda
- 6 Le due bandiere
- 7 Palla e cono internazionale

- 8 La torre
- 9 Le 5 bandiere
- 10 Le pietre
- 11 Due bottiglie
- 12 Piccolo presidente

CATEGORIE: Serie 2 (18 giochi)

- 1 Slalom
- 2 Palla e cono
- 3 Due tazze
- 5 Corda
- 6 Due bandiere
- 7 Palla e cono internazionale
- N.8 torre
- N.9 le 5 bandiere
- N.10 pietre
- N.11 due bottiglie
- N.12 piccolo presidente
- N.13 postino
- N.14 cinque tazze
- N.15 quattro bandiere
- N.16 pneumatico
- N.17 a piedi a cavallo
- N.18 cartoni
- N.19 siepi

CATEGORIE: Serie 3 (26 giochi)

- N.1 Slalom
- N.2 palla e cono
- N.3 due tazze
- N. 5 corda
- N.6 due bandiere
- N.7 palle e cono internazionale
- N.8 torre
- N.9 cinque bandiere
- N.10 pietre
- N.11 due bottiglie
- N,12 piccolo presidente

N.13 postino
N.14 cinque tazze
N.15 quattro bandiere
N. 16 pneumatico
N.17 a piedi a cavallo
N.18 cartoni
N.20 teksab
N.21 basket
N.22 rifiuti
N.23 cassetta attrezzi
N.24 piramide
25 Tre gambe
26 Tre tazze
27 Bottle Exchange

Categorie A3/C3 “Qualificanti”

15 4 bandiere
16 Pneumatico
17 A piedi a cavallo
22 Rifiuti
23 Cassetta degli attrezzi
24 Piramide
26 3 Tazze

Regole dei giochi:

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone
- o 5 paletti da slalom installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo.

Regole del gioco

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

Errori:

Se un cavaliere 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 il cavaliere fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato, ma sempre passando dietro al paletto.

Riferimento RC 13.1/2/3/4

2 - PALLINA E CONO**Materiale per ogni corsia:**

- o 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- o 2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo 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:**

- o 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- o 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere 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. Il cavaliere n° 2 parte a sua volta verso la linea di arrivo e sposta le tazze nella stessa maniera dal primo paletto al secondo e dal terzo al quarto. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono nella stessa maniera.

Errori:

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

4- CAVALLETTE**Materiale per ogni corsia:**

- o 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni squadra dispone i suoi 4 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti.

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 4° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il cavaliere n° 3. Il cavaliere n° 4, scavalcato il pony n° 3, monta sul quarto pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, il cavaliere lo può raccogliere e continuare la corsa.

Chi tiene il 4 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony, ma deve ritornare subito nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA**Materiale per ogni corsia:**

- o 1 corda
- o 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca al cavaliere 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, il cavaliere n° 1 lascia la corda. Il cavaliere n° 3 prende la corda e riparte con il n° 2 facendo lo slalom verso la linea di fondo. Dietro a questa linea,

il cavaliere n° 2 lascia la corda e lascia il suo posto al cavaliere n° 4 che prende la corda e ritorna con il cavaliere n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.

Errori:

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

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

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare.

Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiere
- o 2 bandiere

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto situato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono situato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene. Passa la linea di fondo e dà la bandiera al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. Se il cono cade prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bandiera il cono potrà esser riposizionato da terra, ma la bandiera dovrà essere messa da cavallo. 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 o tolto.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni
- o 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo 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:

- o 1 cono di circa 75 cm di altezza
- o 1 torretta di legno
- o 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- o 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va subito a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la va a depositare da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e la va a buttare nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, prima di tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 ripescava la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se un materiale cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiere
- o 5 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al Cavaliere n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo 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, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere 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 potrà dopo aver rimesso le bandiere nel cono anche da terra ripartire con una qualsiasi. 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 o tolto.

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- o 6 pietre

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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.), scende e tenendo il suo pony 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 e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettua il percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà

obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso. Il cavaliere non può appoggiarsi al pony
Riferimento RC 9.3/4

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e la passa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri 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, il cavaliere deve rimetterla a posto, se necessario, scendendo da cavallo. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere l'altra bottiglia. Il cavaliere è tenuto a posizionare la sua bottiglia dritta sul tavolo.

12 – IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 paletto
- o 1 tavolo
- o 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle dimensioni del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY

Regole del gioco :

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi I T A L è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va ad infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va prendere il tubo A, torna, lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 fa la stessa cosa col tubo T e il cavaliere 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 dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY.

Errori :

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare il tubo nel paletto, Se un lettera viene messa al contrario dovrà esser rimessa nel verso giusto dal cavaliere che ha sbagliato

Riferimento RC 10.5

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm. di larghezza
- o 4 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- o 4 paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato(se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato

Il postino si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo.

Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5 o il Tal , la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa,così i cavalieri n° 3 e n° 4 . Il postino può girare su se stesso dando la lettera e può anche appoggiare le lettere a terra,

Errori:

Ogni cavaliere 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 RC 13.1/2/3/4 Durante il passaggio dal postino al cavaliere 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, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 5 tazze
- o 1 tavolo
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 4 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere 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 dà la tazza al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine. La tazza rovesciata sul tavolo se non cade non è considerata errore.

RC 10.6

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 cono a bandiere

Regole del gioco :

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3, e n° 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,70m dietro la linea di fondo, e va a metterla dentro al tubo del porta bandiere dello stesso colore della bandiera posizionato nell'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi passa la linea di arrivo . I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri 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, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo del porta bandiere potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente da cavallo

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il cavaliere n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 3 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 riparte con il n° 4. Mentre il cavaliere n° 3 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 4 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 3 rimonta e questi due cavalieri vanno a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 riparte con il n° 1. Mentre il cavaliere n° 4 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

RC 21.2

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri 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 il cavaliere che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RC 10.5.

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1.

Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

- o 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:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende 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 del cavaliere sia all'andata che al ritorno. Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

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

Errori:

Paletto caduto RC1.15

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), le redini debbono sempre rimanere sopra l'incollatura.

RC 9.3/4

18 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- o 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- o 1 secchio di una capacità di 15 litri
- o 4 paletti installati in linea dritta lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. I cartoni sono posizionati su ogni paletto. I cavalieri n°1, n°2, n°3, n°4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via il cavaliere 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. I cavalieri 2, 3, 4, fanno la medesima cosa.

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere e riprenderlo ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di posare il cartone dentro al secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che però cada dal paletto, può prenderne un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

19 - LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

- o Un'attrezzatura fatta da 4 siepi composte da 2 piedi e da una tavoletta di legno di 5 cm di larghezza : due ostacoli da saltare (20/30 cm di altezza) e due ostacoli da passare sotto (da 70 a 100 cm di altezza). 150/300 cm d'intervallo fra gli elementi (si possono utilizzare le pietre, le pattumiere e bandierine)
- o 2 tazze facoltative posizionate sulle 2 tavole sotto le quali bisogna passare

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza (possono già tenersi). Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove sono sistemate le siepi, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa sopra, sotto, sopra, sotto, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il cavaliere n° 2 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi, il cavaliere n° 3 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 riparte con il n° 4. Mentre il cavaliere n° 3 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi, il cavaliere n° 4 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 3 rimonta e questi due cavalieri vanno a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 riparte con il n° 1. Mentre il cavaliere n° 4 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.

Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimettere tutto al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi (sequenza nella totalità).

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Paletto caduto RC 1.15

Cavalieri in sella RC 21.1

20 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- o 4 coni da palla e cono
- o 4 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a dare la pallina, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato), a piedi, è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 palline in mano o posate a terra. I quattro coni sono posizionati sullo stesso allineamento dei paletti dello slalom.

Il cavaliere 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. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1.

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

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

21 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- o 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- o 5 palline da tennis
- o 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del gioco:

I quattro cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento dei primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 2,70 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

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

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade può rimetterla nel da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 pattumiera
- o 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.
- o 1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccogliarlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera restando a terra.

In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 tavolo
- o 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- o 4 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere il tavolo o la cassetta mentre la mette può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.

Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 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:

I cavalieri 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 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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 a prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blù). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 4 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.

Errori:

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

Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo. RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 e n° 4, a piedi, con i pony a mano, si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, va verso la linea di fondo, scende da cavallo prima di passare la linea di fondo e porge senza lanciarlo e quindi obbligatoriamente a piedi il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2, rimanendo con i loro pony dietro la linea di fondo mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony. Passata la linea di partenza (cavalieri e pony completamente) escono dal sacco e lo passano al cavaliere n° 3 che va verso la linea di fondo per prendere il cavaliere n° 4 e rifare la stessa cosa. Durante il passaggio del sacco fra i cavalieri n°1/2 e il n°3, uno dei cavalieri n°1/2 può tenere entrambi i due pony.

Errori :

i cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi, RC 9.4 ecc ... Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti solo per le redini che debbono rimanere sull'incollature. Non è un errore infilare il braccio nelle redini ma solo nel momento di entrare nel sacco. E' eliminazione uscire dal sacco per i numeri 1 e 2 prima che i pony abbiano superato la linea d'arrivo

L'arrivo si giudica quando i cavalieri 3 e 4 hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti

- o 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere 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, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere 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. Il cavaliere n° 3 deve fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

Errori:

Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

27 - BOTTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.
- o 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sull'altezza del secondo picchetto. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato al secondo bidone posizionato all'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia, continua girerà intorno al picchetto, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, e torna per appoggiare sul bidone che si trova all'altezza del quarto paletto la bottiglia, raggiunge l'altro bidone posizionato all'altezza del secondo paletto, raccoglie la bottiglia, e ritorna per scambiarla con il n°2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere Nr1. Il cavaliere nr 4 ripete le azioni degli altri, ma taglierà l'arrivo con la bottiglia in mano. Le bottiglie devono rimanere dritte sui contenitori durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony; ma dovrà 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 del equipaggiamento per questo gioco e deve rimanere in piedi.

REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone
- o 5 paletti da slalom installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo.

Regole del gioco:

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

Errori:

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

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- o 2 palline da tennis

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina in mano, parte per posarla sul primo cono sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina. Se il viene

rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di mettere la pallina il cono può esser riposizionato da terra , ma le pallina da cavallo

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere 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. Il cavaliere n° 2 parte a sua volta verso la linea di arrivo e sposta le tazze dal primo paletto al secondo e dal terzo al quarto paletto

Errori:

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

4- CAVALLETTA

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone

Regole del gioco:

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

I pony devono essere tenuti da altre persone.

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

Errori:

scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, va ripreso da terra, continuando la corsa.

Chi tiene il 2 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony e poi deve ritornare nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- o 1 corda
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca al cavaliere 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 cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro alla linea di fondo. I due cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare. Valgono le medesime regole dello slalom.

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiera
- o 2 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere 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 o tolto.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni
- o 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,70 metri 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, il Cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

8 - LA TORRE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 cono di circa 75 cm di altezza
- o 1 torretta di legno
- o 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- o 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 si trova dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, (con la banda bianca), tenendo la torretta, parte e la appoggia sul cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom e va a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la va a depositare da cavallo 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 mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, per poi tagliare la linea di

fondo. Il cavaliere n°1 ripesca la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se un materiale cade, il cavaliere interessato lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiere
- o 3 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, il cavaliere n° 2 si trova dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 2 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al cavaliere n° 2. Il Cavaliere n° 2 ripete la stessa cosa. Vince la coppia il cui Cavaliere 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, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal Cavaliere interessato. Il Cavaliere può scendere 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 o tolto.

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- o 6 pietre

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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. Scende quindi e tenendo il suo pony 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 e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettua il percorso in senso inverso.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre cammina sulle pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso. Il cavaliere non può appoggiarsi sul pony, il pony non può essere lasciato volontariamente e le redini debbono sempre rimanere sull'incollatura.

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e la passa al cavaliere 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, il cavaliere deve rimetterla a posto, se necessario, scendendo da cavallo. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere la sua bottiglia. Il cavaliere 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 essere rimesso a posto da terra, ma la bottiglia dovrà essere posizionata da cavallo.

12 – IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 paletto

- o 1 tavolo
- o 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alla dimensione del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY

Regole del gioco :

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va a infilarlo nel paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. 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. Il cavaliere 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 dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY. Ogni cavaliere deve quindi prendere 2 tubi.

Errori :

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare la lettera nel tubo. Se una lettera è stata infilata capovolta dovrà essere riposizionata dal cavaliere che ha commesso l'errore.

Riferimento RC 10.5

13 – POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm. di larghezza
- o 4 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- o 4 paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 3 col cap allacciato (se la coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la coppia ha solo 2 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato) è posizionato all'interno di un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo.

