Federazione Italiana Sport Equestri

# U.D. 2A – ISTRUTTORE DI BASE CLUB (REGOLAMENTO)

Questa presentazione/ testo fa parte del materiale didattico realizzato dalla FISE la quale possiede i diritti patrimoniali dell’opera. Pertanto tutte le informazioni, i dati, i contenuti editoriali, le immagini, i grafici, i disegni e, in generale, il materiale ivi contenuto e pubblicato (di seguito “ i Contenuti” ) sono protetti dalle leggi in materia di proprietà intellettuale. L'Utente si obbliga a non copiare, modificare, creare lavori derivati da o, comunque, disporre in qualsiasi altro modo dei Contenuti.

# Agenda

- **Il sistema didattico**
  - Il metodo deduttivo e induttivo
  - I canali per apprendere
  - Le diverse fasce d'età
  - L'Istruttore di base/pony

---

- **Attività didattica in chiave ludica**
  - Pony games
  - Gimkane
  - Carosello
  - Presentazione
  - Run & Ride

FISE

# Il sistema didattico

# I canali dell'apprendimento

*«SE VEDO RICORDO,*
*SE LEGGO CAPISCO,*
*SE FACCIO IMPARO»*

*Bruno Munari*

**Tutti possono imparare,**
**ma ognuno di noi ha un canale preferenziale per apprendere**

FISE

# I canali dell'apprendimento

**VISIVO**

**L'Allievo capisce cosa gli viene richiesto e lo riesce a riprodurre perché imita ciò che ha osservato.**

**UDITIVO**

**L'Allievo riesce a trasformare le indicazioni ricevute in una azione.**

**CINESTETICO**

**L'Allievo impara grazie alle sensazioni che riceve dal suo corpo.**

In prevalenza, i bambini sotto i 10 anni imparano dalle sensazioni del corpo; alcuni sono e/o diventano successivamente anche dei buoni imitatori.

Per alcuni, la capacità di apprendimento per trasmissione verbale rimarrà sempre molto complessa da acquisire anche da adulti.

# Le capacità

**CAPACITA' CONDIZIONABILI nell'uomo**

- FORZA
- RESISTENZA
- VELOCITA'

In molti sport la progressione dell'atleta è quasi esclusivamente correlata all'implementazione di questi fattori.

**CAPACITA' EDUCABILI nell'uomo**

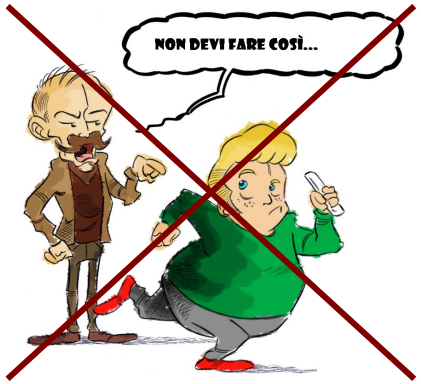
- COORDINAZIONE
- FLESSIBILITA'

Il motivo per il quale possiamo montare a cavallo fino ad età avanzata, è principalmente dovuto al fatto che per praticare equitazione abbiamo bisogno di un buon livello di coordinazione e altrettanta flessibilità.

# Il metodo didattico

**Un Istruttore insegna «cosa, come e quando» fare.**
**Nessun allievo può imparare in maniera serena, se costretto a capire sottraendo dal suo «fare» quello che gli viene detto di «non fare».**

## ESEMPIO




**«Non prendere la bandiera con il palmo della mano rivolto in alto»**

diventerà

**«Cerca di velocizzare il movimento per estrarre la bandierina dal cono, prendila nella parte alta, e fai scattare il tuo braccio verso l'alto»**

# Il metodo didattico

**In questo esempio non abbiamo INDOTTO l'allievo in maniera sterile verso un obbligo, ma piuttosto verso l'obiettivo finale, lasciandolo libero di dedurre e quindi di sperimentare attraverso vari tentativi, la presa ed il movimento di estrazione dell'oggetto, più corretto ed efficace.**

# Il metodo didattico - Conclusione

**Il vasto panorama delle Specialità presenti nel settore didattico in chiave ludica promosse dalla F.I.S.E. è pertanto un ambito qualitativo, di alto profilo, studiato apposta per garantire ai bambini il rispetto delle loro caratteristiche individuali in ordine all'età ed alla modalità di apprendimento, avendo cura anche del dovuto sviluppo delle capacità <u>condizionabili</u>, quanto di quelle <u>educabili</u>.**

**Iniziamo a costruire l'indipendenza degli aiuti!** 😉

# Il ruolo dell'Istruttore

**Nell'ambito delle attività ludico-didattiche Pony, l'Istruttore, oltre ad essere un tecnico, dovrà saper agire anche come:**

**ALLENATORE** + **ANIMATORE** + **EDUCATORE**

(tattica e strategia)

A differenza dell'Istruttore, che durante una gara osserva in silenzio la performance del suo binomio, nel Pony Games l'Istruttore, come qualsiasi altro Allenatore, deve essere presente in campo a fianco del Team per:

- Controllare il gioco
- Cambiare tattica a secondo del comportamento degli avversari
- Prendere decisioni in caso di imprevisti
- Mantenere alto il morale del gruppo nelle difficoltà
- Mantenere alta la concentrazione
- Proseguire o variare la strategia di gara

# Il ruolo dell'Istruttore

**Nell'ambito delle attività ludico-didattiche Pony, l'Istruttore, oltre ad essere un tecnico, dovrà saper agire anche come:**

**ALLENATORE + ANIMATORE + EDUCATORE**

La chiave ludica è lo strumento che dobbiamo utilizzare per insegnare ai bambini.

A seconda degli obiettivi richiesti, dei livelli di esperienza e delle diverse età dei ragazzi, l'aspetto ludico potrà essere più o meno l'elemento di spicco per coinvolgere i bambini, da unire a quanto di significativo ed emozionante rappresenta il pony.

# Il ruolo dell'Istruttore

**Nell'ambito delle attività ludico-didattiche Pony, l'Istruttore, oltre ad essere un tecnico, dovrà saper agire anche come:**

**ALLENATORE**

+

**ANIMATORE**

+

**EDUCATORE**

Lo sport è un implemento fondamentale per la crescita dei bambini.

L'insieme di regole, la relazione con l'animale in obbligo di collaborazione come quella con i compagni di Pony Club, è una fucina di molteplici situazioni che richiedono la presenza di un istruttore attento.

Nostro compito è aumentare nei ragazzi la fiducia personale e rafforzarne l'autostima, questi sono ulteriori doveri che un buon istruttore deve svolgere con pazienza e dedizione, nella normale routine giornaliera.

# Attività didattica in chiave ludica

# Specialità didattiche/ludiche– Tutte le categorie

| CAT. | A | | | B | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SERIE | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| ETA' DEL CAVALIERE | 5-8 | 6-10 | 8-12 | 8-12 | 8-14 | 10-16 |
| ALTEZZA PONY | max 1.17* | | | min 1.10*<br>max 1.48* | | |
| PATENTE | A 4 MESI ANZIANITA' | | | A 4 MESI ANZIANITA' | | |

* Aggiungere 1cm con i ferri

# Specialità didattiche/ludiche– Solo Pony Games

| CAT. | A | | | B | | | New Entry | | Elite Liv. 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SERIE | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | A | B | |
| ETA' DEL CAVALIERE | 5-8 | 6-10 | 8-12 | 8-12 | 8-14 | 10-16 | 5-12 | 8-16 | 12-18 |
| ALTEZZA PONY | max 1.17* | | | min 1.10* max 1.48* | | | max 1.17* | min 1.10* max 1.48* | min 1.10* max 1.48* |
| PATENTE | A 4 MESI ANZIANITA' | | | A 4 MESI ANZIANITA' | | | A 4 MESI ANZIANITA' | | A/B BMG |

* Aggiungere 1cm con i ferri

# PARTECIPAZIONI

| | | 1 g | 2 gg | 3 gg | 4 gg |
|---|---|---|---|---|---|
| **CAVALIERE** | • Età min 5 anni (vale il millesimo)<br>• Pat. A da almeno 4 mesi<br>• Pat. A<br>• Pat. B o BMG (pony games Elite Liv. 3) | **1 cat per specialità al giorno** | | | |

Nel caso in cui un atleta normodotato partecipi ad una squadra/coppia integrata, lo stesso piò partecipare 2 volte anche nella stessa specialità.

| | | 4 part | 6 part | 9 part | 10 part |
|---|---|---|---|---|---|
| **PONY** | • Età minima 4 anni<br>• No stalloni | **Max 4 prove al giorno** | | | |

- Il primo Carosello e la Presentazione non fanno cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni consentite dal regolamento. Il pony può fare una sola presentazione
- Per il pony games massimo due categorie al giorno. Ogni sessione vale una partecipazione.

# Pony Games – perché funziona?

**PONY GAMES**

- Insegna a gestire lo stress da gara, dato che tiene i ragazzi in campo per molto tempo
- È una disciplina sportiva studiata per contribuire al percorso educativo dei bambini
- Permette di familiarizzare con la velocità in maniera attendibile, in quanto il gioco richiede sempre un buon controllo del pony
- Sbagliare è possibile, l'importante è correggere bene l'errore
- Migliora la coordinazione
- Favorisce l'apprendimento cinestetico
- «Il pony è diverso ma ha i miei stessi bisogni primari»
- Il comportamento del singolo ricade sugli altri (responsabilità per sé stessi e per gli altri)

per quanto non indicato nelle presenti slide si fa riferimento al Regolamento Club in vigore

# Pony Games

**… ovvero giochi in sella sui Pony.** I Cavalieri devono effettuare i loro giochi in sella, salvo quando il regolamento autorizza od obbliga a smontare.

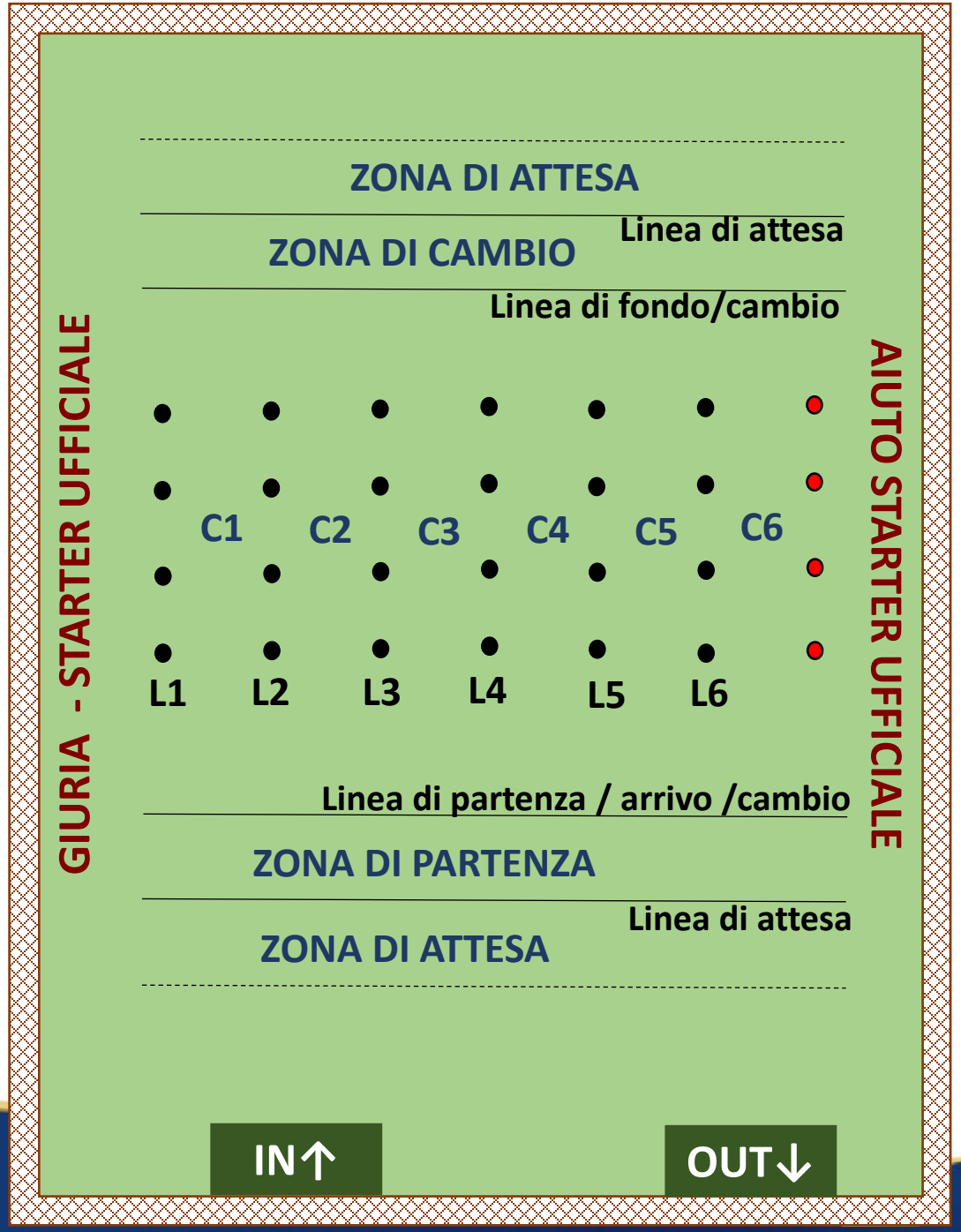
- Una gara di pony games si compone di diverse categorie riservate alle diverse altezze dei pony. Ogni categoria è suddivisa in serie atte ad indicare la fascia di età dei Cavalieri. Più è alta la serie, maggiore è la difficoltà dei giochi.
- Si tratta di gare a staffetta, con o senza passaggio di testimone, secondo quanto previsto dal regolamento di ogni gioco.
- Il Pony Games si gioca a squadre (o a coppie) che non gareggiano in collettivo, ma su funzionamento individuale.
- Ogni concorrente è libero di svolgere la sua prova all'andatura che preferisce, non esiste il riscontro cronometrico.
- Per ogni gioco svolto, la Giuria assegna un punteggio secondo l'ordine di arrivo; se in campo ci sono 6 squadre, la prima arrivata prenderà 6 punti, la seconda 5 e così via. Le squadre eliminate non prendono punti.
- Nel Pony Games ogni errore può e deve essere rettificato, pena l'eliminazione della Squadra.
- L'ultimo concorrente di ogni Squadra deve avere posizionata sul CAP una fascia di qualsiasi colore, che sia ben visibile in contrasto con il copricasco. Questo accessorio è fondamentale per rendersi ben visibile dai Giudici all'arrivo.