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

Errori:

Ogni cavaliere 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 RC 13.1/2/3/4 Se durante il passaggio dal Postino al cavaliere la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino la può raccogliere e ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio nè appoggiare a terra fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.

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

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 3 tazze
- o 1 tavolo
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 2 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere 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 dà la tazza al cavaliere n° 2 che agirà successivamente in modo uguale tagliando la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà sistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine. La tazza rovesciata sul tavolo finché non cade non è considerata come un errore.

RC 10.6

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 cono a bandiera

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,70m dietro la linea di fondo, e va a metterla nel tubo del portabandiera dello stesso colore della bandiera, posizionato sull'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va a prendere un'altra bandiera, la mette dentro al tubo dello stesso colore e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 fa la

stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo. Ogni cavaliere deve quindi prendere e posizionare 2 bandiere.

Errori:

Se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella.

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

RC 21.2

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri 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 il cavaliere che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RC 10.5. I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1.

Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

- o 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:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 è a piedi, il cavaliere n° 2 è a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sull'incollature, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende 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 del cavaliere sia all'andata che al ritorno. La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

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

RC 9.3/4

18 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- o 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- o 1 secchio di una capacità di 15 litri
- o 4 paletti installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere 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 cavaliere deve quindi prendere e posare 2 cartoni.

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di aver posato il cartone dentro il secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che

però cada dal paletto, ne può prendere un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

19- LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

- o Un'attrezzatura fatta da 4 siepi composte da 2 piedi e da una tavoletta di legno di 5 cm di larghezza : due ostacoli da saltare (20/30 cm di altezza) e due ostacoli da passare sotto (da 70 a 100 cm di altezza). 150/300 cm d'intervallo fra gli elementi (si possono utilizzare le pietre, le pattumiere e bandierine)
- o 2 tazze facoltative posizionate sulle 2 tavole sotto le quali bisogna passare

Regole del gioco :

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza (possono già tenersi). Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove sono sistemate le siepi , mentre il cavaliere n° 1 scende e passa sopra, sotto, sopra, sotto, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; ripartono e mentre il cavaliere n° 2 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi , il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme tagliano la linea di arrivo

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante della testiera Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.

Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimetterlo al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi nella giusta sequenza

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Se cade un paletto dovrà esser rimesso sul segno anche se ne fa parte del gioco

20 – TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni da palla e cono
- o 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 , n° 2, attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 con il cap allacciato (se coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a dare la pallina, se la coppia ha solo 2 cavalieri, sarà il Tal sempre con cap allacciato) posizionato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la

linea di fondo e tiene le due palline in mano o posate a terra. I coni sono posizionati sullo stesso all'altezza del 2 e 3 paletto dello slalom.

Il cavaliere 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. Il cavaliere n°2 farà la stessa cosa del n°1

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

21 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- o 3 palline da tennis
- o 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del gioco :

I due cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 2,70 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa ,ma taglierà l'arrivo con la pallina in mano

Errori:

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

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade sul terreno di gioco può rimetterla da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

1 pattumiera

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.

1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera, poi ritorna a prendere un secondo cartone sempre con la canna e lo deposita nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2 che farà successivamente la stessa cosa.

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando a terra.

In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato come un errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 tavolo
- o 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- o 2 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende

obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta, recupera la cassetta tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere il materiale mentre mette la cassetta sul tavolo, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.

Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 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:

I cavalieri 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 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere 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 a 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. Il cavaliere 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 cavaliere deve quindi prendere e posizionare 2 piramidi. Il gioco è valido anche se un cavaliere 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, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo dal pony. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

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

RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 si trova dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 a piedi, con il pony a mano, si trova dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, va verso la linea di fondo, scende da cavallo prima di passare la linea di fondo e porge senza lanciarlo e quindi obbligatoriamente a piedi il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2, rimanendo con i loro pony dietro la linea di fondo mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony

Errori:

I cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi, ecc ... Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti per le redini che dovranno sempre rimanere sull'incollatura.

Non è un errore infilare il braccio nelle redini ma solo al momento di entrare nel sacco

L'arrivo è valido quando i cavalieri hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- o 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere 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, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere 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 il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

27 - BOTTLE EXCHANGE

- o 2 tavoli
- o 2 bottiglie
- o 1 picchetto posizionato a m1,80 dietro la linea di fondo

I cavalieri n°1 e n°2 si trovano dietro la linea di partenza. Il n°1 parte con la bottiglia in mano a va ad appoggiarla sul tavolo che si trova sull'allineamento del 2 paletto dello slalom va poi a prendere la bottiglia che sta sul tavolo posizionato sull'allineamento del quarto paletto dello slalom gira attorno al paletto posto a m 1,80 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 al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa . ma taglierà 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,

PRESENTAZIONE

ORIENTAMENTI:

Sensibilizzare i bambini al mondo dell'animale, all'importanza della sua cura, ai comportamenti corretti di sicurezza per la gestione e la cura dell'animale e la sua presentazione.

Campo: la prova si svolgerà in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo di 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella, è sufficiente un' area chiusa di mt 20x 20, con una postazione per la giuria.

Schema di valutazione: ogni coppia avrà a disposizione 20 minuti per pulire e sellare il proprio pony. Saranno valutati i gesti corretti, il buon uso del materiale, il rispetto delle regole della sicurezza, il comportamento col pony.

Prova di Conoscenza: Durante o dopo la prova di pulizia/insellaggio, un giudice porrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema. I tre temi vertono:

- 1) sulla cura del pony
- 2) sull' insellaggio
- 3) sul comportamento del pony

Controllo della pulizia del pony: alla scadenza del tempo (20 minuti), i giudici mettono un voto sulla pulizia del pony e della sua selleria. Possono anche giudicare il materiale usato per la pulizia, guardare se il kit è completo e in buono stato.

Per sellare il pony, solo le categorie A1 potranno essere aiutati dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta:

Questa prova si può fare individualmente a prescindere del tempo a disposizione.

La prova consiste in una prova montata ed una presentazione a mano del pony. Ogni coppia deciderà autonomamente chi dei due partecipanti effettuerà la prova montata e chi la prova di presentazione a mano.

Nella prova montata il giudice giudicherà:

- ☐ Sapere presentare un pony a mano all' alt e al passo
- ☐ Sapere presentare un pony a mano al trotto
- ☐ Il montare/scendere
- ☐ Il passo e la disinvoltura del cavaliere
- ☐ La capacità di trottare senza muovere le gambe e le mani, la capacità di essere disinvolto al trotto seduto come al trotto battuto
- ☐ La leggerezza del contatto con la bocca, per i più piccoli non tenersi alla bocca
- ☐ Sapere trottare sul diagonale giusto (interni/esterno)

Nella prova di presentazione a mano il giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia/insellaggio con specifico riguardo alla toilettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano ..

Partecipazioni:

Coppie 2 cavalieri e un pony/cavallo

Categorie A mini.1/2/3. B1/2, C1, devono gareggiare in tenuta regolamentare di club col casco a 3 punti di attacco.

Per le categorie A mini 1/2/3 B1/2 dovranno obbligatoriamente essere accompagnati da una madrina o un padrino. Per la categoria C1 la presenza della madrina o del padrino non è obbligatoria.

Inoltre la categoria A Mini verrà giudicata solo per la parte del grooming e le domande di teoria, mentre non verrà svolta la prova pratica/montata.

Domande:

Comportamento del pony e sue caratteristiche

1. Il pony è una preda?
2. In caso di pericolo come si difende un pony libero?
3. Come comunica con i suoi compagni di branco
4. Cosa è il flehmen?
5. A che cosa servono i lunghi peli che ha sulle narici e sul naso?
6. I cavalli vedono anche di notte?
7. Qual'è la posizione degli occhi del pony?
8. Indica la groppa
9. Indica la spalla
10. Indica l'anca
11. Indica il garretto
12. Quanti denti ha un pony maschio
13. Quanti denti ha un pony femmina
14. Cosa sono gli scaglioni?
15. Come si chiamano gli spazi privi di denti tra i primi molari e i canini della mascella di un pony?
16. Qual è l'altezza massima di un pony?
17. Da cosa si capisce l'età di un pony?
18. Cosa si intende per mantello ,cita qualche mantello
19. Cos'è un remolino?
20. Cos'è una balzana?
21. Cos'è una lista?
22. Quali sono le andature del pony

Cura del pony

1. Cosa mangia e quanta acqua beve al giorno un pony?
2. Perché si pulisce il pony e come?
3. Perché si puliscono i piedi del pony .quando , come e cosa usi ?
4. Perché si mette il grasso?
5. Indica il fettone
6. Quando si tosa il pony e perché?
7. Quando si fa la doccia al pony?
8. Per qual motivo si ferra un pony
9. Come si chiama il professionista che ferra il pony
10. Come viene fermato il ferro al piede?

11. Fammi vedere come usi la striglia e a cosa serve
12. Quando pulisci il pony quante spugne utilizzi e perché

Sellare il pony

1. Descrivi le parti della testiera
2. Descrivi le parti della sella
3. Cos'è il sottosella e a cosa serve
4. Perché si puliscono i finimenti e come
5. Cosa serve la martingala e quali conosci
6. Le stinchiere dove si mettono e a cosa servono
7. I paraglomeri dove si mettono e a cosa servono
8. Le paranocchie dove si mettono e a cosa servono
9. Cos'è il sottocoda e a cosa serve
10. Come si lega il pony in sicurezza
11. Che tipi di imboccatura usa il tuo pony e perché la usi
12. Quanti tipi di fasce conosci
13. Cos'è il sottopancia, perché si stringe e quando

IL CAROSELLO

ORIENTAMENTI:

Il Carosello è una prova libera, in costume e/o divisa di club con l'utilizzo della musica.

L'obiettivo principale è quello di favorire l'avvicinamento al dressage. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori ed amici creando uno "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi.

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO:

Partenza Arrivo: Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

Si fa riferimento al regolamento dressage.

Bardatura:

NC5.5 è ammessa martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento.

Tenuta:

Prova in costume o divisa di club travestimento libero ma senza l'utilizzo di materiali rigidi e quindi pericolosi. Obbligo del cap con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.

Musica:

La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria al meno 30 minuti prima della partenza in formato CD o chiavetta, è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Campo:

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

Schema di valutazione:

Movimenti

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Passo	1
2	Alt	1
3	Trotto	1
4	Galoppo	1
5	Saluto	1

Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2
Fig.	Note artistica	Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

Tutti i movimenti tecnicamente superiori verranno presi in considerazione nelle note artistiche.

Norme tecniche:

Sono previste le categorie A/B/C/E serie mini 1,2,3 Carosello Master

Tempo accordato da 3,5 minuti / 4,5 minuti

Partecipazioni:

Prove per le categorie A/B/C /E serie mini 1/2/3

Categoria riservata a squadre composte da 4° 6 cavalieri, o a coppie (due binomi) in possesso di patente A o Brevetto, o BW.

I cavalieri che hanno effettuato categorie di Dressage E300 e superiori non potranno partecipare al carosello

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO MASTER

Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello

La regola è che non esiste una norma precisa, ma questo non vuol dire che non ci sia metodo.

Vorremmo dare consigli utili ed esempio per meglio aprire le porte alla creatività che sonnecchia in ciascun insegnante di equitazione.

La partecipazione implica una creazione di un numero artistico definito in uno o più quadri con la partecipazione dei pony. (spettacolo del club)

Pas de deux è ammesso

Durata massima 8 minuti

Il tempo è definito dall'ingresso del primo artista sulla pista, e dal saluto finale. Non è obbligatorio salutare all'inizio del quadro.

La tenuta dei cavalieri è libera purchè tutti indossino il cap a norma.

I numeri presentati devono rispettare le norme di sicurezza dell'ambiente e il benessere animale.

Le dimensioni della pista sono da definire secondo la disponibilità del campo e l'equipe che vorranno ridurre le dimensioni della pista lo potranno fare prima della loro performance.

Il posizionamento di materiale e della scenografia deve essere fatto dal club prima della rappresentazione e la durata dell'operazione non deve superare i 3 minuti. Ugualmente per lo smontaggio.

Prima dell'inizio dello spettacolo ciascun club dovrà fornire la musica alla regia per mezzo cd o chiavetta e una nota destinata allo speaker che introduca il numero: titolo, durata, numero artisti e dei cavalli, nome del club e l'elenco dei nomi degli artisti e dei cavalli.

La giuria è scelta dal comitato organizzatore sia tra gli esperti che tra il pubblico e la classifica è in funzione delle note ottenute attraverso i criteri della griglia di apprezzamento.

I premi sono da definire

Modalità di organizzazione

Equipe organizzativa: uno speaker, un direttore di campo, un tecnico del suono e uno steward in campo prova.

Quattro walkie talkie per l'equipe organizzativa

Un campo prova adiacente al campo gara controllato dallo steward un campo gara

La regia del suono con un tecnico per i volumi al mixer, un microfono wireless e uno fisso.

Un membro di ciascuna equipe potrà stare al fianco del tecnico del suono per aiutarlo con le musiche e le eventuali voci narranti.

Le musiche devono essere montate in una sola traccia, la registrazione deve essere fatta con un suono molto alto.

È ammessa la musica dal vivo.

Il direttore di campo deve verificare il buono stato della pista

Lo steward chiama i concorrenti secondo l'ordine di uscita

Categoria aperta a squadre composte da massimo 15 binomi Tutti i cavalieri devono essere in possesso di patente A o superiore. e potranno partecipare anche i cavalieri che hanno partecipato a categorie di dressage E 300 e superiori

LE GIMKANE

Linea Jump, linea Derby, linea Americana.

ORIENTAMENTI:

Ciascuna linea di Gimkana è un programma educativo di sviluppo dell' apprendimento, e di valutazione continua finalizzato al raggiungimento di tre obiettivi primari:

1. L'obiettivo del primo livello: avviamento alla specialità nella sicurezza, sviluppando la reattività del cavaliere, integrare i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione.
2. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti tramite un grafico semplificato.
3. L'obiettivo del terzo livello: impostazione per l'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO:

E' il controllo del pony attraverso grafici predefiniti e fissi, che contengono prove di abilità, ed alcuni ostacoli.

REGOLE GENERALI: RGg

ISCRIZIONI:

RGg 1.1. A discrezione dell'organizzatore, si può organizzare per la stessa prova tre classifiche : a squadra, a coppia, o individuale, proponendo ai concorrenti 3 tipi di iscrizioni a prezzi diversi.

PARTECIPAZIONE

RGg 2.1 Cavaliere: Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno quattro mesi o BMG o B o BW, sono esclusi dalla partecipazione alle gimkane tutti i cavalieri che hanno partecipato alle categorie BP90 o superiori; gli stessi potranno partecipare se nell'anno precedente non hanno preso parte alle suddette categorie.

RGg 2.2 Un cavaliere può fare un massimo di 3 percorsi al giorno una per specialità (Gimkana 2, Jump 40, Jump 50, PG, Gimkana Cross, Derby e Americana)

RGg 2.3 La squadra è composta da binomi (un binomio = un pony e un cavaliere):

- ☐ Coppia: 2 o 3 binomi
- ☐ Squadra: 4 o 5 binomi

RGg 2.4 Partecipazione pony : Riferimento NC 2.2

REGOLAMENTAZIONE:

RGg 3.1 Il grafico parte dalla Gimkana 2, è lo stesso per le tre specialità (Jump, Derby e Americana) e l'evoluzione del percorso segue la stessa logica per le tre specialità .

RGg 3.2 Prova prevista individuale, a coppie (2/3 binomi), a squadre (4/5 binomi).

RGg 3.3 Le distanze possono essere adeguate alla dimensione del campo rispettando il massimo e minimo prestabilito.

RGg 3.4 Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 10 5 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità.

RGg 3.5 Il T.A.L. (Tecnico Attività Ludica) o l'istruttore abilitato è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

Ogni tipo di aiuto/intervento da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 5/10/15 secondi forfetari a cavaliere, al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti vocali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente di Giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara.

RG 3.6 E' vietato l'uso di martingala fissa in gara ed in campo prova

RGg 3.7 Può essere programmata con formula:

Livello 1 (Gimkana 2, Jump, Gimkana 2 Derby, Gimkana 2 Americana)

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- Precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

Livello 2 (Gimkana 2 Jump 40, Gimkana² Derby 40, Gimkana 2 Americana Light)

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- di precisione numero con o senza passaggi obbligati (nessun errore agli ostacoli, negli esercizi di controllo e nei passaggi obbligati).
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

Livello 3 (Gimkana² Jump 50, Gimkana ²Derby 50, Gimkana ²Americana Speed)

- a tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- di precisione con o senza passaggi obbligati (nessun errore agli ostacoli, negli esercizi di controllo e nei passaggi obbligati)
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

La LINEA JUMP:

ORIENTAMENTI

La Linea Jump ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di salto ostacoli. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana² delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli di diversa tipologia.

REGOLE SPECIFICHE RS

1) La Gimkana 2

RS1.1 Grafico della Gimkana 2.

P.O = Passaggio Obbligato

RS 1.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. Linea di partenza e arrivo verranno posizionate a discrezione del direttore di campo.

RS 1.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 1.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 1.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

RS 1.6 Cause di eliminazione:

- ☐ Caduta del pony.
- ☐ Caduta del cavaliere
- ☐ Secondo rifiuto.
- ☐ Errore di percorso non rettificato.
- ☐ P.O: corridoio di barriera, coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- ☐ Il non passare completamente dentro il corridoio
- ☐ Superare il tempo limite
- ☐ Saltare un ostacolo al contrario o non facente parte del percorso o non nella giusta sequenza

RS 1.7: punteggio eliminazione: In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre se eliminato al punto 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà al suono della campana dirigersi nel luogo dove i compagni di squadra /coppia sono in attesa o se individuale lasciare il terreno di gara. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

RS 1.8: Gimkana 2 prova riservata alle categorie: A/B/C/E serie mini 1/2/3; F serie 1; aperta anche a cavalieri che hanno partecipato a categorie BP 90 e superiori, gli stessi potranno partecipare se nell'anno precedente non hanno preso parte alle suddette categorie

Le categorie A1 e la B1 possono eseguire il percorso "Tandem" a coppia l'uno dietro l'altro. In caso di errore, non importa chi ripara. Importa che tutti due facciano il percorso correttamente.

RS 1.9 Norme tecniche:

Categorie A /B/C/F

Serie 1 altezza minima 10 cm massima 20 cm fino al punto 21

Serie 2 altezza minima 20 cm massima 30 cm fino al punto 25/33/40

Serie 3 altezza minima 30 cm massima 40 cm fino al punto 33/40

Categoria C

Serie 2 e 3 altezza fino a 40 cm fino al punto 40

Tempo limite

Serie 1 A/B/C/F: velocità da 90 m/m a 120m/m

Serie 2 A/B/C: velocità da 100 m/m a 140m/m

Serie 3 A/B/C: velocità da 130 m/m a 180m/m

Serie 2 e 3 C: velocità 140 m/m a 200 m/m

RS 1.10 Classifica:

Per la classifica finale della squadra, saranno presi in considerazione i quattro migliori tempi. Per la coppia i due migliori tempi. Ove prevista classifica individuale.

2) La Gimkana 2 Jump 40: obiettivo capire la traiettoria e le varie andature

RS 2.1 Grafico: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² con ostacoli verticali altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere...) e lasciando o no P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli.

RS 2.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 2.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella o in base alla formula scelta.

RS 2.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 2.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo"

(caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

RS 2.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 2.7 : punteggio eliminazione : Riferimento RS 1.7.

RS 2.8 : Riservata alle categorie: A serie 2/3 , B/C serie 1/2/3 , F serie 1

RS 2.9: Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie 1: massimo 8 ostacoli altezza minima 20 cm, massima 40 cm
- Serie 2: massimo 8 ostacoli altezza minima 30 cm, massima 40 cm
- Serie 3: massimo 8 ostacoli altezza minima 30 cm, massima 40 cm

Tempo limite

- Serie 1: categoria B/C/F/E da 90 m/m a 120m/m
 - Serie 2: categoria A/B/C/E da 100 m/m a 130m/m
 - Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m
- Categoria C/E da 130 m/m a 180 m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 2 (Gimkana² Jump 40) :

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

RS 2.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/o regolamento generale

3) La Gimkana 2 Jump 50:

Obiettivo: verifica della comprensione del concetto della traiettoria e con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplice, ed altri)

RS 3.1 Grafico: stesso percorso predefinito, stesso regolamento della Gimkana² Jump 40

RS 3.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 3.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 3.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 3.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

RS 3.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 3.7: punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7

RS 3.8 Riservata alle categorie: A serie 3 B/C serie 2/3

RS 3.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

massimo 8 ostacoli altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite:

- Serie 2 B/C: da 110 m/m a 160m/m

- Serie 3 A: da 100 m/m a 150m/m

Serie 3 C: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 3 (Gimkana² Jump 50)

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

Sequenza degli ostacoli:

N°1 ferro da stiro, N°2 largo con invito, N°3 croce, N°4 triplice, N° 5 verticale con siepe, N°6 verticale con cancelletto, N° 7 muretto, N° 8 oser con barriere pari.

RS 3.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² /o regolamento generale

4) il PGP (Piccolo Gran Premio):

Obiettivo: conclusione della linea Gimkana Jump, porta ad affrontare le prime difficoltà legate alla configurazione dei salti e ad uscire dallo schema fisso di un grafico.

RS 4.1 Percorso (vedere allegato) a libera scelta da parte dei concorrenti con 10/12 ostacoli di massimo 60 cm compreso di gabbia e doppia gabbia (esclusivamente di verticali), mini fosso (3 m di fronte e massimo 50 cm di larghezza), mini riviera (massimo 1 m di larghezza). Ogni ostacolo è facoltativo, alcuni ostacoli si possono saltare in entrambi i sensi, se previsto, oppure sempre nella stessa direzione.

Ciascun ostacolo ha un punteggio che viene sommato addizionando i seguenti punti:

- Ferro da stiro, Croce, Oser invitante: 4 punti
- Verticali: 5 punti

- Muro, Largo a oxer pari: 6 punti
- Fosso: 7 punti
- Riviera: 8 punti
- Gabbia di verticale: 9 punti
- Doppia gabbia: 12 punti

Le combinazioni per assegnare i punti devono essere superate nette in tutti i suoi elementi. Saltare lo stesso ostacolo un numero di volte superiore a quelle consentite dal regolamento così come saltare un ostacolo precedentemente abbattuto non comporta l'assegnazione di alcun punteggio.

RS 4.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalla bandiera bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. La linea di partenza/arrivo potrà essere tagliata in entrambe le direzioni. Ad ogni concorrente verranno assegnati 60 secondi durante i quali dovrà effettuare il suo percorso. Il suono della campana avviserà che il tempo concesso è terminato ed il concorrente dovrà tagliare la linea di arrivo, solo in quel momento verrà preso il tempo effettivo impiegato.

Nel caso in cui un concorrente abbia terminato il numero massimo di salti concessi dal regolamento potrà tagliare anticipatamente la linea di arrivo.

RS 4.3 Classifica: in base al miglior punteggio raggiunto da ogni singolo cavaliere sommando i vari punti attribuiti per ogni ostacolo nettamente superato. In caso di parità di punteggio vale il miglior tempo impiegato.

RS 4.4 Cause di eliminazione:

- ✓ Caduta del pony.
- ✓ Caduta del cavaliere.
- ✓ Secondo rifiuto.

RS 4.5 riservata a: Serie 3 cat. A/C serie 2 cat. B/C con partecipazione individuale

RS 4.7 Norme tecniche

Altezza massima 60 cm

LINEA DERBY

ORIENTAMENTI

La Linea Derby (40/50) ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di campagna in indoor o in campo in sabbia. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana²Derby delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli fissi di diversa tipologia.

1) Gimkana 2 Derby

RS 5.1 Grafico: Stesso percorso della Gimkana² ma con minimo 4 tronchi naturali di massimo 30 cm al posto delle barriere.

RS 5.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 5.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 5.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 5.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo..

RS 5.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 5.7 Punteggio Eliminazione: Riferimento RS 1.7.

RS 5.8 Gimkana 2 Derby prova riservata alle categorie: A serie 3 B/E
C serie 1/2/3

RS 5.9: Norme tecniche

Serie 1 /2 altezza minima 20 cm massima 30 cm fino al punto 25/33/40

Serie 3 altezza minima 20 cm massima 30 cm fino al punto 25/33/40

Tempo limite

Serie A3/B1/ B2/C2/: da 100 m/m a 140m/m

Serie C3/E3: da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 1 (Gimkana² Derby)

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- ☐ Precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

RS 5.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²

2) Gimkana 2 Derby 40

Obiettivo: controllo della direzione (traiettorie) e delle andature.

RS 6.1 Grafico : stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana2 Derby con minimo 4 tronchi con altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...) e lasciando o no P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli .

RS 6.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 6.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 6.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 6.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo

Riferimento RS 2.5

RS 6.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 6.7 Punteggio Eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 6.8 Gimkana² Derby 40 prova riservata alle categorie: A serie 3, B/C serie 2/3

RS 6.9 : Norme tecniche

Serie 2 altezza minima 30 cm massima 40 cm fino al punto 25/33/40

Serie 3 altezza minima 30 cm massima 40 cm fino al punto 25/33/40

Tempo limite

Serie A3/ B2/ C2/E2: da 100 m/m a 140m/m

Serie B3/C3/E3: da 130 m/m a
180m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 2 (Gimkana² Derby 40)

☐ a tempo tabella c + regolamento pony games

- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 6.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

3) Gimkana 2 Derby 50:

Obiettivo: verifica della comprensione del concetto della traiettoria con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplice, ed altri)

RS 7.1 Grafico stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² Derby con minimo 4 salti naturali rustici altezza max 50 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...) e lasciando o no 5 P.O di 2 birilli.