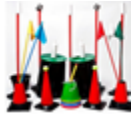
# Pony Games

## Il campo di gioco

- Area recintata o cordata
- Più possibile in piano

| | |
|---|---|
| L1… L6 | Linee di gioco |
| C1… C6 | Corsie di gioco |
| ● | Picchetto |
| ● | Picchetto di confine corsia 6 |



# Pony Games – modalità di svolgimento

- Una gara di Pony Games si può giocare con una manche unica sommando il punteggio ottenuto in ogni gioco, ad eliminazione diretta e a batteria.

- Quando sono presenti più Squadre rispetto alle linee di gioco presenti in campo, verranno effettuate due o più batterie suddividendole attraverso estrazione.

- Si possono giocare max due manches al giorno.

# Pony Games – composizione delle squadre

| | NUMERO DEI COMPONENTI | NUMERO DEI PARTECIPANTI PER GIOCO |
|---|---|---|
| **SQUADRA** | 4/5 CAVALIERI<br>4/5 PONY | 4 CAVALIERI E 4 PONY |
| **COPPIE** | 2/3 CAVALIERI<br>2/3 PONY | 2 CAVALIERI E 2 PONY |

- Tecnico/Istruttore di base obbligatorio sia in campo di prova che in campo di gara
- La sostituzione di un pony o di un cavaliere a gioco iniziato è consentito solo se il numero dei concorrenti rimasti non permette alla squadra di proseguire, dietro presentazione del certificato del veterinario/medico di servizio, che attesta l'impossibilità del pony/cavaliere a proseguire la gara.
- Se il gioco viene fermato, alla ripartenza le squadre potranno cambiare gli abbinamenti pony/cavaliere e l'ordine di partenza dei giocatori. Le squadre già arrivate non ripartiranno.

# Pony Games – tenuta dei cavalieri

## OBBLIGATORIO

- CAP omologato, con tre punti di aggancio
- Pantaloni da equitazione
- Stivali e/o stivaletti e/o scarpe Pony Games
- Divisa di club o altra uguale per tutti i concorrenti

## VIETATO

- Chaps e ghette
- Frusta e speroni
- Catenine, braccialetti, orologi da polso, piercing e orecchini (quelli che non si possono togliere devono essere mascherati con nastro adesivo)

# Pony Games – bardatura dei ponies

- Sella inglese o bardette, in cuoio o sintetica

**OBBLIGATORIO**

- Sottopancia con doppia fibbia
- Aggancio staffili aperto
- Staffe chiuse anteriormente per le cat. A1, A2.
- Stivaletti con il tacco

**VIETATO**

- Paraocchi o cappuccio
- Moschettoni per aggancio redini e/o imboccatura
- Ramponi
- Trecce alla criniera

- Testiera con o senza imboccatura (bitless)
- Capezza previa autorizzazione dello Starter Ufficiale
- Imboccature:
  - Ammessi tutti i tipi di filetto, anche con aste superiori
  - Eventuali barre laterali non > di 10 cm
  - NO hackamore

**AMMESSO**

- Martingala fissa, da caccia, con forchetta ad anelli o arresto sulle redini
- Rosette
- Codale
- Capezzina con chiudi bocca
- Protezioni
- Cuffia
- Collare per agevolare la risalita in sella

# Pony Games – bardatura dei ponies

- La bardatura dei ponies, come la tenuta dei cavalieri, è soggetta ad ispezione, prima della gara, da parte dello Steward Ufficiale.
- Eventuali irregolarità verranno quindi segnalate e dovranno essere corrette prima della partenza.
- Durante lo svolgimento, la rottura di una parte fondamentale della bardatura causa l'eliminazione della squadra.
- Durante lo svolgimento della gara, la bardatura deve mantenere il corretto posizionamento.
- In ogni momento del gioco, le redini devono rimanere sopra l'incollatura del pony.

# Pony Games – i giochi delle serie 1 e 2

| SERIE | SLALOM | PALLA E CONO | LE 2 TAZZE | LE CAVALLETTE | LA CORDA | LE 2 BANDIERE | PALLA E CONO INT. | LA TORRE CON P.TENNIS | LA TORRE | LE 5 BANDIERE | LE 2 BOTTIGLIE | IL PICCOLO PRESIDENTE | LE PIETRE | IL POSTINO | LE 5 TAZZE | I CARTONI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A 1 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | | | | | | |
| B 1 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | | | |
| 2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

# Pony Games – caratteristiche dei giochi

| VELOCITA' | | PRECISIONE | | ATLETICA | | COPPIE | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A/R | SLALOM | A | PALLA e CONO | A/R | LE CAVALLETTE | A/R | LA CORDA |
| A/R | LE 5 BANDIERE | A | LE 2 TAZZE | A | LE PIETRE | | |
| A/R | IL POSTINO | A | LE 2 BANDIERE | | | | |
| A/R | I CARTONI | A/R | PALLA CONO INTERNAZIONALE | | | | |
| A/R | LE 5 TAZZE | A | LA TORRE | | | | |
| | | A | LE 2 BOTTIGLIE | | | | |
| | | A/R | IL PICCOLO PRESIDENTE | | | | |

# Didattica dei giochi

**Traiettoria Blu**

Con il percorso blu, il cavaliere privilegia una traiettoria lunga ed andature senza cercare grande velocità. Pur realizzando il gioco, controllerà nello stesso tempo, grazie alla sua tecnica gestuale, l'andatura (passo- trotto), la velocità e la direzione. Questo permetterà di svolgere l'esercizio in maniera fluida e rispettosa del pony

**Traiettoria Rossa**

Con il percorso rosso, a velocità media, il cavaliere prenderà qualche rischio in più. Dovrà verificare ed assicurarsi la maneggevolezza, la disponibilità e la calma del pony per poter giocare con questa traiettoria intermedia.

**Traiettoria Nera**

Con il percorso nero il cavaliere sceglierà di prendere il massimo rischio. A grande velocità, ricercherà il successo con la traiettoria più diretta possibile.

Nel tempo per effettuare una corretta progressione di addestramento dei binomi, potrà essere utile far realizzare una parte del gioco con il percorso blu e l'altra con il percorso nero. E' di fondamentale importanza l'utilizzo dei dispositivi per l'insegnamento dei giochi.
Ricordatevi che nei Pony Games non vi sono traiettorie e velocità imposte.

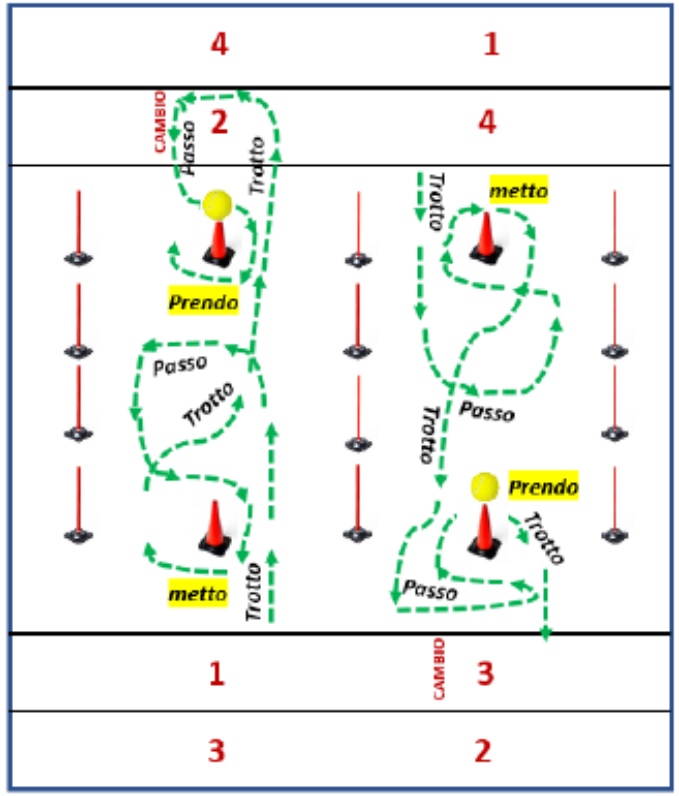
# Consiglio pedagogico

Nel caso di cavalieri principianti, per introdurre un gioco conviene rispettare la seguente progressione:

- Cominciare facendo effettuare il gioco a piedi.
- Far ripetere il gioco a piedi portando il pony sottomano.
- Far ripetere l'esercizio in sella al pony accompagnati sottomano.
- Procedere con l'effettuazione del gioco, solo quando si ha la certezza della comprensione delle regole di svolgimento da parte degli allievi.

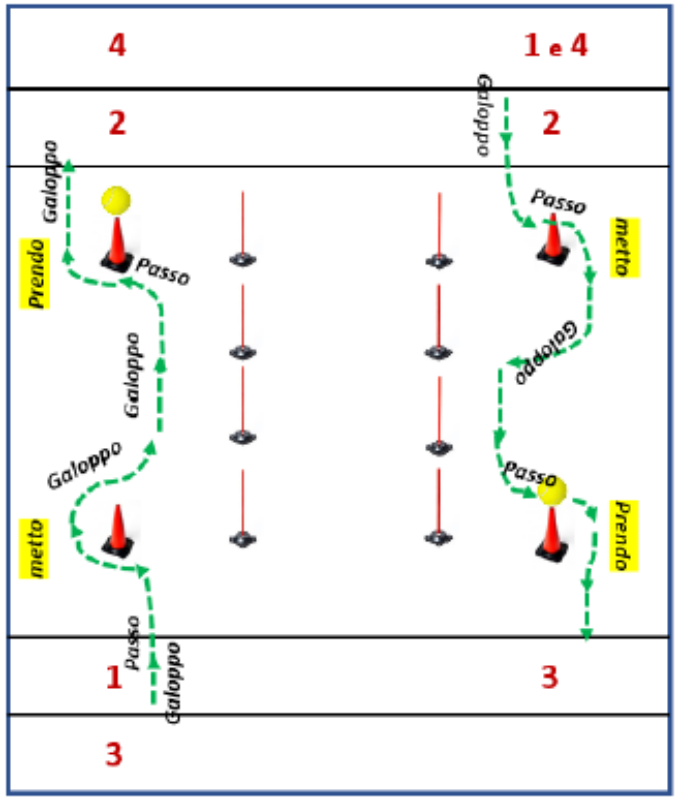
Per una buona progressione addestrativa dei binomi, ricordatevi che il percorso Blu costituirà sempre, anche per i cavalieri più esperti, un buon mezzo di riscaldamento e perfezionamento. I primi tre grafici rappresentano quindi le traiettorie utilizzabili nei giochi allestiti nei corridoi come ad esempio Palla e Cono, Le 2 Bandiere, Le 5 Bandiere e le 2 Bottiglie.
Le ulteriori tre invece, sempre dal blu al nero, sono utilizzabili nei giochi montati in linea come ad esempio Le 2 tazze, Slalom, Il Postino e la Corda.
Tutte le traiettorie indicate prevedono che l'oggetto venga preso e spostato usando la mano destra.