RS 7.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 7.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 7.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 7.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

Riferimento RS 3.5

RS 7.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 7.7 : punteggio eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 7.8 Riservata alle categorie: A/B/C serie 3

RS 7.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3/B3/C3: massimo 8 ostacoli

altezza minima 40 cm, massima 50 cm con minimo 4 salti naturali rustici

Tempo limite

- Serie A3: da 160 m/m a 260 m/m

- Serie B2/C2/C3: da 200 m/m a 350 m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 3 (Gimkana² Derby 50)

- ☐ a tempo tabella c + regolamento pony games
- ☐ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

Altezza max 50 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...) e lasciando 5 P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli.

Sequenza degli ostacoli:

N°1 ferro da stiro , N°2 largo con invito, N°3 croce, N°4 triplice, N° 5 verticale con siepe, N°6 verticale con cancelletto, N° 7 muretto, N° 8 oxe barrieri pari.

RS 7.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² o RGg

LA GIMKANA CROSS

ORIENTAMENTI

Ciascun linea di Gimkana Cross è un programma che ha spirito educativo, didattico e evolutivo. E' propedeutico all'apprendimento equestre di campagna, e serve di valutazione continua per istruttori, cavalieri, genitori, animali. Si organizza in tre livelli:

4. L'obiettivo del primo livello: lavorare l'avviamento alla specialità. Imparare ad agire e reagire con la correzione degli errori, velocizzare il cavaliere, ed integrare i fondamentali dell'equitazione : impulso, equilibrio e traiettoria.
5. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti e abituarli alla velocità con fluidità e in sicurezza tramite un grafico semplificato.
6. L'obiettivo del terzo livello : impostazione dell'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO: è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti e fissi. che contengono prove di abilità, ed alcuni ostacoli.

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 con qualche lieve dislivello. Il percorso non deve nascondere insidie o difficoltà che non siano superabili dai giovani cavalieri che vi partecipano,

1) La Gimkana Cross:

Partecipazione: (RGg 2.3 RGg 1.1)

La squadra è composta da binomi (un binomio = un pony e un cavaliere)

- 1) a coppia: 2 o 3 binomi
- 2) a squadra :4 o 5 binomi

Cavalieri; ogni cavaliere può prendere parte ad una sola prova al giorno di Gimkana Cross

Pony: Ogni pony può prendere parte ad un massimo di 3 Gimkana Cross al giorno, fermo restando quando previsto dalle norme comuni.

Tenuta: Casco con minimo 3 punti di attacco, corpetto para schiena omologato, stivali o stivaletti di equitazione, divisa rappresentativa del Club.

Grafico: Riferimento grafico appendice.

Ostacoli: tronchi appoggiati a terra. Gli ostacoli, per quanto facili, devono essere il più possibile inquadrati da elementi ai lati (piante, ripari, etc.) con fronte massimo di 3 metri (evitare ostacoli larghi).

Partenza: da fermo in un recinto di 4 mt. ca. per 4 mt. ca., con la possibilità di entrare lateralmente (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo) o davanti alla linea di partenza. Dopo la Partenza, prima del primo ostacolo deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo". Il Giudice alla Partenza darà segnale di "Pronto!" seguito da "Via!" o suonerà la campana. Il Tempo partirà dal momento in cui attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in

cui attraverserà la linea di Arrivo. Gli altri componenti la squadra aspettano in un'area delimitata.

Arrivo: mai in dirittura con un salto o un passaggio obbligato. Fra l'ultimo salto, o fra l'ultimo passaggio obbligato, e l'arrivo deve esserci sempre un "Esercizio di controllo".

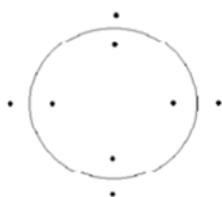
La partenza e l'arrivo sono inquadrati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadrati dalle bandiere e sono numerati secondo la sequenza con cui vanno affrontati. La sequenza deve essere sempre e comunque tale per cui il cavaliere deve cercare la velocità, ma al tempo stesso, e soprattutto, il controllo. Dopo ogni passaggio obbligato, o dopo ogni salto deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo".

Passaggi Obbligati : oltre che dalle classiche bandiere (rossa a destra, bianca a sinistra), devono essere inquadrati da elementi che richiama la situazione tipica del Cross-Country (balle di paglia, balle di truciolo, piante, etc.)

Esercizi di Controllo:

Gli esercizi di controllo devono essere eseguiti dal cavaliere dove previsti.

Circolo da 15 a 20 mt. (il circolo deve essere inquadrato da due coni, piante o altro ai quattro punti cardinali)



Slalom (per lo slalom si possono utilizzare balle di paglia, piante, coni)

Imbuto (delimitazione da stretto a largo, o da largo a stretto prima o dopo di salti, di passaggi obbligati, di slalom, di circoli). La delimitazione fatta con balle di paglia, tronchi a terra, piante (sconsigliati i coni)



Traiettoria Obbligata (curva inquadrata, o serie di curve, delimitata all'interno e all'esterno da coni, balle di paglia, piante, etc.).

Corridoio fra le barriere. Esempi:



Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". Penalità per ostacoli: in base alla formula

Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno.

L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità. Riferimento RG 3.4

Il T.A.L. (Tecnico Attività Ludica) o l'istruttore abilitato è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

Ogni tipo di aiuto/intervento da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 10/15/20 secondi forfetari a cavaliere. Al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti verbali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente della giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara.

Riferimento RGg 3.5

Penalità: Non esistono penalità agli ostacoli, salvo l'eliminazione al terzo rifiuto sull'intero percorso. Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte dell'TAL/Istruttore con conseguente perdita di tempo : Il cavaliere non deve scendere, ma per poter ripartire sul percorso, deve aspettare che il TAL/Istruttore dopo aver riparato l'errore (piantina caduta), sia ritornato ad un posto fisso (definito dal presidente della giuria) e abbia alzato il braccio.

Essendo necessario che tutti i componenti della Squadra portino a termine il percorso, un cavaliere dopo il secondo rifiuto sullo stesso ostacolo, può girare attorno allo stesso ostacolo e continuare il suo percorso. A fianco ad ogni ostacolo può essere predisposto un passaggio obbligato da attraversare nel senso opposto all' ostacolo, o comunque

sistemato in modo tale da costringere il concorrente che lo attraversa a perdere tempo. Il saltare l'ostacolo o attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo è lasciato alla discrezionalità del concorrente, : il cavaliere può decidere o di saltare o di girare due volte attorno all'ostacolo. Dopo un rifiuto su un ostacolo il concorrente può riprovare a saltare o, in alternativa attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo una volta.

Cause di eliminazione:

- ☐ Prima caduta del pony
- ☐ Prima caduta del cavaliere
- ☐ Terzo rifiuto sull'intero percorso
- ☐ Errore di percorso non rettificato
- ☐ Saltare un ostacolo non facente parte del percorso o in senso contrario o non nella giusta sequenza

Punteggio Eliminazione In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio : al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre, se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

Gimkana CROSS prova riservata alle categorie: serie 3 A/C serie 2 B/C

RS 5.9: Norme tecniche

Cat. A/C serie 3

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

- ☐ Numero dei salti: minimo 4, massimo 6
- ☐ Altezza massima: 30/40 cm
- ☐ Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)
- ☐ Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate".

Categoria B/C Serie 2:

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

- ☐ Numero dei salti: minimo 3, massimo 6
- ☐ Altezza massima: 40 cm
- ☐ Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)

- ☐ Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate".

Tempo limite

- ☐ Categoria B/2 200 a 350
☐ Categoria A da 160 a 260
☐ Categoria B/C da 260 m/m a 400

Formula

Serie 2:

- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
☐ di regolarità con passaggi obbligati

Serie 3:

- ☐ a tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
☐ di regolarità con passaggi obbligati
☐ di stile con passaggi obbligati e con o senza cronometro

3) La Gimkana Cross 40 (stesso regolamento specifico della Gimkana Cross):

Prova riservata alle categorie A/C serie 3 B/C serie 2
Altezza massima 40 cm

4) La Gimkana Cross 50 (stesso regolamento specifico della Gimkana Cross)

Prova riservata alle categorie A/C serie 3
Altezza massima 50 cm

LA LINEA AMERICANA

ORIENTAMENTI

La Gimkana deve essere considerata come un mezzo di valutazione in un programma di apprendimento, di inserimento di una nuova situazione (barili) al fine di sviluppare una cultura larga dell'equitazione (uno dei scopi essenziali del Settore Ludico) ed integrare un nuovo mondo amatoriale adulto che non vuole prendere rischi.

Il percorso, deve avere spirito educativo e didattico.

Lo scopo della Gimkana è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti che contengono prove di abilità e di controllo.

TENUTA: riferimento Tenuta Regolamento Generale o divisa americana rappresentativa la propria scuderia
(camicia maniche lunghe, jeans, stivali) casco protettivo con copertura cappello a falde larghe

CAMPO GARA

Il campo gara deve essere in piano, recintato, su fondo in sabbia o terra fresata. La dimensione deve essere minimo 40m per 20m-massimo 65m per 45m

Regole specifiche: RS

1) Gimkana 2 Americana

RS 8.1 Grafico : Stesso percorso della Gimkana² ma con barili al posto degli ostacoli con un totale di 35 passaggi numerati.

RS 8.2 Partenza/Arrivo: idem Gimkana²

RS 8.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 8.4 Penalità per giochi: idem Gimkana²

RS 8.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana²

RS 8.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana²

RS 8.7 Punteggio Eliminazione : idem Gimkana²

RS 8.8 prova riservata alle categorie: A/B/C serie 1/2/3, F serie1

RS 8.9 Norme tecniche: Serie1: percorso sino al punto 21

Serie 2:percorso sino al punto 25

Serie3: percorso sino al punto 35

Tempo limite

Serie1: da 90m/m a 120m/m Serie2:da 100m/m a 140m/m Serie3:da 130m/m a 180m/m

Formula

Riferimento RG 3.6: Livello 1 Gimkana² Americana

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ☐ Di precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/barile/PO)

RS 8.10: Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/o regolamento generale

2) Gimkana 2 Americana Light

RS 9.1 Grafico: Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana 2 Americana , togliendo una parte di "esercizi di controllo"(tazze, birilli, barriere..) con un totale di 14 passaggi numerati.

RS 9.2 Partenza/Arrivo: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 9.4 penalità per giochi : idem Gimkana 2 Americana

RS 9.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.7 Punteggio Eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.8 Accessibilità prova riservata alle categorie: A serie 3 /B/C serie 2/3

RS 9.9 Norme tecniche

Serie 2 fino al punto 13

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

- Serie 1: categoria A/B/C/F da 90 m/m a 120m/m

- Serie 2: categoria A da 90 m/m a 120m/m categoria B/C da 100 m/m a 130m/m

- Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m

categoria B/C da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 2 Gimkana 2 Americana Light

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 9.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

3) Gimkana 2 Americana Speed

RS 10.1 Grafico: Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della gimkana 2 Americana, togliendo tutti gli esercizi di controllo con 8 passaggi numerati .

RS 10.2 Partenza/Arrivo:

RS 10.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 10.4 penalità per giochi: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.7 Punteggio Eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.8 Gimkana²Americana Speed prova riservata alle categorie : A/B/C serie 3

RS 10.9 Norme tecniche

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

- Serie A3: da 100 m/m a 150m/m
- Serie B2/C2: da 110 m/m a 160m/m
- Serie B3/C3: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RG 3.6 : Livello 3 (Gimkana² Jump 50)

- ☐ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 10.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

Equifun

Categoria Sperimentale di animazione inserita in un progetto di pedagogia ludica; si tratta di un percorso composto da una successione di esercizi da effettuarsi nel minor tempo possibile e con il minimo di penalità.

Gli esercizi alternano abilità del cavaliere, destrezza., capacità di affrontare il salto presentando delle opzioni con difficoltà variabili.

Lo scopo dell' Equifun è di sviluppare le facoltà del cavaliere a gestire il cavallo attraverso la scelta delle opzioni che corrispondano al meglio delle sue capacità e di favorire la preparazione dei cavalli/pony perfezionando la qualità del loro addestramento.

RUN & RIDE

E' una categoria sperimentale di velocità nella quale partono 2 cavalieri con un pony e si alternano sul pony effettuando il cambio nelle specifiche aree predisposte (il cambio si considera effettuato e concluso quando il compagno che deve montare ha scavalcato completamente il pony; pertanto il compagno "a terra" non può uscire dalla zona cambio fino a cambio ultimato).

Il *trinomio* deve arrivare insieme al traguardo.

Le zone di cambio devono essere opportunamente segnalate, delimitate e posizionate sul percorso in base alla lunghezza dell'anello e della categoria.

Vince il trinomio che percorre l'intero anello (o multipli di esso secondo la categoria) nel miglior tempo possibile.

Nello specifico il tempo viene fermato esattamente al passaggio dell'ultimo componente del trinomio.

PENALITA': pari a 60 secondi:

cambio al di fuori della zona predisposta.

PENALITA': pari a 120 secondi:

fuga del pony (sciolto) sul percorso di gara.

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE:

CATEGORIE	ETA' BAMBINI	ALTEZZA PONY	PERCORSO	ACCOMPAGNATORE	CAMBI
BABY RUN & RIDE	6- 8 anni	<= 117 cm	300m- 400m (1 giro di campo)	Obligatorio	Ogni angolo
A RUN & RIDE	8- 12 anni	<= 117 cm	300m- 400m (1 giro di campo)	Facoltativo*	Ogni angolo
B RUN & RIDE	10- 16 anni	110 - 138	700m- 800m (2 giri di campo)	Vietato	Ogni angolo

*Per la categoria A la presenza dell'accompagnatore prevede una penalità di 15 secondi.

LIBRO II

BREVETTO MOUNTED GAMES (BMG)

DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire, l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per le autorizzazioni a montare che abilitano alla partecipazione alle varie categorie, ed il relativo l'iter di conseguimento sono indicate nelle specifiche normative federali in vigore, ed eventuali disposizioni integrative.

Per le abilitazioni in base all'età si veda la Disciplina delle autorizzazioni a montare.

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile; la partecipazione ai concorsi è consentita dal momento in cui decorre la copertura ai sensi della polizza in vigore consultabile sul sito federale."

Tutte le età indicate nel presente regolamento si intendono in base alla regola del millesimo dell'anno.

Iter per il conseguimento:

Il Brevetto Mounted Games viene rilasciato dopo 6 mesi di possesso di patente A ludica per i cavalieri juniores, possesso patente A ludica da almeno 1 anno per i cavalieri Seniores.

Per i cavalieri Juniores (età inferiore = a 18 anni):

- Aver partecipato a 4 categorie di pony games club serie 3 qualificante (squadre e/o coppie) di cui 1 in Manifestazione di Interesse Federale e le restanti 4 in manifestazioni di tipo regionale (trofei, camp. Regionali ecc.);
- Aver partecipato ad 1 ripresa elementare di dressage E50 o 1 categoria di Carosello di qualsiasi serie;
- Aver partecipato a 2 Gimkane di cui 1 della linea 2 ed 1 a scelta tra jump, cross o derby di qualsiasi serie ed in qualsiasi manifestazione sia nazionale che regionale;

I piazzamenti conseguiti dovranno essere annotati in un “Libretto del Cavaliere” e firmati dal Presidente di Giuria o Segreteria di concorso del singolo evento.

Per i cavalieri Senior (età superiore a 18 anni):

- prova pratica sulla categoria élite;
- colloquio presso il proprio Comitato Regionale di appartenenza, con un Referente regionale ed il TAL di riferimento, in cui il candidato deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti, le cure a lui necessarie e alcune nozioni sui regolamenti federali di disciplina.

LIBRO III

UFFICIALI DI GARA

TITOLO 1

LA GIURIA /UFFICIALI: UP

UP 1.1 E' composta da:

- L'Arbitro Starter ufficiale, potrà essere contemporaneamente anche Presidente di Giuria se né ha la qualifica, starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- Un aiuto arbitro ufficiale (Vice Presidente di Giuria) che aiuterà l'Arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'arbitro ufficiale. Potrà in caso di necessità sostituire l'arbitro ufficiale.
- Arbitri di corsia : almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dell'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
- Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo: essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare i passaggi sulla linea trasversale.

Minimo: obbligatoriamente 2 sulla linea di fondo.

- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura, con la sua squadra (i posizionatori di materiale) il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- Commissario in campo prova: verificherà che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, la correttezza delle imboccature, che siano rispettate le regole in campo prova: non usare fruste e speroni, i pony non devono essere montati da adulti. Per la categoria Elite è vietato l'uso in campo prova del materiale di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse almeno che siano coinvolti nella stessa sessione). Gestisce l'ingresso gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche da un arbitro di corsia, un posizionatore di materiale per la serie Club, due posizionatori di materiale per la serie Elite.
- Lo Speaker: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

UP 1.2 Ogni componente di questa giuria può, alla fine di ogni gioco, informare l'Arbitro ufficiale di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste informazioni, l'Arbitro ufficiale potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

UP 1.3 Tutti gli ufficiali di campo (Arbitro Ufficiale, aiuto Arbitro Ufficiale, Arbitri all'arrivo, Direttore di Campo, Commissario di campo, Arbitri di corsia e Linea, e commentatore) devono avere familiarità con le regole di gioco, le procedure

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- ☐ Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente.
- ☐ Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.
- ☐ Deve avere almeno 16 anni
- ☐ Deve essere obbligatoriamente presente al briefing

- ☐ Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra
- ☐ L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
- ☐ Come per il posizionatore dei materiali, la squadra non può entrare in campo gara senza il suo arbitro di corsia.
- ☐ Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate, l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro ufficiale decide in merito
- ☐ L'arbitro di corsia ed il posizionatore si dovranno presentare all'ingresso del campo gara con la loro squadra. Se questo non avverrà la squadra non potrà entrare in campo.

TITOLO II

ITER DI FORMAZIONE ARBITRI PONY GAMES

Premessa: L'obiettivo di questo percorso di formazione è quello di sensibilizzare ed informare correttamente coloro che vogliono collaborare fattivamente a questo programma di sviluppo formativo/educativo.

I candidati, a ricoprire i vari ruoli, non sono necessariamente obbligati a seguire tutta l'iter formativo, in quanto possono essere individuati eventuali "collaboratori volontari" per un periodo di tempo determinato.

I Corsi di Formazione avranno le finalità di:

- Creare un gruppo di Ufficiali di gara in ogni regione.
- Creare dei responsabili della formazione degli Ufficiali di gara a livello regionale.
- Creare, a livello nazionale, un gruppo di responsabili dell'evoluzione della regolamentazione

E' necessario essere tesserati FISE, anche con la sola pat. A.

ELENCO DI TUTTE LE TIPOLOGIE DI UFFICIALI DI GARA

ARBITRI

Arbitro di Corsia

Arbitro all'arrivo

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Arbitro Ufficiale Starter

DIRETTORI DI CAMPO

Direttori Di Campo Club 1° Livello

Direttore Di Campo Club 1° Livello Elite
Direttore Di Campo Club 2° Livello

REQUISITI

Il candidato dovrà avere i seguenti requisiti

- Età minima 16 anni (solo per Arbitro di corsia) o 18 anni
- Essere residente in Italia (salvo deroga del Consiglio Federale)
- Non avere riportato condanne per delitti dolosi o colposi passati in giudicato;
- Non avere subito squalifiche o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI o da una Federazione sportiva;
- Non essere in posizione di incompatibilità così come previsto dall'Art. 54 dello Statuto Federale;
- Conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
- Motivazione a svolgere il ruolo di Ufficiale di gara;
- Habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
- Attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;
- Buona capacità di concentrazione;
- Autorevolezza e imparzialità;
- Rispetto della sicurezza;
- Capacità gestionale e organizzativa.
- Regolamento e regolamentazione dei Pony Games e sua applicazione pratica;
- Preparazione del terreno di gara;
- Conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- Verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- Funzioni specifiche dei diversi ruoli;

E'previsto un esame finale, per la valutazione di idoneità.

Arbitro di Corsia

Deve essere in possesso di patente A – non ha diritto a diaria né rimborso spese

Età minima 16 anni (vale il millesimo)

Programma tecnico di formazione:

- 1) 2 ore di formazione teorica sul regolamento con verifica + 2 ore di formazione teorico/pratica sui giochi.
- 2) 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale, previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione a cui si vuole partecipare.

N.B. Per gli atleti di 18 anni in possesso di patente Brevetto olimpico o Brevetto MG o in possesso della qualifica di TAL potranno accedere al corso di formazione effettuando

solamente 2 ore di teoria sul regolamento con verifica e senza effettuare la parte relativa alla formazione teorico/pratica.

La formazione sarà a carico di un Formatore Regionale riconosciuto (proposto dal Comitato Regionale ed approvato dal Dipartimento Club) o dell' Arbitro Ufficiale.

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale e/o dell' Aiuto Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attiva la nomina dovrà effettuare un aggiornamento: al fine di avere un elenco aggiornato annualmente, è previsto un incontro di 2 ore con un Formatore Regionale o un Arbitro Ufficiale per verificare la disponibilità per l'anno in corso e comunicare aggiornamenti su regolamento.

Arbitro all'arrivo

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno un anno ed aver giudicato in almeno 3 competizioni riconosciute dalla FISE.

Programma tecnico di formazione:

1) formazione pratica come Assistente Arbitro all'arrivo sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici dell'arbitro di arrivo (tabella punteggi, ordine di arrivo, identificazione delle squadre, rapporti con l'Arbitro Ufficiale, comunicazione dei punteggi e classifica,...ecc). : 2 giornate complete o 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale e/o dell'Arbitro all'arrivo sempre previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione.

La formazione sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitri di corsia; oltre a ciò, dovrà aver operato almeno tre giornate all'anno, annotate sull'apposito libretto del giudice.

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere operato come Arbitro all'arrivo per almeno due anni, o aver effettuato 8 giornate di gara complete a livello regionale e 1 giornata di gara completa a livello nazionale.

La formazione:

- 1) 2 giornate di affiancamento con un Arbitro Ufficiale in manifestazioni regionali
- 2) 1 giornata di affiancamento in manifestazioni nazionali.

La valutazione sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo parere favorevole del Responsabile Pony Regionale e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Aiuto arbitro Ufficiale può essere designato Arbitro Ufficiale in manifestazioni di carattere regionale. L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitro starter

Arbitro Ufficiale Starter

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici:

Avere conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter Ufficiale da almeno 2 anni e giudicato per almeno 4 giornate

Programma tecnico di formazione:

- 1) Formazione teorico/pratica di almeno 1 giornata completa col Tecnico Nazionale con valutazione finale della idoneità.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale effettuata dal Dipartimento Club.

L'aggiornamento: 1 giornata completa all'anno, di formazione teorico pratica col Tecnico Nazionale durante qualsiasi Manifestazione di Interesse Federale. Per mantenere la nomina dovrà operare almeno 3 giornate all'anno.

DIRETTORI DI CAMPO

Il costo per la partecipazione al corso di Direttore di Campo Club di qualsiasi livello è di € 200,00 per tutta la durata dell'intero corso.

DIRETTORI di CAMPO CLUB 1° livello

Potranno partecipare ai corsi di formazione per Direttori di campo Club 1° livello coloro che sono già in possesso di qualifica di Arbitri corsia, Arbitri Starter, Ufficiali di gara Salto Ostacoli, Direttori di Campo di Salto Ostacoli.

PROGRAMMA TECNICO DI FORMAZIONE

- 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo
- 8 ore di pratica in un centro attrezzato o in preparazione di una gara, a discrezione del direttore del corso;
- 2 giornate complete di gara in manifestazioni regionali in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale.
- 1 affiancamento in una manifestazione di carattere nazionale quale: Ponyadi, Ponymania, Campionati Italiani.
- esame finale da concordare (verifica materiale, posizionamento, preparazione del campo, rapporti con l'arbitro ufficiale, Presidente di giuria, organizzazione della squadra dei posizionatori dei materiali, etc...). La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Il direttore di Campo Club 1°livello sarà abilitato a

-Pony Games Club

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 1° livello ELITE

Possono partecipare ai corsi di formazione i Direttori di campo 1° livello Club Programma tecnico di formazione:

-8 ore di teoria sui giochi Elite e loro problematiche sulle problematiche del salto Ostacoli. -1 affiancamento certificato in manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati italiani.

-1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso in categorie tipo "L".

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

- Pony Games Elite
- Gimkana 2
- Gimkana 2 Jump 40
- Gimkana 2 Derby
- Gimkana 2 Derby 40
- Gimkana 2 Americana
- Gimkana 2 Americana Light

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 2° livello

Possono partecipare ai corsi di formazione Direttori di Campo Club 1° livello Elite Programma tecnico di formazione

-8 ore di formazione pratico/teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna con le varie problematiche.

-1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".