# Percorso scelto blu



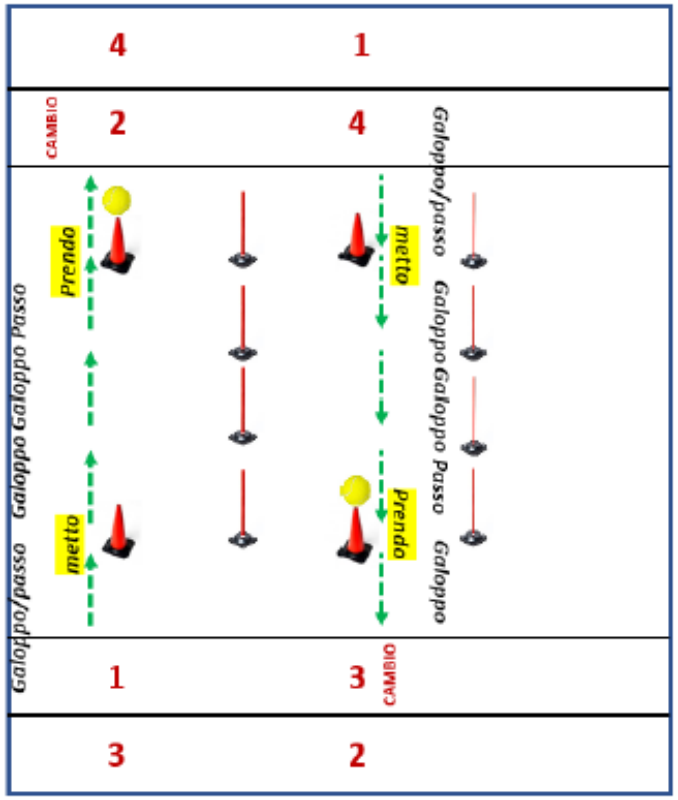

Il cavaliere numero 1 parte al trotto (su un asse passante a due metri a destra del cono che ha di fronte), effettua quindi una transizione al passo e gira sulla sua sinistra per rigirare sulla destra effettuando una specie di “S”.  Gira poi attorno al cono (che è posto alla sua destra) e deposita la palla al passo quando il suo pony è parallelo alla linea di partenza.  Poi continua a girare attorno al cono e ritorna sulla sua traiettoria iniziale.
La traiettoria sarà identica per la presa della palla.

# Percorso scelto rosso




Arrivando al galoppo (su un asse passante a due metri a destra del Cono), il cavaliere mette il suo pony al passo in prossimità del cono e gira a sinistra. Quando il suo pony è parallelo alla linea di partenza, egli pone la palla sul cono (situato alla sua destra), ritorna sulla sua traiettoria iniziale rimettendosi al galoppo. La traiettoria è identica per la presa della palla.

# Percorso scelto nero




Il cavaliere effettua il suo percorso al galoppo su un asse passante leggermente a sinistra del cono. Arrivato al livello dell'oggetto, passa per alcuni secondi al passo e deposita la palla prima di ripartire al galoppo per prendere quella posta sul secondo cono in linea retta con la maggior velocità possibile.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

**IL COLLEGIO GIUDICANTE**

- Il Presidente di Giuria
- Arbitro / Starter ufficiale F.I.S.E.
- Aiuto Starter Ufficiale
- I Giudici all'Arrivo
- Gli Arbitri di Corsia
- Il Direttore di Campo

**ALTRI RUOLI AMMESSI IN CAMPO**

- Steward
- I Posizionatori dei Materiali
- Lo Speaker Ufficiale
- Comitato Organizzatore

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## IL COLLEGIO GIUDICANTE

### Il Presidente di Giuria

- **È responsabile per la F.I.S.E. del corretto svolgimento della gara, secondo le norme previste dal Regolamento.**
- **Qualora in possesso dell'abilitazione, può anche ricoprire il ruolo di Starter Ufficiale.**

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## IL COLLEGIO GIUDICANTE

### Arbitro / Starter Ufficiale F.I.S.E.

- Presenzia al briefing pre-gara assieme al Collegio Giudicante
- È colui che dirige la competizione, dà il segnale di partenza
- Si occupa di posizionare gli arbitri di corsia, convalida una eliminazione
- Assegna cartellini gialli di richiamo
- Può espellere per comportamento antisportivo un atleta, può allontanare un pony dal campo perché pericoloso
- Può allontanare dal campo un Tecnico/istruttore
- Può sospendere una gara per maltempo
- Può modificare la tipologia di giochi per necessità
- Le decisioni che prende sono incontestabili e definitive
- Nel pony games sono ammessi i reclami esclusivamente al giudice sportivo
- Lo Starter Ufficiale si avvale del Collegio Giudicante per convalidare l'esito di ogni singola la prova.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## IL COLLEGIO GIUDICANTE

### Aiuto Starter Ufficiale

- Collabora con lo Starter Ufficiale e, in caso di necessità, può sostituirlo.

### I Giudici all'Arrivo

- Sono coloro che controllano l'ordine d'arrivo e assegnano i punti per ogni gioco aggiornando la classifica.
- Sono posizionati all'esterno dell'area di gioco, ad un tavolo posto in corrispondenza della linea di partenza e arrivo.
- Possono avvalersi anche di riprese video qualora questo sia stato previsto dall'organizzazione. Nessun'altra ripresa video potrà essere presa in considerazione.
- I Giudici all'Arrivo possono comunque segnalare eventuali irregolarità durante il gioco, allo Starter Ufficiale.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## IL COLLEGIO GIUDICANTE

### Gli Arbitri di Corsia

- Ogni squadra deve avere al suo seguito un Arbitro di Corsia, abilitato e tesserato FISE o in possesso di patente A o superiore in corso di validità.
- Età minima 16 anni.
- Ha l'obbligo di confermare la sua presenza in campo per ogni categoria/batteria apponendo la sua firma al tavolo della giuria. La mancata presenza graverà la squadra di 0 punti per ogni gioco svolto senza l'Arbitro.
- L'Arbitro di Corsia è posizionato in campo dallo Starter Ufficiale e non giudica la sua squadra.
- In caso di errore, al termine del gioco, l'Arbitro alza il braccio/bandiera per segnalare l'irregolarità.
- Gli Arbitri devono indossare un fratino per poter essere ben visibili in campo.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## IL COLLEGIO GIUDICANTE

### Il Direttore di Campo

- È responsabile del campo gara, ne delimita l'area, allestisce le linee di paletti necessarie per il numero di squadre.
- Coordina i posizionatori dei materiali affinché siano veloci i cambi di materiale a secondo dei giochi.
- Realizza le linee di partenza/arrivo, quella di fondo e di attesa.
- Durante la giornata di gara, ha cura di mantenere il più possibile visibili le linee tracciate ed i mark di posizionamento.
- In caso di rottura del materiale, provvede alla sua sostituzione.

# Pony games – i ruoli ufficiali

## ALTRI RUOLI AMMESSI IN CAMPO

### Steward

- Controlla le imboccature.
- Controlla la tenuta dei Cavalieri e la bardatura dei pony.
- Coordina l'ingresso e l'uscita dal campo gara.
- Controlla il rispetto delle norme previste per il campo prova.
- Coordina eventuale sfilata delle Squadre e la cerimonia di premiazione.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## ALTRI RUOLI AMMESSI IN CAMPO

### I Posizionatori dei Materiali

- Ogni squadra deve fornire due persone per posizionare in campo i materiali di gioco, che cambiano dopo ogni prova.
- Hanno il compito di consegnare e/o ritirare gli oggetti ai cavalieri sulla linea di partenza/arrivo.
- Per i minori, è obbligatorio indossare il CAP di protezione correttamente agganciato.
- Non fanno parte del collegio giudicante.
- È vietato: fare uso di telecamere, incitare i cavalieri in gara, suggerire la rettifica di un gioco, posizionare il materiale di gioco in modo da favorire/sfavorire un team

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## ALTRI RUOLI AMMESSI IN CAMPO

### Lo Speaker Ufficiale

- Ha il compito di mantenere in contatto il pubblico con lo svolgimento della gara.
- Presenta i team durante la sfilata iniziale e durante le premiazioni.
- Durante lo svolgimento delle prove, commenta il gioco. Alla fine di ogni prova, comunica al pubblico e alle squadre il punteggio e le eventuali decisioni dello starter ufficiale.
- Il suo ruolo non ha valore ai fini dell'arbitraggio di gara.

# Pony Games – i ruoli ufficiali

## ALTRI RUOLI AMMESSI IN CAMPO

### Comitato Organizzatore

- **Membri del Comitato Organizzatore possono accedere al campo.**

- **A gara iniziata sono ammessi in campo le squadre con un Tecnico/Istruttore di base al seguito, tutti i ruoli ufficiali elencati ed eventuali membri del Comitato organizzatore.**
- **Per tutti, è vietato fumare e consumare alcolici.**

# Le Regole

**Le Regole di gioco di seguito rappresentate servono a far capire, in linea generale, il meccanismo di gara nel suo insieme.**
**Ma, per quanto semplici, le regole nel loro complesso sono molte, come tante sono le situazioni che si possono incontrare durante una gara.**
**Un buon regolamento, completo nei suoi dettagli, è essenziale per poter garantire a tutti una corretta esperienza di Sport.**

# Regole di comportamento generale

- Dopo ogni gioco, le squadre si spostano di linea/corsia; la squadra che ha giocato il gioco concluso in corsia/linea 1 passerà nella 2 e così tutte a seguire.
- Il cavaliere ha a disposizione esclusivamente gli aiuti principali (mani, gambe e peso del corpo) e la voce per spingere in avanti il pony.
- Ogni comportamento anti sportivo da parte di atleti, tecnici, supporters nei confronti di terzi è causa di eliminazione dal gioco e/o dalla competizione e può essere sottoposto alla Commissione di disciplina sportiva.
- Per monta pericolosa e brutale il concorrente può ricevere un cartellino giallo di ammonizione. Al secondo cartellino la squadra sarà eliminata dal gioco, ma non dalla gara, e prenderà 0 punti. L'ammonizione, presa durante una sessione di gioco, rimane attiva fino al termine della gara.
- Ogni brutalità o maltrattamento volontario dei ponies non è permesso in alcun luogo al momento della competizione. Eventuali mancanze in tal senso causeranno l'eliminazione dal gioco o dalla competizione, come il ricorso alla commissione di disciplina sportiva.
- Alla fine di un gioco, i cavalieri che si trovano dietro la linea di fondo, possono ritornare alla zona di partenza solo dopo che lo Starter ha chiuso il gioco fischiando, pena l'eliminazione.
- Per quanto concerne le norme su tesseramento cavalieri, iscrizione ai ruoli per i ponies, Comitati Organizzatori, antidoping ponies e cavalieri, norme sulla salute e benessere del cavallo, vale quanto previsto nel Regolamento Generale F.I.S.E.

# Regole di gioco (alcune) – 1/2

- Il passaggio di testimone dovrò avvenire con tutti e due i ponies all'interno della zona di attesa.
- In tutti i giochi in cui il concorrente è a piedi accanto al suo pony, è vietato appoggiarsi al collo o alla sella, pena l'eliminazione.
- Intralciare il gioco di una squadra avversaria, invadendone la corsia e determinandone la modifica della traiettoria, della velocità o della strategia, comporta l'eliminazione.
- Rottura del materiale di gioco, determina l'eliminazione.
- Se al termine di un turno di gioco il materiale in campo cade, sarà compito del giocatore «attivo» riposizionarlo correttamente, prima di effettuare il suo turno di gioco.
- Ogni errore non rettificato determina l'eliminazione della Squadra.

# Regole di gioco (alcune) – 2/2

- In caso di parità tra più squadre, potrà essere organizzato un gioco supplementare di spareggio (2 bandiere o 5 bandiere).
- Il concorrente può prendere il materiale di gioco e trasportarlo solo tenendolo in mano.
- L'ordine di arrivo in sella sarà determinato dal passaggio della testa del pony sulla linea. Quando l'arrivo è in coppia è la testa del secondo pony che lo determina. Quando l'arrivo è a piedi, fa riferimento l'ultimo cavaliere.
- Quando il cavaliere è a terra deve sempre tenere il contatto con il suo pony, tranne quando questo è tenuto da un compagno; perdere il contatto è un errore e va rettificato tornando al punto in cui è avvenuto il distacco, pena l'eliminazione.
  La perdita volontaria del pony determina l'eliminazione della squadra.

# Le Gimkane

**Le specialità presenti nel sistema didattico in chiave ludica pony F.I.S.E., nel loro insieme, rappresentano un percorso di addestramento di base agli Sport Equestri.**

**Ognuna di esse ha finalità addestrative precise e sono complementari tra loro.**

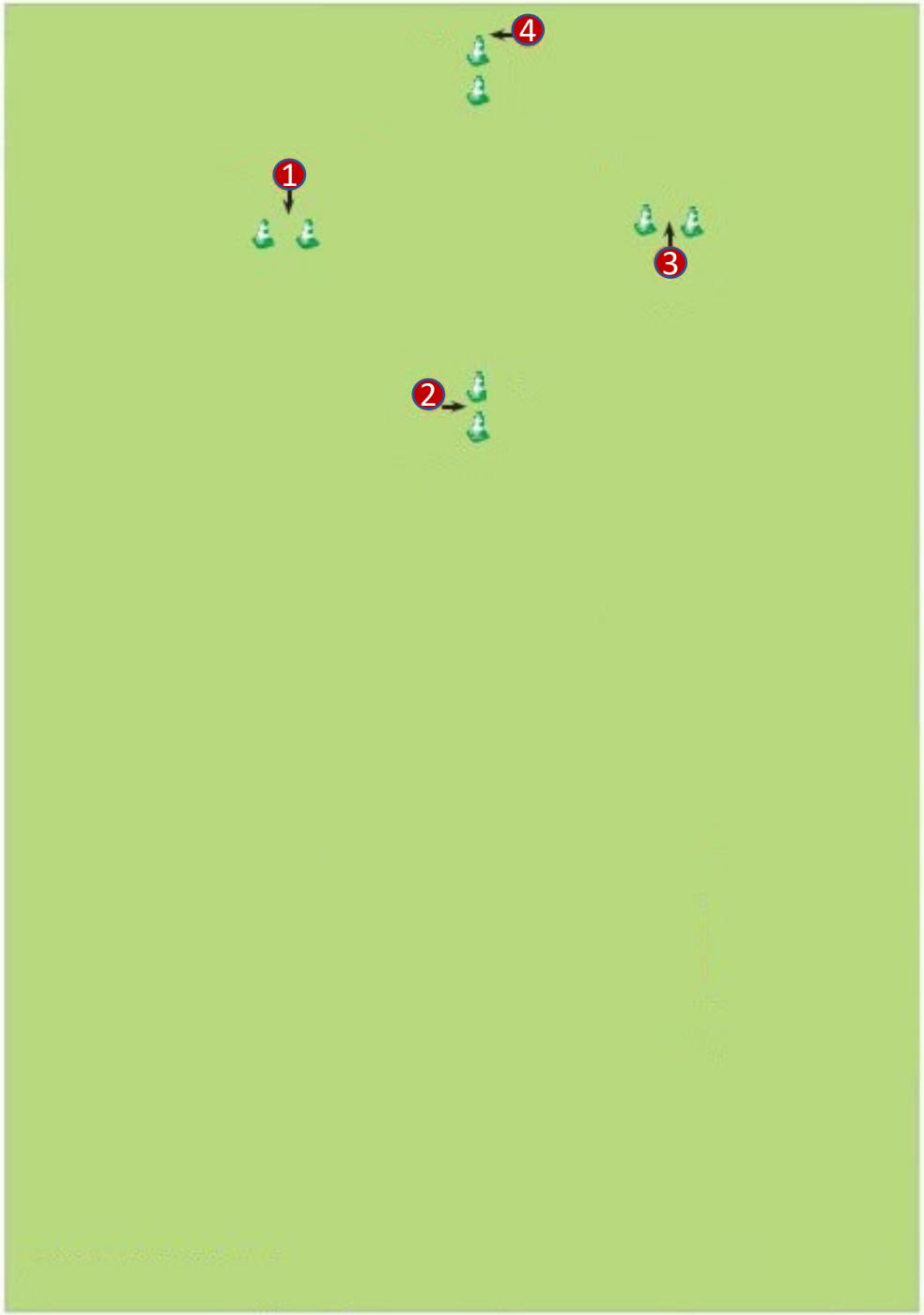
**Il Pony Games permette di apprendere ed implementare al meglio gli schemi motori del bambino, mettendolo in condizione di poter gestire il pony, in maniera semplice e disinvolta, costruendo con lui un reale rapporto di amicizia basato sul rispetto reciproco, la collaborazione e la fiducia.**

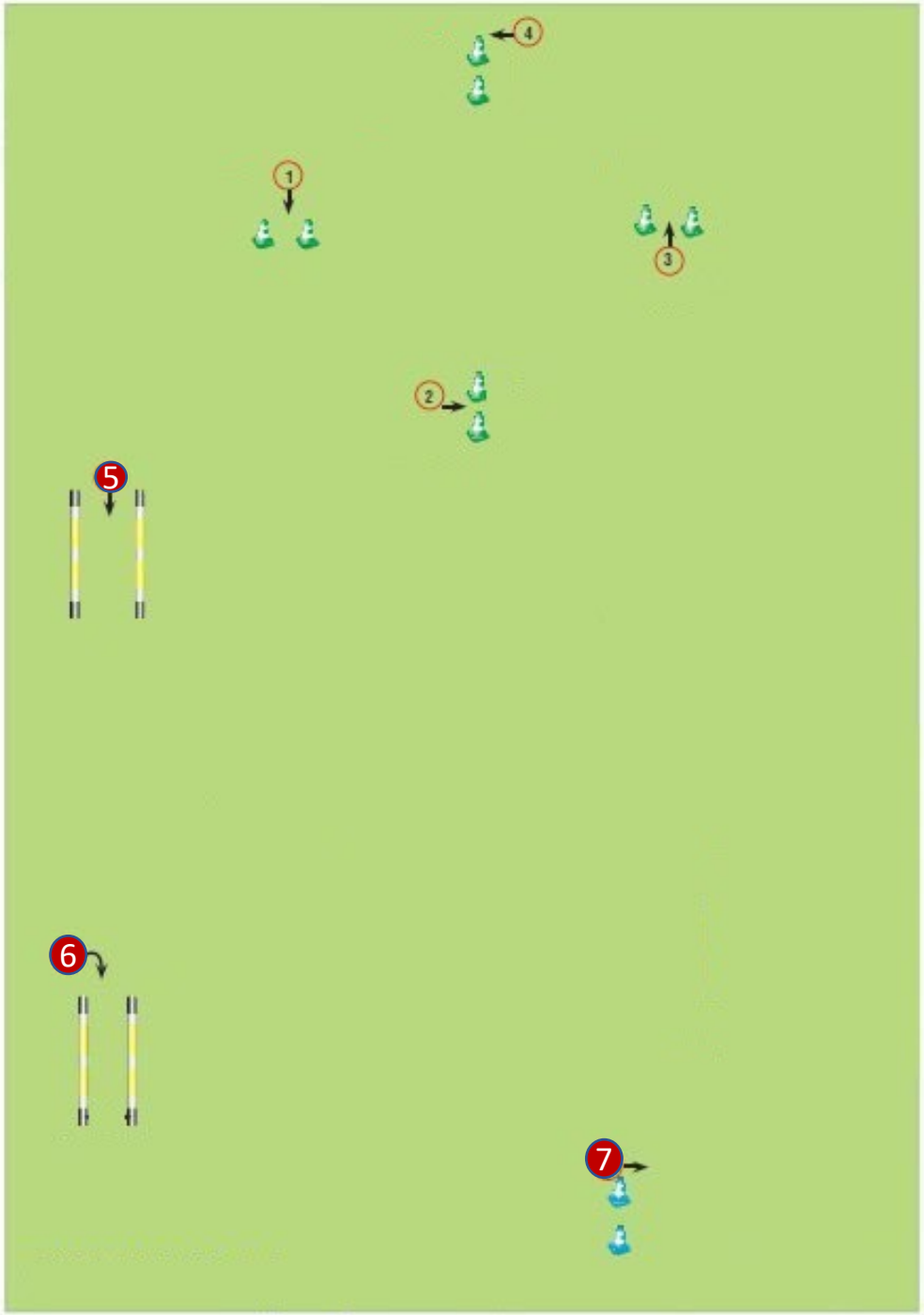
**Nelle Gimkane, l'allievo avrà la possibilità di collaudare le abilità raggiunte, all'interno di grafici che includono, secondo una perfetta progressione, le linee e le difficoltà tecniche, presenti nel Salto Ostacoli.**