-indispensabile la presenza in affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati Italiani.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Jump 50

-P.G.P

-Gimkana Derby 50

-Gimkana Americana Speed

-Gimkana Cross

CAROSSELLO

Tale specialità, per le evidenti analogie e connessioni, verrà giudicata da Ufficiali di gara scelti nell'elenco dei Giudici e Candidati Giudici di Dressage.

In accordo con il Responsabile del Dipartimento Dressage e il Referente per il Giudici di Dressage, le modalità di giudizio del Carosello saranno opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

LIBRO V

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Esso deve essere osservato:

-
- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
 - dai responsabili dei cavalli/pony iscritti nei ruoli Federali;
 - da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony a manifestazioni e/o concorsi;
 - dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
 - da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che ritiene opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un

referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony/cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

I Comitati Organizzatori di manifestazioni club si dovranno attenere, nella programmazione tecnica, alle categorie previste dal presente regolamento.

SERVIZI:

Per l'organizzazione di qualsiasi manifestazione riconosciuta dalla Federazione sia di carattere Nazionale che Regionale, devono essere garantiti i seguenti servizi:

1 Campo gara Pony Games:

- 1 Presidente di Giuria
- 1 Giudice Starter
- 2 Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter)
- 1 Stewart (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Direttore di Campo pony games
- 1 Ambulanza con medico
- 1 Maniscalco (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Veterinario (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

In aggiunta solo per 1 Campo gara Gimkane:

- 1 Giudice Salto Ostacoli + 1 segretario di giuria in manifestazioni regionali 2 giudici salto ostacoli in manifestazioni nazionali
- 1 Direttore di Campo gimkane
- 1 Stewart (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Ambulanza se i campi gara non sono adiacenti

PRESENTAZIONE

2 giudici di cui uno preferibilmente istruttore o giudice di dressage



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REGOLAMENTO DISCIPLINA PONY SALTO OSTACOLI F.I.S.E.

EDIZIONE 2018

LIBRO I

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni pony salto ostacoli indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali; stabilisce inoltre le norme straordinarie che disciplinano la partecipazione dei pony alle gare loro riservate. Per quanto non previsto dal presente capitolo, si applicano le norme del Regolamento Nazionale di salto ostacoli e relativa Regolamentazione emanate dalla F.I.S.E. Nessun Comitato Organizzatore può programmare manifestazioni Pony la settimana di una manifestazione federale (Trofei Pony Regionali, Progetto Sport, Master Pony, Campionati Regionali, Campionati Italiani, Ponyadi, Ponylandia) né la settimana prima né la settimana successiva.

TITOLO I

QUALIFICAZIONE DEI PONY

Art. 1 DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun pony può partecipare (in gara) a manifestazioni riconosciute di Salto Ostacoli se non è iscritto nei Ruoli Federali ed in possesso del certificato di misurazione che dovrà essere presentato su richiesta del Presidente di Giuria e/o Segreteria (il certificato provvisorio rilasciato dal CR abilita la partecipazione fino alla sua scadenza).

Art. 2 ALTEZZA DEI PONY

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

In caso di misurazione ufficiale, come da normativa F.E.I., solo in occasione del concorso è tollerata una misurazione che al massimo può essere per i Pony delle classi "A,B" maggiore di 1 cm. E per i Pony delle classi "C, D, Children Pony" maggiore di 2 cm. rispetto alle altezze previste di seguito riportate.

Per quanto riguarda la normativa sulla misurazione dei Ponies e relative procedure si fa riferimento a quanto disposto dal Regolamento Veterinario in Vigore.

Art. 3 CLASSI DEI PONY

I pony si dividono in 5 classi in base all'altezza dei Pony e l'età dei bambini:

Classe “Mini Pony A”: riservata ai pony con altezza max di 117 cm. (118 cm. con i ferri) montati da cavalieri fino 12 anni (anno solare).

Classe “Midi Pony B”: riservata ai pony con altezza da 110 cm (111 cm. con i ferri) a 138 cm. (139 cm. con i ferri) montati da cavalieri fino a 14 anni (anno solare).

Classe “Normal Pony C”: riservata ai pony di altezza tra 130 cm. (131 cm. con i ferri) e 148 cm (149 cm con i ferri) montati da cavalieri fino a 16 anni (anno solare).

Classe “Open Pony D” aperta a pony max 148 cm. (149 cm con i Ferri) e bambini fino a 16 anni.

Classe “Children Pony” aperta a Pony max 148 (149 cm con Ferri) e bambini da 12 a 14 anni) le categorie loro riservate saranno di altezza 115 -120-125

ETA' CONCORRENTI
Classe Mini max 12 anni
Classe Midi max 14 anni
Classe Normal max 16 anni
Classe Open max 16 anni
Classe Children Pony 12-14 anni

La partecipazione ad una classe nell'ambito di quanto consentito è a scelta dell'istruttore.

Tutte le categorie dovranno avere classifiche separate per le classi

Art. 4 ETA' DEI PONY

Possono partecipare alle prove loro riservate i pony di età non inferiore agli anni 4, montati da cavalieri under 16 in possesso di patente Brevetto, 1° Grado e 2° Grado Junior, a seconda della categoria (come prescritto dalla vigente Disciplina delle Autorizzazioni a montare). I pony di anni 4 possono prendere parte a categorie di salto ostacoli pony e cavalli fino ad un'altezza massima di 90cm. nel 1° semestre e ad un'altezza massima di 100 cm nel 2° semestre. I pony di anni 5 possono prendere parte a categorie di salto ostacoli pony e cavalli fino ad un'altezza massima di 105 cm. nel 1° semestre e ad un'altezza massima di 110 cm nel 2° semestre Per categorie di altezza superiore a mt 1,20 e nei Concorsi Internazionali, sono ammessi pony di età non inferiore ai 6 anni.

TITOLO II

LIMITAZIONI NEL LAVORO DEI PONY

Art. 1 DISPOSIZIONI GENERALI

Nei Campionati, Criterium, Trofei, o nelle manifestazioni ove il programma lo preveda è proibito, sotto pena di squalifica, far montare un pony da chiunque altro che non siano i cavalieri che lo monteranno in gara dal momento dell'arrivo sul luogo di gara fino al termine della manifestazione. E' autorizzato il lavoro alla corda, ove consentito, da parte di altra persona.

Durante le manifestazioni riservate (concorso riservato pony), se il pony è iscritto in gara con un cavaliere under 16, è consentito far montare il pony fuori dal campo di gara solo ad altro cavaliere under 16 iscritto comunque al concorso. E' quindi proibito far montare il pony a qualsiasi cavaliere over 16 su luogo di gara prima e dopo la competizione, pena squalifica del pony dal concorso.

Nel caso che il pony, nei concorsi che lo prevedono, partecipi con un cavaliere over 16, nello stesso concorso potrà partecipare montato da un cavaliere under 16 esclusivamente fuori classifica.

Art. 2 OSTACOLI DI PROVA

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

TITOLO III

BARDATURE IMBOCCATURE E SPERONI

ART. 1 IMBOCCATURE

Sono permessi i seguenti tipi di imboccature di qualsiasi materiale (metallo, plastica, cuoio, gomma....) ma devono essere impiegate nel loro stato originale di produzione.

Il diametro minimo dell'imboccatura deve essere di 10mm.

- Filetti: snodato, a doppio snodo (3 pezzi), senza snodo, tortiglione morbido o a barre (Aste lun. Max 16 cm.), 2 anelli

- Elevatori: snodato o senza snodo o tortiglione morbido

- Pelham: snodato, a doppio snodo (3 pezzi) o senza snodo o tortiglione morbido
Leva di lunghezza massima di 15 cm

NB: Il pelham può essere usato con le ciappe o con le redini attaccate direttamente all'anello superiore.

Non deve essere usato con la redine attaccata all'ultimo anello dell'asta.

- Escargot

- Kimberwicks

- Pessoa: Massimo 3 anelli (escluso l'anello del montante) snodato, a doppio snodo (3 pezzi) o senza snodo, leva di lunghezza massima di 16 cm, è autorizzata la cinghietta sottomonto in cuoio o in nylon di larghezza minima 12 mm.

- Hackamore: Aste di lunghezza massima di 17 cm autorizzato cinturino di sicurezza

NB: Non possono essere usati Hackamore in combinazione con una imboccatura.

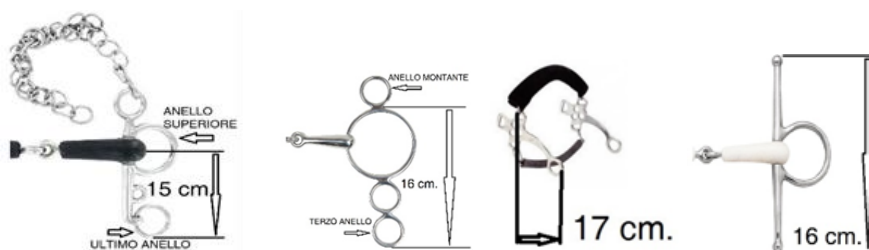
Le imboccature consentite in campo prova sono le medesime consentite in gara."

Non è consentito morso e filetto.

Non sono consentite le doppie redini.

Non sono consentiti filo di ferro, filo di ferro doppio o filetto a catena.

Queste regole valgono per i Pony sia nelle categorie riservate che nelle gare Cavalli, sia in gara che in campo prova che in campo lavoro.



ART. 2 PROTEZIONI

Non sono ammesse, per i Pony, le protezioni posteriori a conchiglia tipo quelle sotto illustrate, e comunque tutte le protezioni a conchiglia fino alla categoria 110 compresa, sia nelle categorie riservate che nelle gare Cavalli.

Sono ammesse tutte le altre protezioni posteriori anche quelle con bottoni o laccetti.



ART. 3 REDINI DI RITORNO MARTINGALE STAFFE

Sono sempre vietate, sia in gara che in campo prova o campo di lavoro, doppie redini, martingale fisse, paraocchi, redini di ritorno, gogue, tiedemann e comunque qualsiasi abbassa testa.

Sono autorizzate mascherine antimosche solo in campo prova.

Le staffe devono pendere liberamente ed esternamente lungo i quartieri della sella, senza alcun tipo di lacci o restrizioni.

Sono autorizzate le staffe con gabbia di sicurezza per i Giovanissimi (fino a 11 anni, anno solare).



ART. 4 SPERONI

Sono vietati gli speroni che possono ferire il cavallo.

Devono essere in metallo liscio.

La punta o la goccia deve essere rivolta all'indietro, non deve superare la lunghezza di cm. 4 (si misura dallo stivale alla punta).

La punta o la goccia deve essere arrotondata.

Se la punta o la goccia è incurvata l'incurvatura deve essere rivolta verso il basso.

Non sono permessi gli speroni muniti di rotelle.

Sono permessi speroni a martello secondo quanto specificato sopra.

Sono permessi gli "Impuls spurs" con l'estremità in plastica dura o metallo

Sono permessi speroni senza punta o senza goccia.

ART. 5 PROVE DI STILE

Per le prove di Stile, vedasi l'apposita regolamentazione

TITOLO IV

PROCEDURA DI MISURAZIONE

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente articolo si fa riferimento a quanto disposto dal Regolamento Veterinario in vigore.

Si ricorda che per i pony di altezza fino a cm 131 (inclusi) la tolleranza della misurazione effettuata in competizione sarà di cm 1 mentre per i pony di altezza superiore a cm 131 la tolleranza sarà di cm 2.

La Federazione provvederà nel 2018 in alcune manifestazioni che saranno indicate nel programma a mettere a disposizione, gratuitamente un Veterinario Fise per la misurazione Ufficiale e l'applicazione della misura reale sul libretto.

Dal 1° gennaio 2019 tutti i pony iscritti ai ruoli federali dovranno avere una misurazione ufficiale non antecedente l'anno 2016, pertanto tutti gli interessati entro tale data, dovranno provvedere alla regolarizzazione e alla comunicazione al Comitato Regionale di appartenenza della nuova misurazione. E' data facoltà, durante i concorsi al Presidente di Giuria, di verificare i pony la cui altezza appare non conforme a quanto indicato sul passaporto. Tale verifica sarà effettuata dal Veterinario di servizio fiduciario FISE che relazionerà il Presidente di Giuria sull'esito della sua ispezione. Qualora venga rilevata un'incongruenza ai limiti di tolleranza previsti, il Presidente di Giuria dovrà segnalarlo al Comitato Regionale di appartenenza del pony, il quale Comitato dovrà provvedere alla correzione dell'altezza nel tesseramento online FISE. Qualora tale incongruenza sia incompatibile con la categoria effettuata il pony verrà squalificato dal concorso o se tecnicamente possibile spostato in categoria adeguata.

LIBRO II

CAVALIERI

TITOLO I

QUALIFICAZIONE

Possono partecipare alle manifestazioni pony e nelle manifestazioni con categorie riservate pony tutti i giovani, 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.