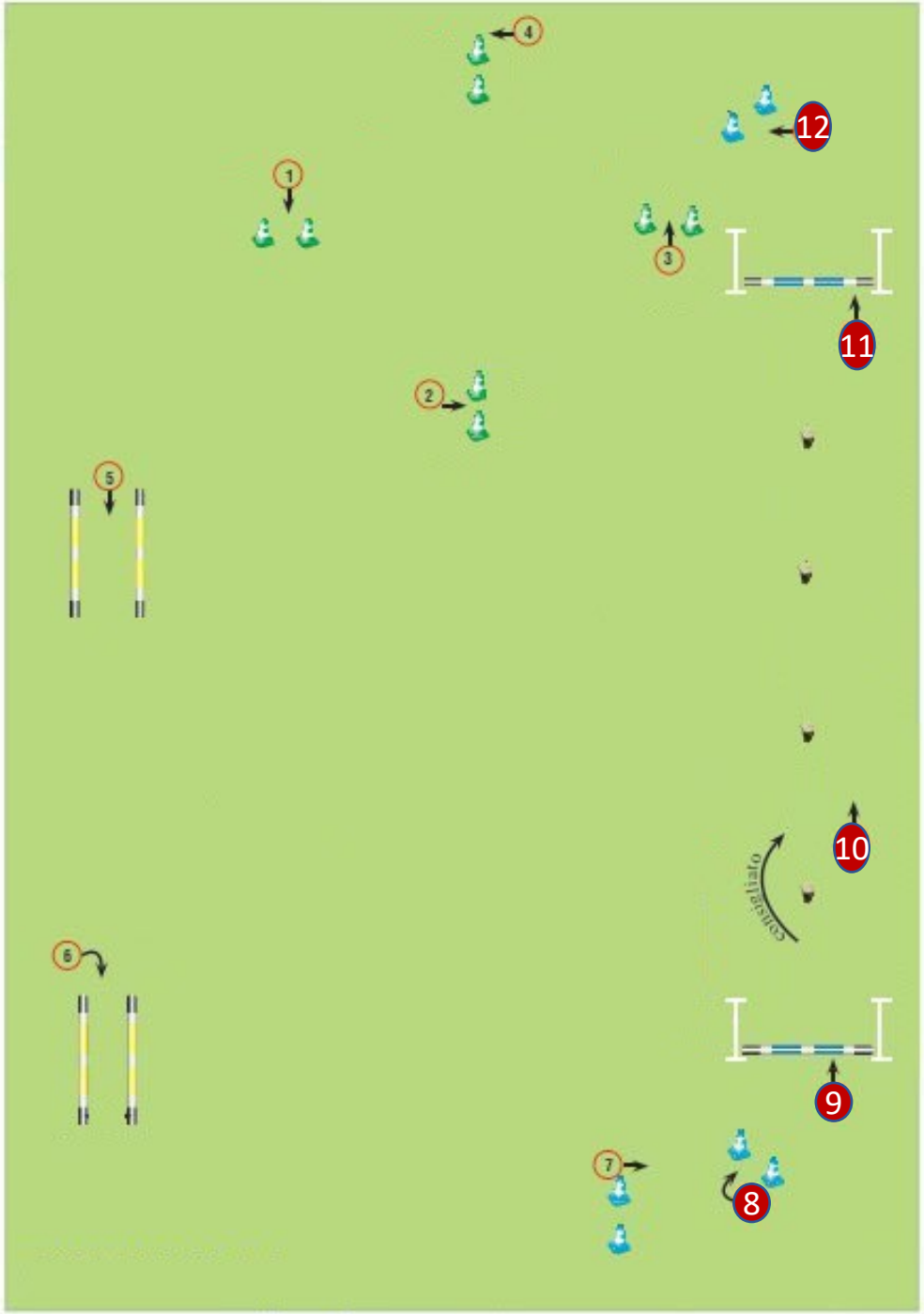
# Gimkana 2 – norme tecniche

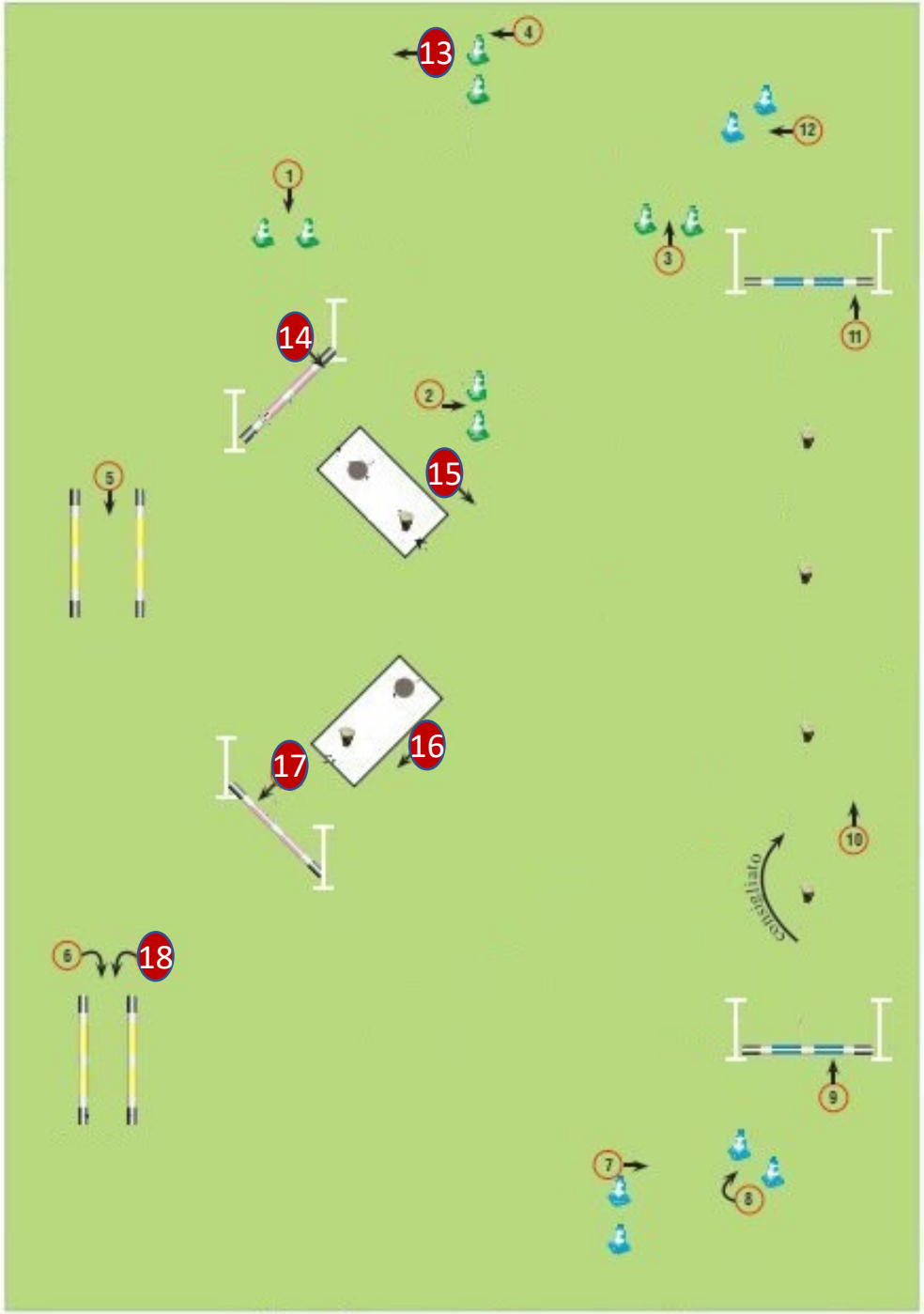
| CAT. | A/B | A/B | A/B | NEW ENTRY |
|---|---|---|---|---|
| SERIE | 1 | 2 | 3 | |
| NORME TECNICHE GIMKANA 2 CAT. A-B | ALT MIN 10cm<br>ALT MAX 20cm<br>Arrivo punto 18 -21 | ALT MIN 20cm<br>ALT MAX 30cm<br>Arrivo p 25, 33 o 40 | ALT MIN 30cm<br>ALT MAX 40cm<br>Arrivo p 25, 33 o 40 | ALT MAX 10 CM<br>FINO AL PUNTO 18 |

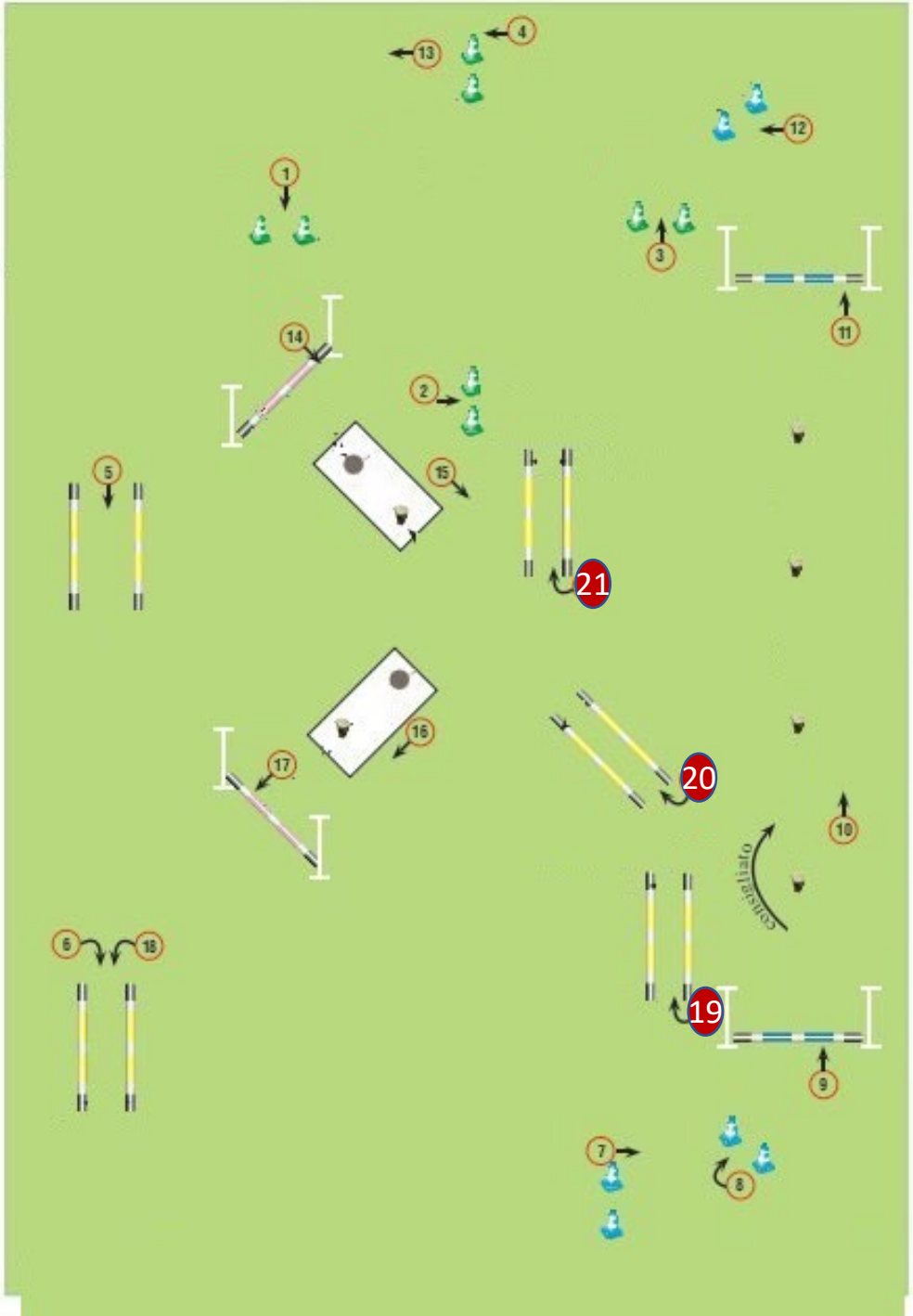
| CAT. | A / B | A/B | A/B | A/B |
|---|---|---|---|---|
| SERIE | 1 | 2 | 3 | |
| TEMPO LIMITE VELOCITA' | DA 90m/min<br>A 120m/min | DA 100m/min<br>A 140m/min | DA 130m/min<br>A 180m/min | 150 Secondi |

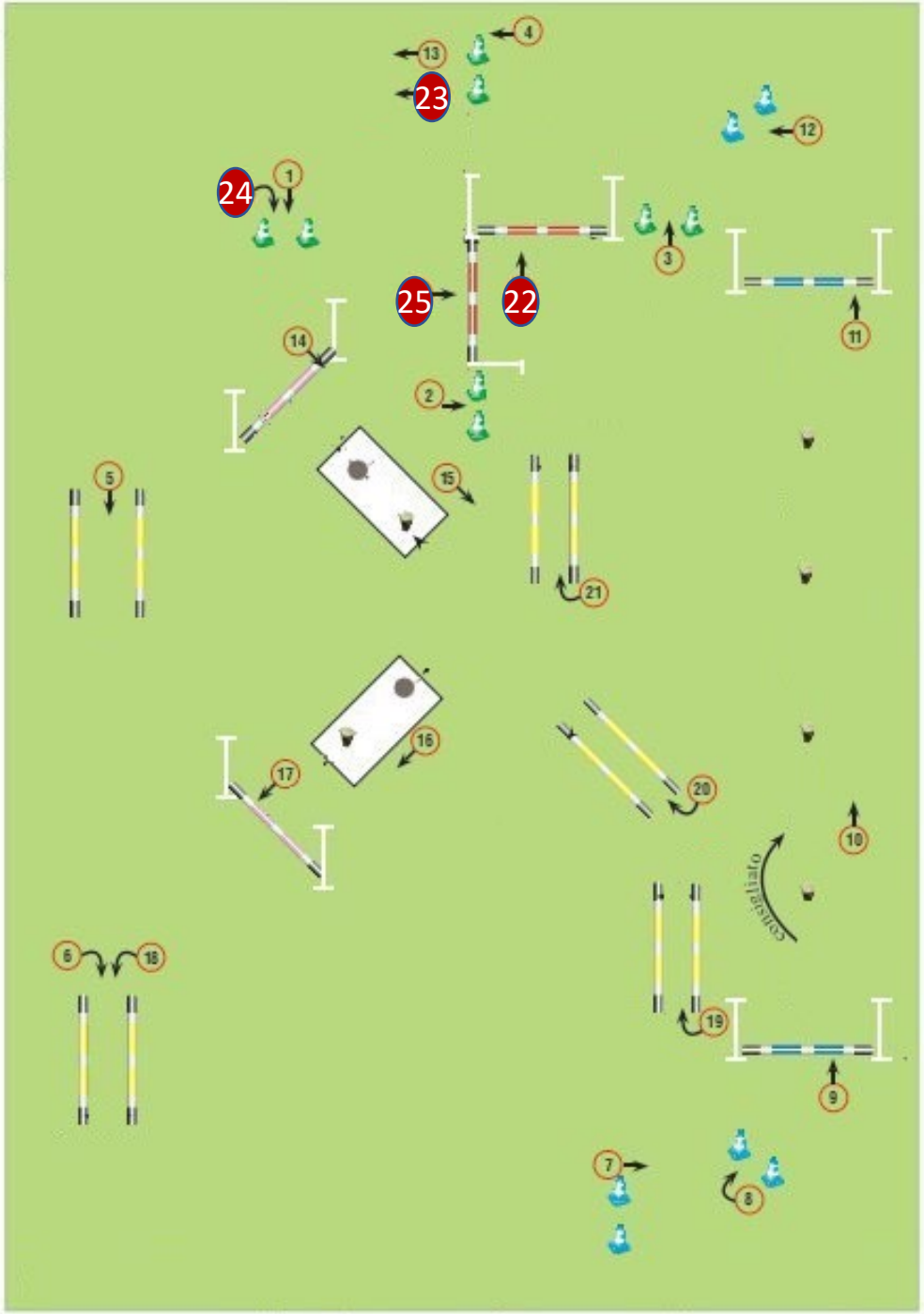

4
1
3
2


4
1
3
2
5
6
7

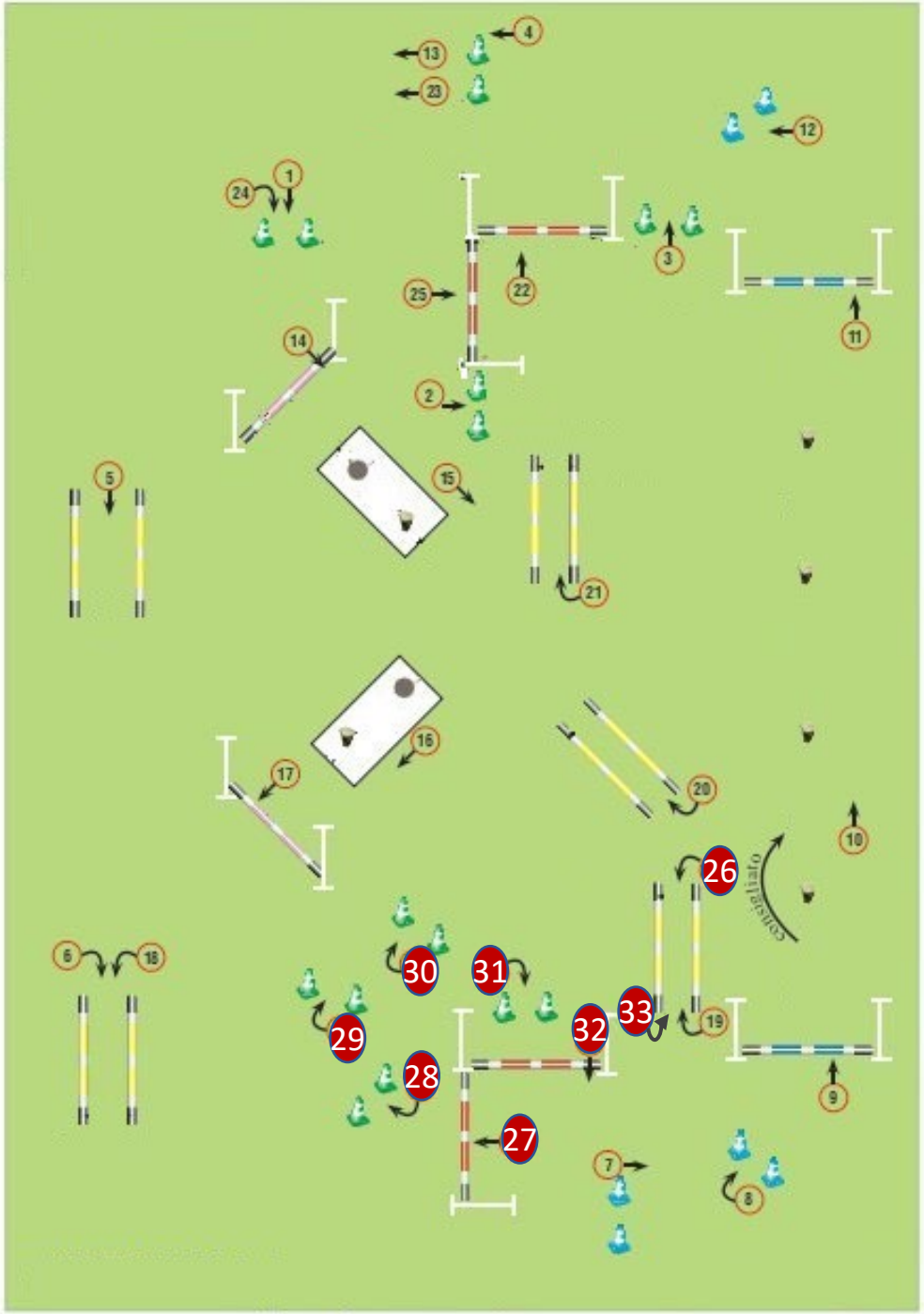

4
12
1
3
11
2
5
10
consigliato
6
9
7
8

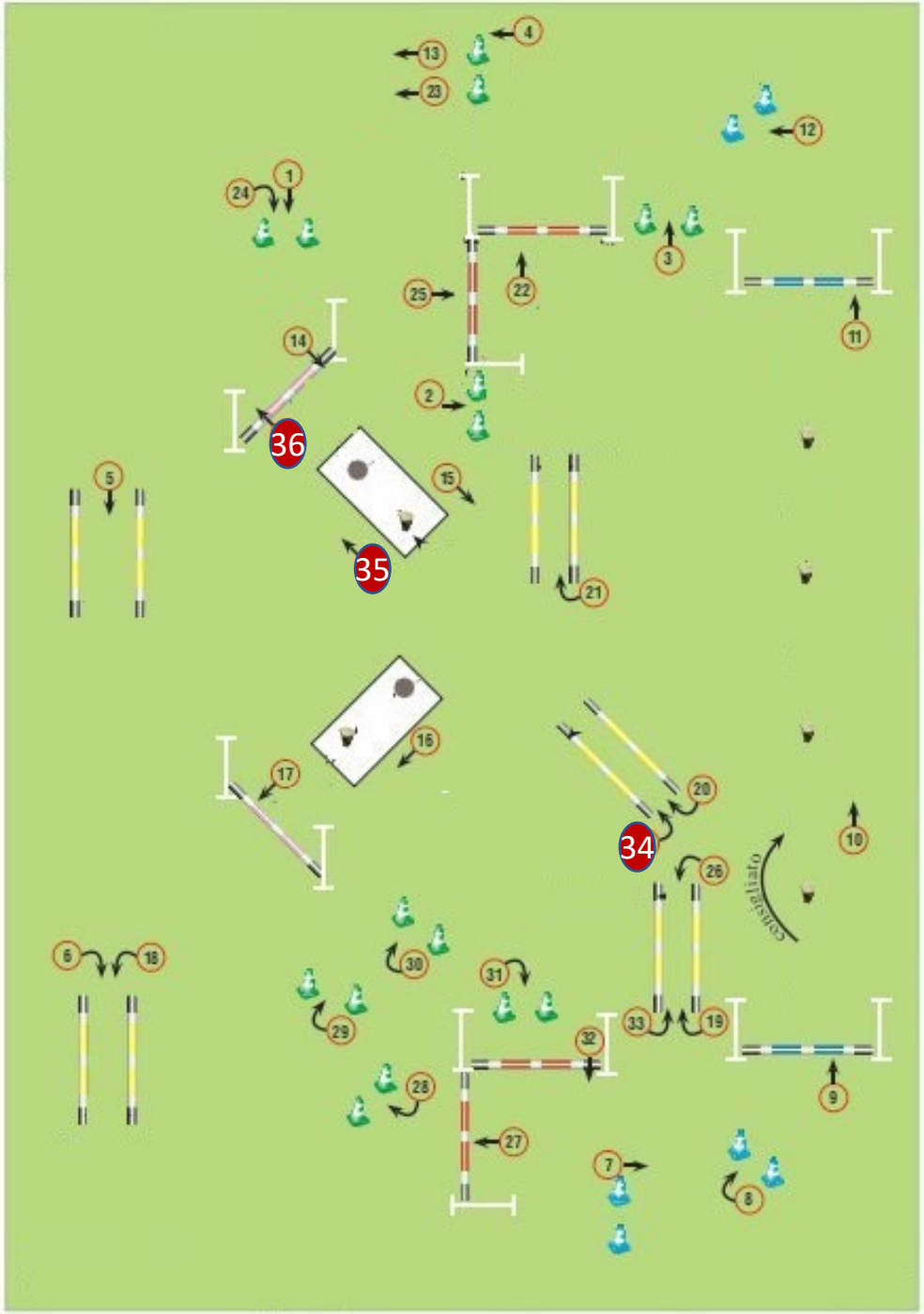

13
4
12
1
3
11
14
2
15
5
16
17
10
6
18
9
7
8


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
Consentito



23
24
25
22


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
Consentito


36
35
34
consigliato

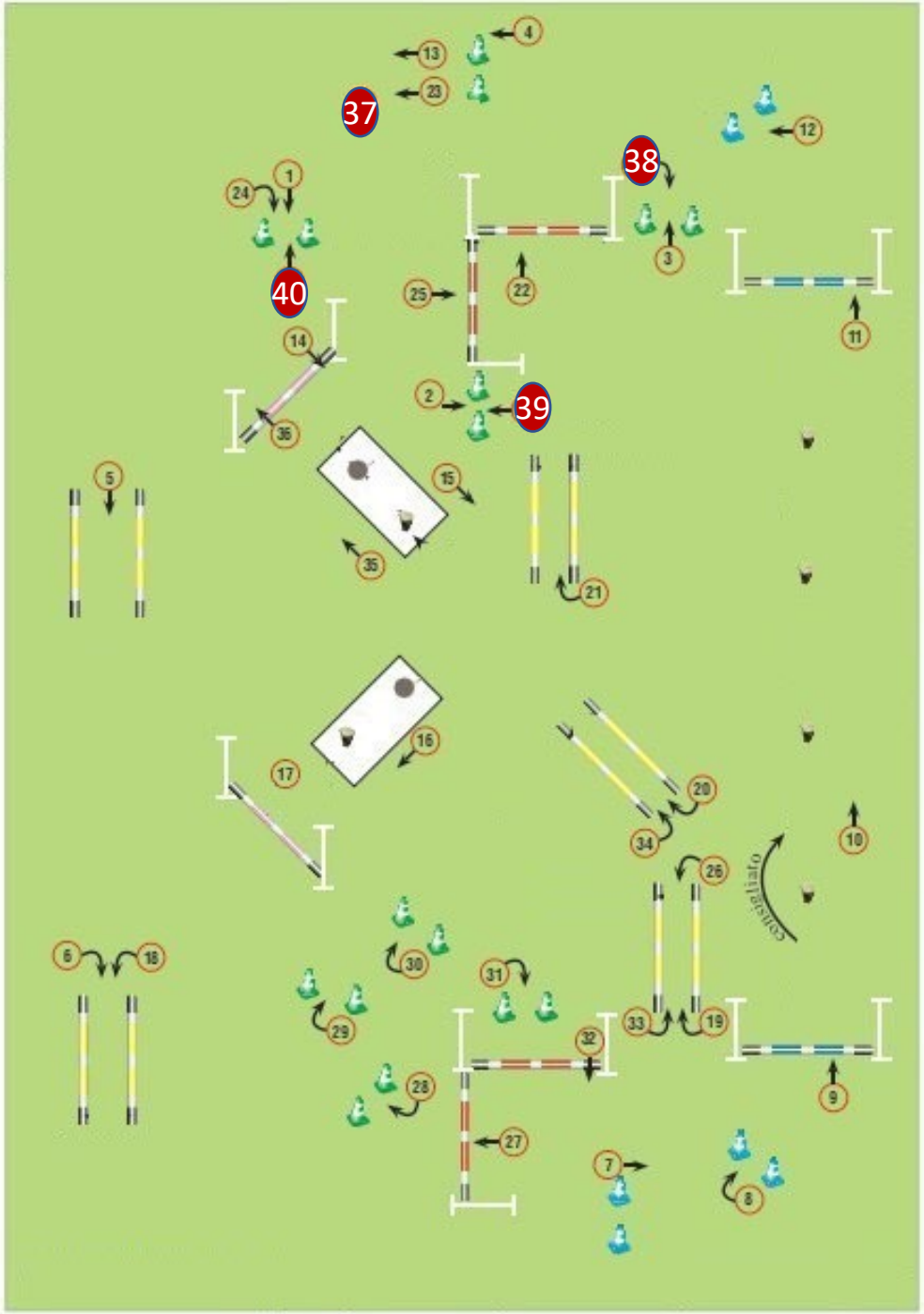

37
38
39
40
Consentito

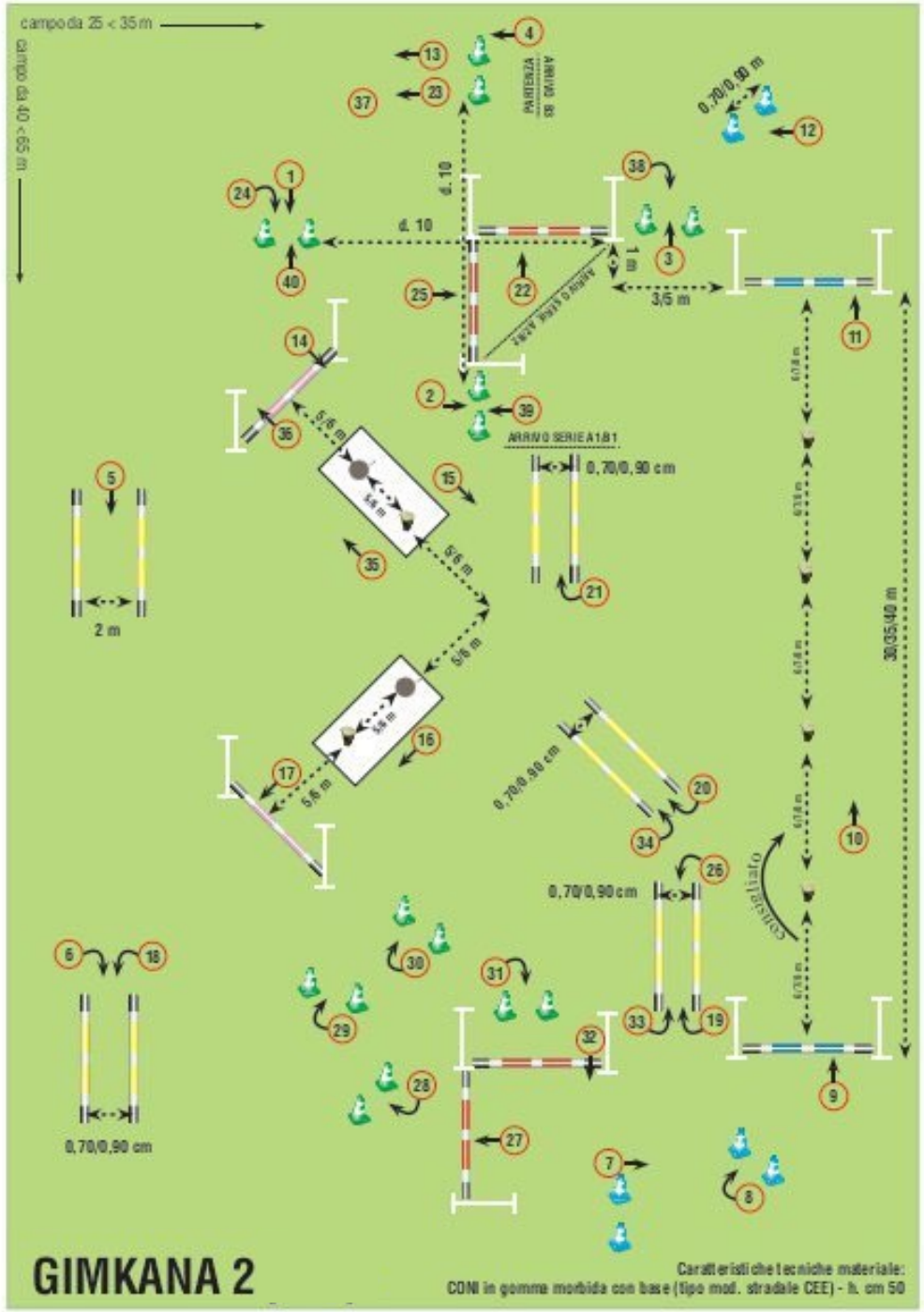
**Grafico Gimkana 2**

*idem*

**Grafico Gimkana JUMP**

*idem*

**Grafico Gimkana DERBY**



# Le Gimkane

## A cosa servono le prove di abilità inserite nei grafici della Gimkana?

- Sono elementi fondamentali per dare all'allievo la corretta percezione del controllo nella velocità del suo pony.
- Richiedono di attivare movimenti rapidi e precisi, coordinamento mano occhio, allenando quindi alla concentrazione e alla gestione dello stress.

## Cosa sono i passaggi obbligati?

- I passaggi obbligati sono realizzati con i coni di gomma. Qualora un cono venisse abbattuto, l'allievo dovrà scendere dal pony per rettificare l'errore, ripassando una volta in sella, dentro la porta. Quindi, controllo nella velocità!