ART. 1 ATTIVITA' AGONISTICA INTERNAZIONALE

(Annex XV Art. 3 Rules for Jumping Events FEI)

Un cavaliere può partecipare ad attività agonistica internazionale con pony dall'inizio dell'anno solare nel quale compie l'età di 12 anni, sino alla fine dell'anno solare nel quale compie l'età di 16 anni.

Un cavaliere pony può gareggiare in gare children, junior e/o young riders - se dell'età prescritta - senza perdere la qualifica di cavaliere pony.

I cavalieri su pony possono prendere parte solo ad un Campionato/Criterium/Trofeo pony per disciplina, possono però prendere parte al Campionato/Criterium/Trofeo Children o Junior della stessa disciplina con cavallo.

ART. 2 PARTECIPAZIONE A GARE INTERNAZIONALI

Sono riservate a cavalieri di età come specificato all' Art. 40.1, in possesso delle seguenti qualifiche:

- SALTO OSTACOLI: brevetto (per le sole categorie di altezza massima mt 1,15) autorizzazione a montare di 1° grado – 2° grado (esclusi i concorsi FEI Children).

Per l'età dei pony, si veda il precedente art. 39.4.

La partecipazione a gare Internazionali dev'essere necessariamente autorizzata dalla F.I.S.E., a cui deve essere inviata la relativa richiesta e che provvederà direttamente alle iscrizioni. La partecipazione a gare internazionali è subordinata all'ottenimento delle eventuali qualifiche previste dal Programma annuale del Dipartimento Pony.

A tale proposito e specificatamente per quanto concerne il salto ostacoli, si precisa che per categorie "basse" si intendono quelle di altezza uguale a mt 1.15, e che per categorie "alte" si intendono quelle di altezza uguale o superiore a mt 1.20.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

LIBRO III

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

PROGRAMMAZIONE CATEGORIE PONY IN CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

Nei concorsi di Salto Ostacoli possono essere programmate le seguenti categorie riservate pony come da tabella di seguito riportata:

Categorie	Pat. A	Brevetto	I grado	II grado Junior	Prontuario FISE
4 anni pony	⊘	✓	✓	F.C.	P.F.1
5 anni pony	⊘	✓	✓	F.C.	P.F.1, 19,19.2,20.1
LP20	✓	⊘	⊘	⊘	P.F.1
LP30	✓	⊘	⊘	⊘	P.F.1
Gimkana Jump40LU	✓	F.C.	⊘	⊘	P.F.1,3
Gimkana Jump50LU	✓	F.C.	⊘	⊘	P.F.1,3
Gimkana Jump40SO	✓	F.C.	⊘	⊘	P.F.1,3,26
Gimkana Jump50SO	✓	F.C..	⊘	⊘	P.F.1,3,26
LBP 60	✓ (dai 6 anni)	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,11,19,19.1,19.2,20.1,26
LBP 70	✓ (dai 6 anni)	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,11,19,19.1,19.2,20.1,26,35,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4
LBP 80	✓ (dai 6 anni)	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,11,19,19.1,19.2,20.1,26,35,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4
BP 90	⊘	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,10.1,10.2,11,19,19.1,19.2,20.1,26,29,30,31,3435,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4, 39
BP 100	⊘	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,10.1,10.2,11,19,19.1,19.2,20.1,26,29,30,31,3435,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4, 39
BP 105	⊘	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,10.1,10.2,11,19,19.1,19.2,20.1,26,29,30,31,3435,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4, 39
BP 110	⊘	✓	F.C.	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,10.1,10.2,11,19,19.1,19.2,20.1,26,29,30,31,3435,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4, 39
CP115	⊘	✓	✓	F.C.	P.F.1,2,3,6,7,7.1,8,10.1,10.2,11,19,19.1,19.2,20.1,26,29,30,31,3435,36,36.1, 36.2, 36.3, 36.4, 39
CP 120	⊘	⊘	✓	✓	Tutte tranne PF37 e 38
CP 125	⊘	⊘	✓	✓	Tutte tranne PF 37 e 38
CP 130	⊘	⊘	✓	✓	Tutte
CP 135	⊘	⊘	✓	✓	Tutte

Nei concorsi pony dove sono programmate categorie a squadre le stesse possono essere di formula Coppa delle Nazioni o P.F. 35, 36, 36.1, 36.2, 36.3 e 36.4

In ogni categoria l'altezza massima (tranne il n°1) è la stessa della denominazione della categoria, la larghezza max. è di 10 cm. in più dell'altezza della categoria.

Le categorie Jump 40SO e 50SO prevedono max 10 ostacoli più i passaggi obbligati.

Le categorie LP 60 e BP 70 prevedono max 10 ostacoli (12 nel caso di fasi consecutive) più eventuali passaggi obbligati.

La categoria 4 anni Pony prevede n. 8 ostacoli di altezza 90 cm. nel primo semestre e n. 8/10 ostacoli di 100 cm nel secondo semestre, la categoria 5 anni Pony prevede max 12 ostacoli (8+4 se a Fasi) di altezza 105 cm. nel primo semestre e 110 cm nel secondo semestre.

Le categorie Jump 40LU e 50LU prevedono l'utilizzo dei grafici predefiniti con max 10 ostacoli più passaggi obbligati (vedi grafici in calce)

In tutte le categorie nessun ostacolo può superare, al percorso base. m. 1.35 di altezza e m. 1.45 di larghezza, salvo che nei barrages e per l'ostacolo denominato "Jolly".

La seconda fase delle Categorie a fasi consecutive non sono considerate barrages.

Art. 1 CATEGORIE RISERVATE

Tutte le categorie "JUMP" "LP", "LBP", "BP" o "CP" e 4 e 5 anni Pony sono da considerarsi riservate.

Si svolgono qualsiasi sia il numero dei cavalli partenti. (escluse eventuali gare con montepremi)

Art. 2 CATEGORIE COMBinate

Potranno essere programmate categorie combinate comprendenti una ripresa di addestramento, una categoria di Stile e una categoria di salto ostacoli (su 2 o 3 prove a scelta tra queste). La classifica potrà essere elaborata con punteggio stabilito nell'avant programma di ogni manifestazione.

Art. 3 VELOCITA'

Fino alle categorie LBP70 velocità 300 mt/min, da LBP80 fino a BP90 velocità 325 mt/min. Dalle cat. BP100 velocità 350 mt/min. Nei concorsi indoor la velocità stabilita sarà ridotta di 25 mt/min.

Art. 4 NUMERO MASSIMO PERCORSI CONSENTITI

Categorie: LP20, LP30, JUMP, LBP60, LBP70 e LBP80

Uno stesso pony può effettuare:

in una giornata di gara un massimo di 4 percorsi

in due giornate consecutive un massimo di 6

in tre o più giornate consecutive un massimo di 9

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

- ☐ che il cavallo sia montato da almeno due cavalieri diversi
- ☐ che il cavallo partecipi alla stessa gara non più di due volte e con cavalieri diversi
- ☐ che l'effettuazione in una unica giornata dei 4 percorsi avvenga in almeno due gare diverse

Categorie BP90 e superiori

Uno stesso pony può effettuare:

in una giornata di gara un massimo di 2 percorsi

in due giornate consecutive un massimo di 4

in tre o più giornate consecutive massimo 6

Art. 5 CAMPO PROVA

I cavalieri Juniores under 16 montati su pony che partecipano a categorie non riservate pony, fino alla categoria 80 compresa, devono poter usufruire di un campo prova a loro riservato. Ai fini dell'applicazione di quanto sopra è possibile:

- prevedere due campi prova diversi, uno riservato ai pony e uno riservato ai cavalli, o medesimo campo prova per pony e cavalli diviso a metà qualora le dimensioni lo consentano.
- predisporre l'ordine di partenza affinché prima partano tutti i cavalli e successivamente tutti i pony o viceversa, intervallando dette sezioni di 10 minuti (qualora non ci siano 2 campi prova). In questo caso, prima dell'ingresso in campo gara dei pony le distanze nelle combinazioni dovranno essere adeguate. L'ultimo punto relativo alla predisposizione dell'ordine di partenza (con l'esclusione dell'intervallo di 10 minuti) e all'adeguamento delle combinazioni, dovrà essere applicato anche alle categorie superiori alla 80. Dalla categoria 90 in poi i pony potranno effettuare il campo prova insieme ai cavalli

Art. 6 LIMITAZIONI PARTECIPAZIONI MANIFESTAZIONI FEDERALI

Per tutte le gare Federali (COMPRESSE QUELLE REGIONALI) valgono le seguenti limitazioni:

Cat cm. 60 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 80

Cat cm. 70 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 90

Cat cm. 80 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 100

Cat cm. 90 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 110

Cat cm.100 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 115

Cat cm.115 non saranno ammessi binomi che abbiano portato a termine (negli ultimi 12 mesi) un percorso di altezza pari o superiore a cm. 125

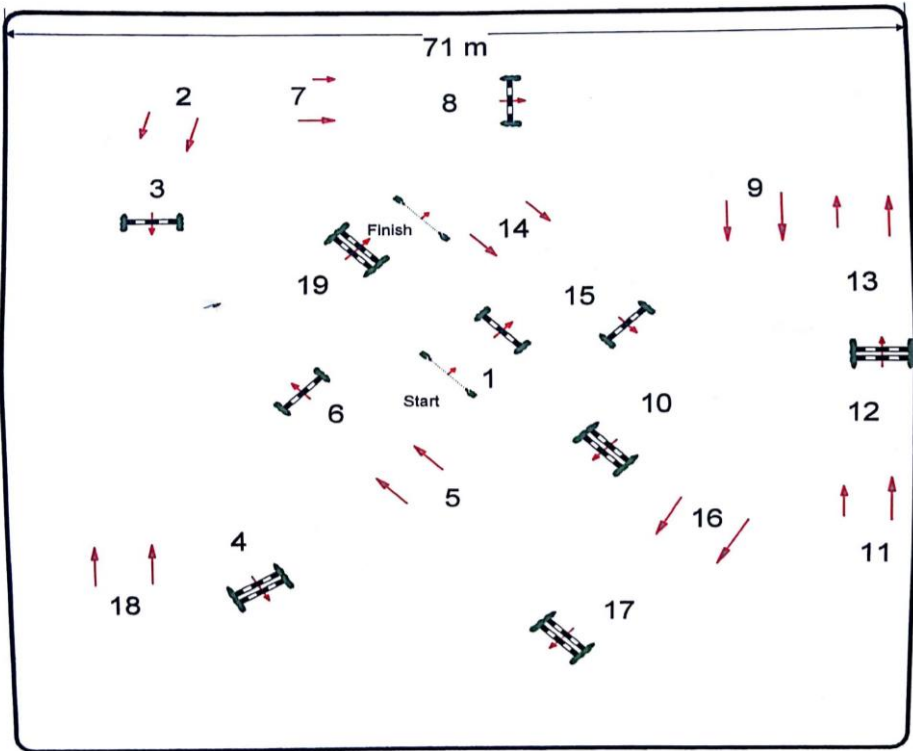
Art. 7 COMBINAZIONI

Nelle categorie riservate pony le combinazioni, il fosso e la riviera devono rispettare la seguente tabella:

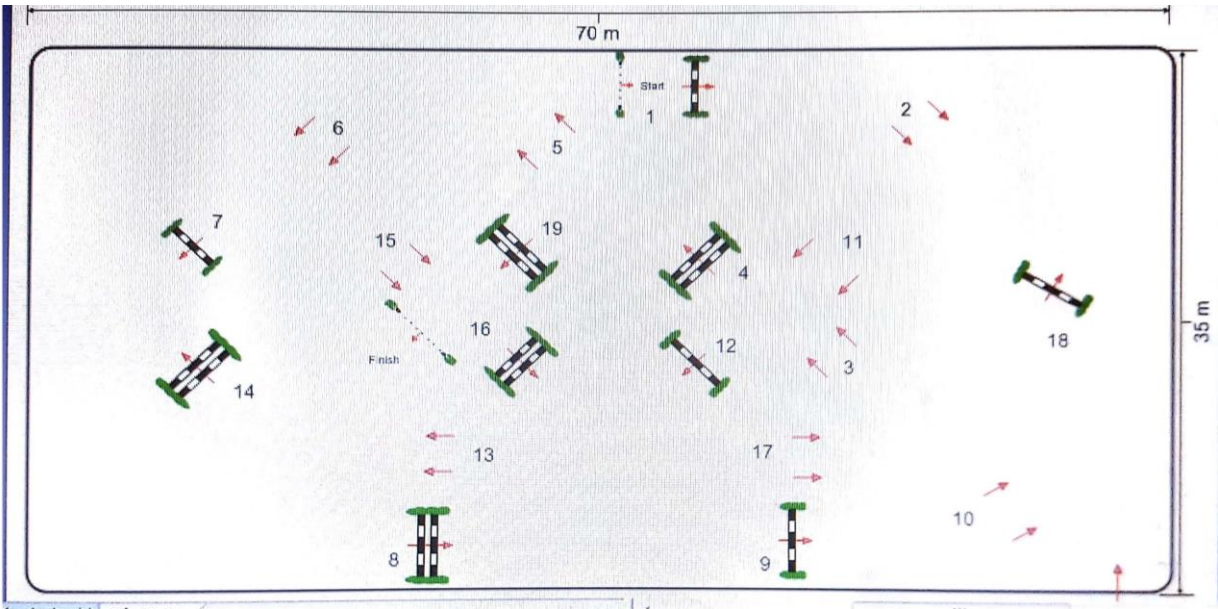
Categorie	COMBINAZIONI	FOSSO/ RIVIERA
4 anni Pony	GABBIA DI VERTICALI NON OBBLIGATORIA DI FACILE SVOLGIMENTO	FOSSETTINO NON OBBLIGATORIO
5 anni Pony	GABBIA o DOPPIA GABBIA NON OBBLIGATORIA DI FACILE SVOLGIMENTO (doppia gabbia solo secondo semestre)	FOSSETTINO NON OBBLIGATORIO
LP20, LP30	NO	NO
JUMP40LU JUMP50LU vedi grafici all. 3 e 4	Vedi regolamento Ludico	Vedi regolamento Ludico
JUMP40SO JUMP50SO vedi grafico esempio all. 1 e 2	GABBIA DI VERTICALI NON OBBLIGATORIA DI FACILE SVOLGIMENTO	FOSSETTINO MAX 40 cm. NON OBBLIGATORIO
LBP60, LBP70	GABBIA DI VERTICALI NON OBBLIGATORIA DI FACILE SVOLGIMENTO	FOSSETTINO MAX 40 cm. NON OBBLIGATORIO
LBP 80	GABBIA DI FACILE SVOLGIMENTO	FOSSETTINO MAX 50 cm. NON OBBLIGATORIO
BP 90	1 GABBIA	FOSSO NON OBBLIGATORIO
BP 100	1 o 2 GABBIE	FOSSO NON OBBLIGATORIO
BP 105	1 o 2 GABBIE	FOSSO NON OBBLIGATORIO
BP 110	1 GABBIA O 2 GABBIE O 1 DOPPIA GABBIA	FOSSO NON OBBLIGATORIO
CP115	UNA O DUE COMBINAZIONI (una gabbia,oppure una doppia gabbia, oppure due gabbie, oppure una gabbia e una doppia gabbia)	FOSSO E/O RIVIERA DI MAX MT. 2,50 NON OBBLIGATORI
CP 120	UNA O DUE COMBINAZIONI (una gabbia,oppure una doppia gabbia, oppure due gabbie, oppure una gabbia e una doppia gabbia)	FOSSO E/O RIVIERA (NON OBBLIGATORIA) DI MAX 3,00 m

CP 125	UNA O DUE COMBINAZIONI (una gabbia,oppure una doppia gabbia, oppure due gabbie, oppure una gabbia e una doppia gabbia)	FOSSO E/O RIVIERA (NON OBBLIGATORIA) DI MAX 3,20 m
CP130	DUE COMBINAZIONI (due gabbie, oppure una gabbia e una doppia gabbia)	FOSSO E/O RIVIERA (NON OBBLIGATORIA) DI MAX. 3,30 m
CP 135	DUE COMBINAZIONI (due gabbie, oppure una gabbia e una doppia gabbia)	FOSSO E/O RIVIERA (NON OBBLIGATORIA) DI MAX.3.30 m
Per le categorie riservate alle Classi di Pony "Mini " e "Midi" le combinazioni devono essere adeguate (ristrette) ed anche eventuali linee fino a 5 falcate di galoppo comprese. Nelle gare non riservate Pony, se montati da cavalieri under 16, deve essere obbligatoriamente adeguata la gabbia. Nelle gare non riservate, per i cavalieri over 16 la gabbia può essere adeguata, a richiesta del cavaliere, solo se partecipa fuori classifica.		

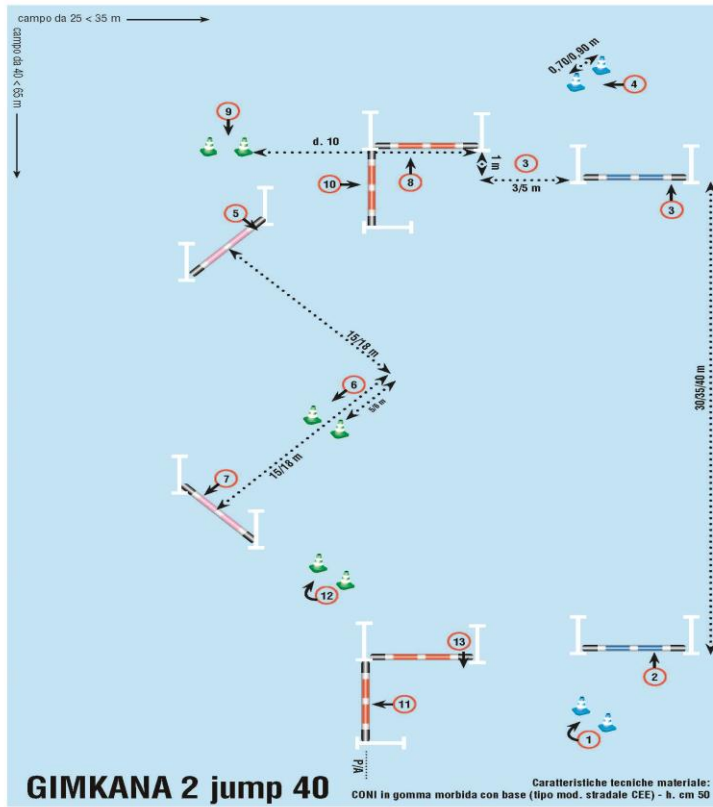
AII.1 GRAFICO JUMP 40/50SO



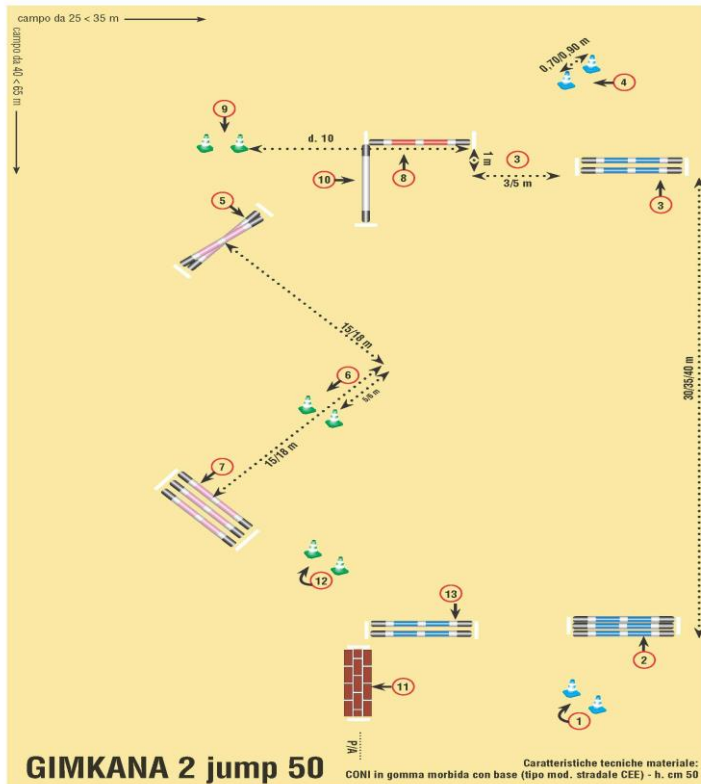
AII.2 GRAFICO JUMP 40/50SO



AII.3 GRAFICO JUMP 40LU



AII.3 GRAFICO JUMP 40LU





Data Delibera **15/01/2018**

N. 5

Dipartimento: **PONY-CLUB**

SETTORE PONY

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
VALUTATO	Il Settore Pony molto importante per lo sviluppo sportivo dell'equitazione;
PRESO ATTO	che con delibera n 981 del 4 dicembre 2017 è stata riconosciuta la Disciplina dei Mounted Games;
CONSIDERATO	che l'attività sportiva con i pony è presente in tutte le Discipline Olimpiche e in numerose Discipline non Olimpiche;
CONSIDERATA	la necessità di riorganizzare l'attività del Settore Club Ludico Addestrativo e del settore Pony agonistico di tutte le Discipline;
CONSIDERATO	che il Ludico Addestrativo ha assunto importanza per lo sviluppo e la promozione del nostro Sport e per il confronto concorrenziale con gli Enti di Promozione e quindi necessita di una particolare attenzione da parte della Federazione;
CONSIDERATO	che sia corretto che i binomi che continuano a svolgere attività sportiva con i Pony e agonistica non di vertice siano gestiti in un Dipartimento dedicato che possa curare maggiormente le loro esigenze e peculiarità dell'intero comparto;
VALUTATA	l'opportunità di riorganizzare il Settore Pony in un unico Dipartimento che preveda un'Area dedicata al Ludico Addestrativo denominata Club, un'Area dedicata alla Disciplina del Mounted Games e un'Area dedicata al Pony agonistico di tutte le Discipline al fine di consentire una gestione e crescita programmata e coordinata di tutto il settore;
CONSIDERATO	che per motivazioni organizzative e gestionali sia opportuno lasciare la gestione dell'attività internazionale dei Pony delle Discipline Olimpiche ai Dipartimenti di riferimento;
VALUTATO	che le tre Aree saranno tra di loro indipendenti ma con un coordinamento generale;
CONSIDERATO	che fino al 31/03/2018 è in corso un contratto con il tecnico Jacques Cavé;
SENTITI	i pareri del Direttore Sportivo Francesco Girardi e del Direttore Sportivo delle Discipline non Olimpiche Duccio Bartalucci;
ASCOLTATI	i pareri dei Consiglieri Alvaro Casati, Luca D'Oria e Vincenzo Gigli a cui è stato dato incarico di seguire la questione

DELIBERA

di costituire il "Dipartimento Pony" (ex Club);
di prevedere la divisione del dipartimento in tre Aree: Club, Mounted Games e Pony agonisti tra di loro indipendenti;
di nominare il Sig. Cosimo Riccardo Palma Coordinatore del Dipartimento;
di nominare la seguente Commissione Consultiva per l'area Club: Coordinatore Edoardo Bossi, Componenti: Simona Lazzerini, Matthieu Dantan, Alice Sottili;
di nominare la seguente Commissione Consultiva per l'area Mounted Games: Coordinatore Tommaso Di Paolo, Componenti: Andrea Piazza, Silvia Stevan;
di nominare la seguente Commissione Consultiva per l'area Pony agonisti: Coordinatore Mario Giunti Componenti: Salto Ostacoli Antongiulio Pieraccini, Completo Evelina Bertoli, Dressage Vanessa Ferluga, Western Floriana Ferrero, Endurance Maurizio Paolucci, Horseball Michele Appendino, Attacchi Manuela Marchetti.
di dare mandato al Presidente di definire eventuali compensi nel limite del budget preventivo da proporre al primo Consiglio Federale utile a seguito dell'approvazione del budget 2018.
Il compenso della quota parte 2018 del contratto in corso con il tecnico Cavé sarà inserito nel budget preventivo 2018.
La presente delibera non comporta impegni di spesa



Data Delibera **15/01/2018**

N. **5**

Dipartimento: **PONY-CLUB**

SETTORE PONY

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola



Data Delibera **15/01/2018**

N. **84**

Dipartimento: **GRANDI EVENTI**

Nomina Federico Forcelloni componente Commissione Consultiva Grandi Eventi.

IL CONSIGLIO FEDERALE

VISTO	l'art. 30 dello Statuto Federale;
CONSIDERATO	che la Federazione organizza direttamente o partecipa a livello organizzativo alla realizzazione dei più importanti eventi nazionali ed internazionali che si svolgono sul territorio italiano;
VALUTATO	che è primario interesse di questa Dirigenza promuovere le attività federali in occasione dei suddetti eventi;
RITENUTO	opportuno creare una Commissione consultiva per il Dipartimento Grandi Eventi;
VALUTATA	l'esperienza maturata dal sig. Federico Forcelloni e individuata in lui persona idonea ad espletare tale funzione;

DELIBERA

di nominare Federico Forcelloni componente Commissione Consultiva Grandi Eventi per svolgere i compiti descritti in premessa. L'incarico è svolto a titolo onorifico e la presente delibera non comporta spese.

Segretario Generale

Dott. Simone Perillo

Presidente

Avv. Marco Di Paola