- Aiutano a costruire una corretta traiettoria
- L'allievo dovrà memorizzare molti più elementi di quanti ne troverà in futuro in qualsiasi gara di Salto Ostacoli!

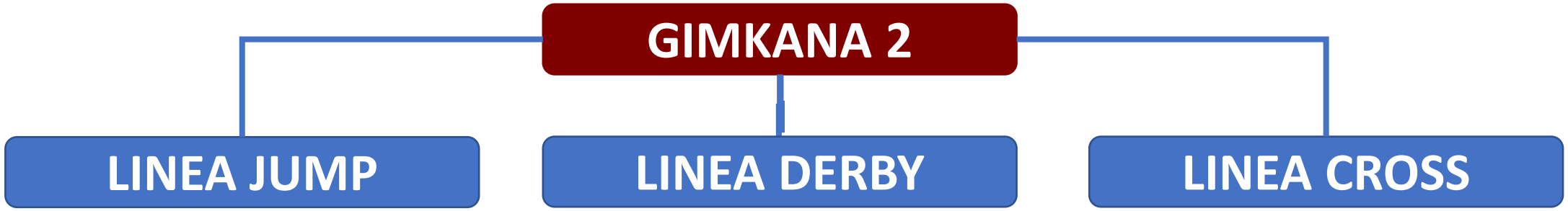
## Perché lo slalom in una linea?

- Perché obbliga a riprendere la posizione in sella alla ricezione, riprendendo il controllo della velocità, continuando a gestire la direzione durante una lunga distanza.

**Partire dal complicato per arrivare al semplice!**

# Le diverse Gimkane

**Nelle traiettorie tutti i grafici rimangono coerenti con quanto appreso nella pratica del grafico Gimkana 2, i cui ostacoli non superano per nessuna categoria l'altezza di 40cm.**



# Le diverse linee di Gimkana

**LINEA JUMP**
- JUMP 40
- JUMP 50
- PICCOLO GRAN PREMIO

**LINEA DERBY**
- GIMKANA 2 DERBY
- DERBY JUMP 40
- DERBY JUMP 50

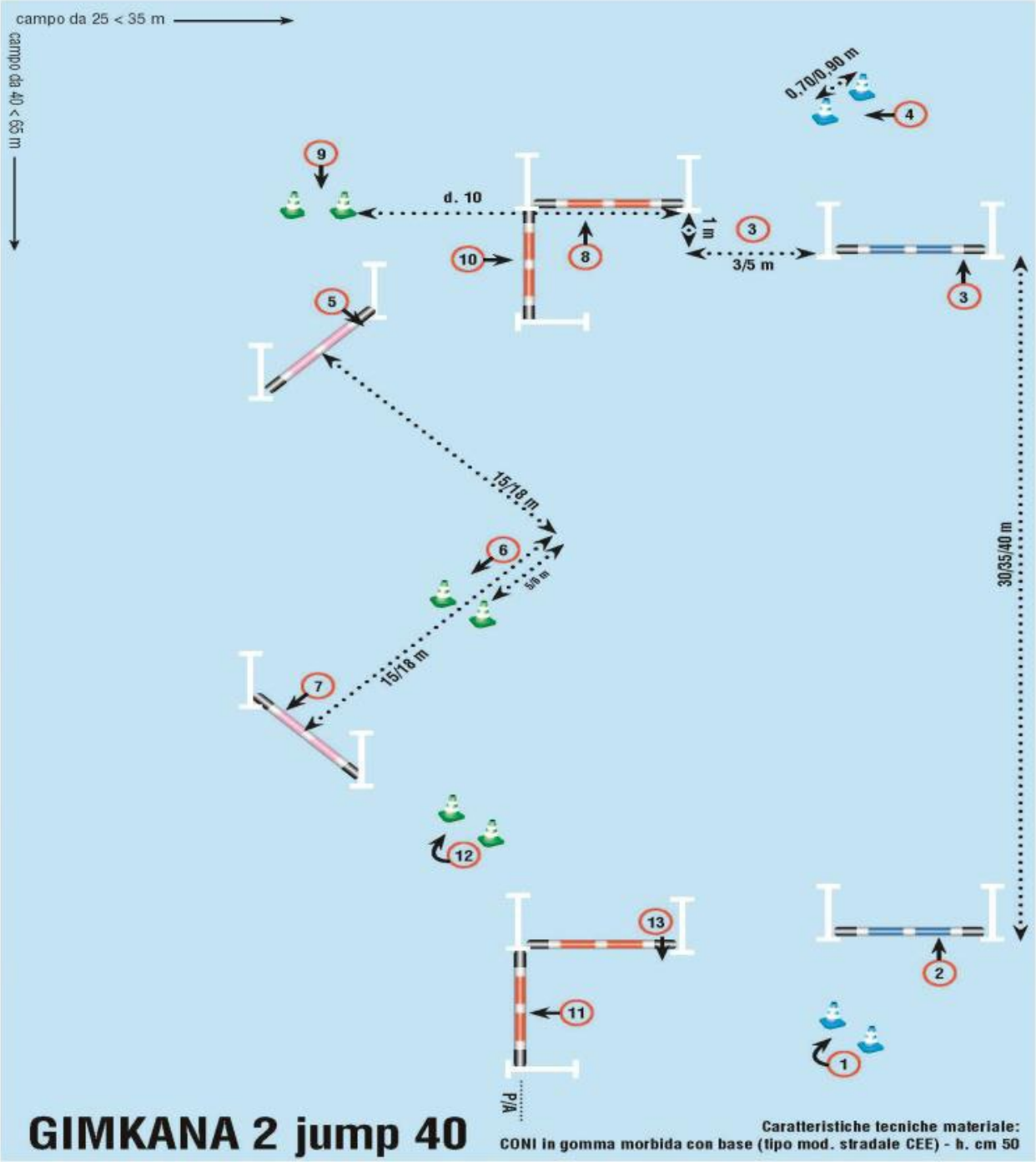
# Le Gimkane

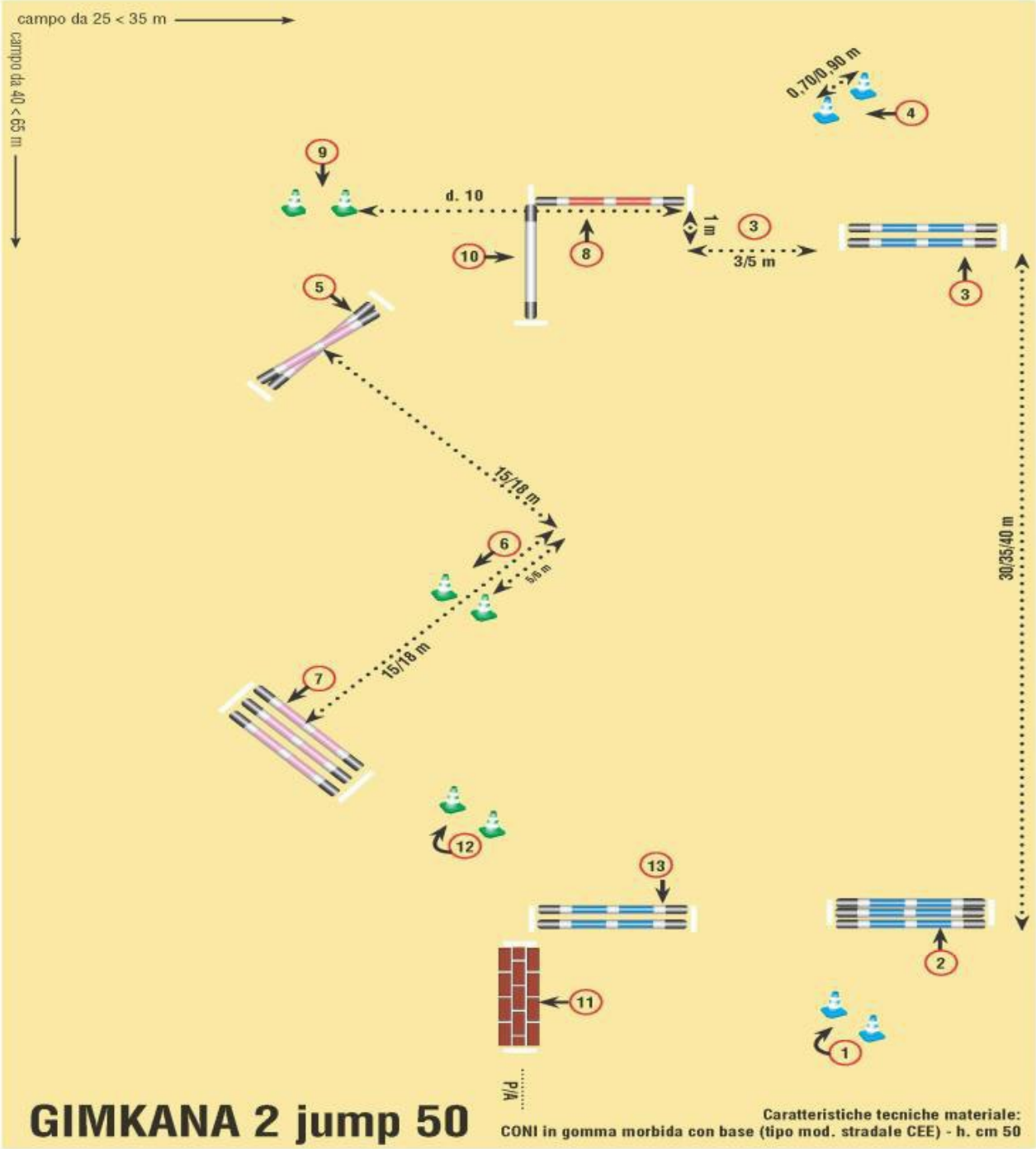
## Possono essere programmate con formula:

- **Gimkana 2, Gimkana 2 Derby**
  - A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
  - Di precisione Tab. A (barriera abbattuta 4 penalità, passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità
  - Tandem A1, B1 e New Entry solo di precisione

- **Jump40, Gimkana 2 Derby 40**
  - A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
  - Di precisione Tab. A (barriera abbattuta 4 penalità, passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità

- **Jump50, Gimkana 2 Derby 50**
  - A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
  - Di precisione Tab. A (barriera abbattuta 4 penalità,passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità


campo da 25 < 35 m
campo da 40 < 65 m
0,70/0,90 m
d. 10
1 m
3/5 m
15/18 m
5/6 m
15/18 m
30/35/40 m
P/A
GIMKANA 2 jump 40
Caratteristiche tecniche materiale:
CONI in gomma morbida con base (tipo mod. stradale CEE) - h. cm 50


campo da 25 < 35 m
campo da 40 < 65 m
0,70/0,90 m
d. 10
1 m
3/5 m
15/18 m
5/6 m
15/18 m
30/35/40 m
P/A
GIMKANA 2 jump 50
Caratteristiche tecniche materiale:
CONI in gomma morbida con base (tipo mod. stradale CEE) - h. cm 50

# Alcune Regole generali

- Possono essere organizzate gare a squadre (4 o 5 binomi) o a coppie (2 o 3 binomi) o individuali
- Gli atleti che sono già partiti nella cat. 80cm e superiori S.O. non possono partecipare.
- L'uso degli speroni comporta 5 secondi di penalità. L'uso di frusta e speroni graverà il binomio di 20 secondi sul tempo della prova. Saranno aggiunti 30 secondi per l'uso eccessivo o inappropriato di frusta e speroni anche durante il percorso.
- È prevista la presenza in campo dell'Istruttore di base/Tecnico. L'intervento per assistenza da parte di quest'ultimo, potrà gravare, da min 5 a max 15 secondi forfettari per cavaliere, sul tempo complessivo della prova.
- Le gare potranno essere organizzate con diverse formule:
  1) TAB A + Reg. Pony Games
  2) TAB C + Reg. Pony Games
- Lo spostamento di una barriera di un corridoio > 50cm va rettificato, pena l'eliminazione.
- In caso di eliminazione di un concorrente, verranno aggiunti un max di 299 sec se l'eliminazione è al passaggioN1, 298 se al N2 e così via.
  L'eliminazione, anche per caduta di un cavaliere non elimina la squadra.
- È previsto per la CAT A e B 1 serie, svolgere il percorso in coppia uno dietro l'altro (tandem)

# Alcune Regole generali

## Bardatura dei pony

- Vietata la martingala fissa in gara ed in campo prova
- Autorizzato il Pessoa

## Tenuta del cavaliere

- Obbligatorio casco omologato con 3 punti di aggancio e corpetto, come previsto dal regolamento in vigore.

# Le linee JUMP e DERBY

- La linea JUMP introduce progressivamente salti di diversa costruzione, come oxer, combinazioni, triplice, fosso, riviera, il muro e il ferro da stiro.
- Le misure del materiale utilizzato sono differenti da quelle abitualmente in uso (largh. max riviera 80cm) per i cavalli.
- La Gimkana 2 DERBY prevede nel suo grafico, per ogni categoria, l'introduzione di minimo 4 tronchi al posto delle barriere.

# Il Piccolo Gran Premio

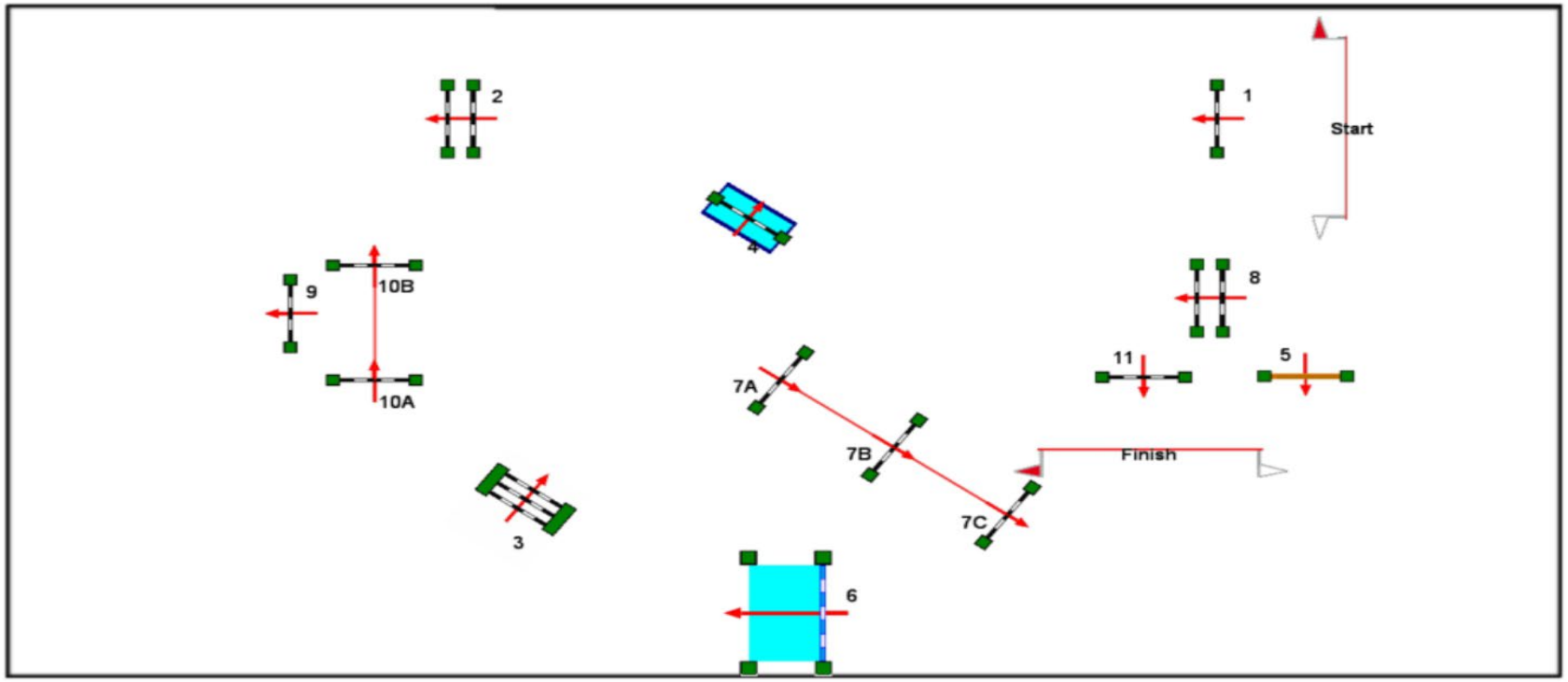
- **Obiettivo: conclusione della linea Gimkana Jump, porta ad affrontare le prime difficoltà legate alla configurazione dei salti**
- **Potrà essere programmato seguendo uno dei tre grafici, in base alle difficoltà. Ciascun ostacolo ha un punteggio**
- **Grafico 1 (facile): a punti, a tempo**
- **Grafico 2 (medio) : a punti, a tempo**
- **Grafico 3 (difficile): a punti, a tempo oppure a fasi consecutive**

# PICCOLO GRAN PREMIO

GRAFICO 1

OSTACOLI

1-CROCE
2-LARGO INVITANTE
3-FERRO DA STIRO
4-FOSSO
5-MURO
6-RIVIERA
7-DOPPIA GABBIA
8-LARGO PARI
9-SIEPE
10-GABBIA
11-CANCELLO




Arena: OUTDOOR Orario : --:-- Data : GRAFICO 1

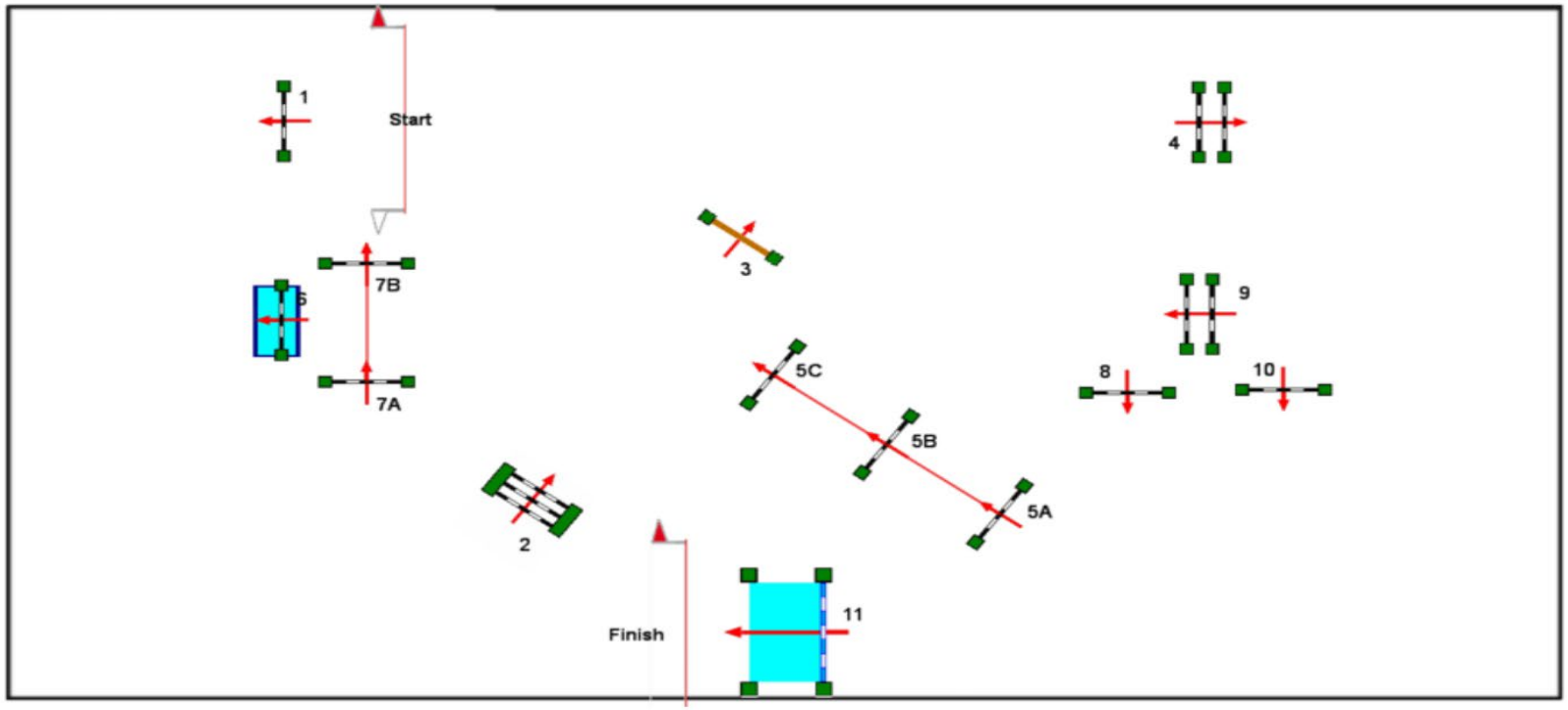
Course Designer :

# PICCOLO GRAN PREMIO

## GRAFICO 2

Base

1-CROCE
2-FERRO DA STIRO
3-MURO
4-LARGO PARI
5-DOPPIA GABBIA
6-FOSSO
7-GABBIA
8-SIEPE
9-LARGO INVITANTE
10-CANCELLO
11-RIVIERA




Arena: OUTDOOR Orario : --:-- Data : GRAFICO 2

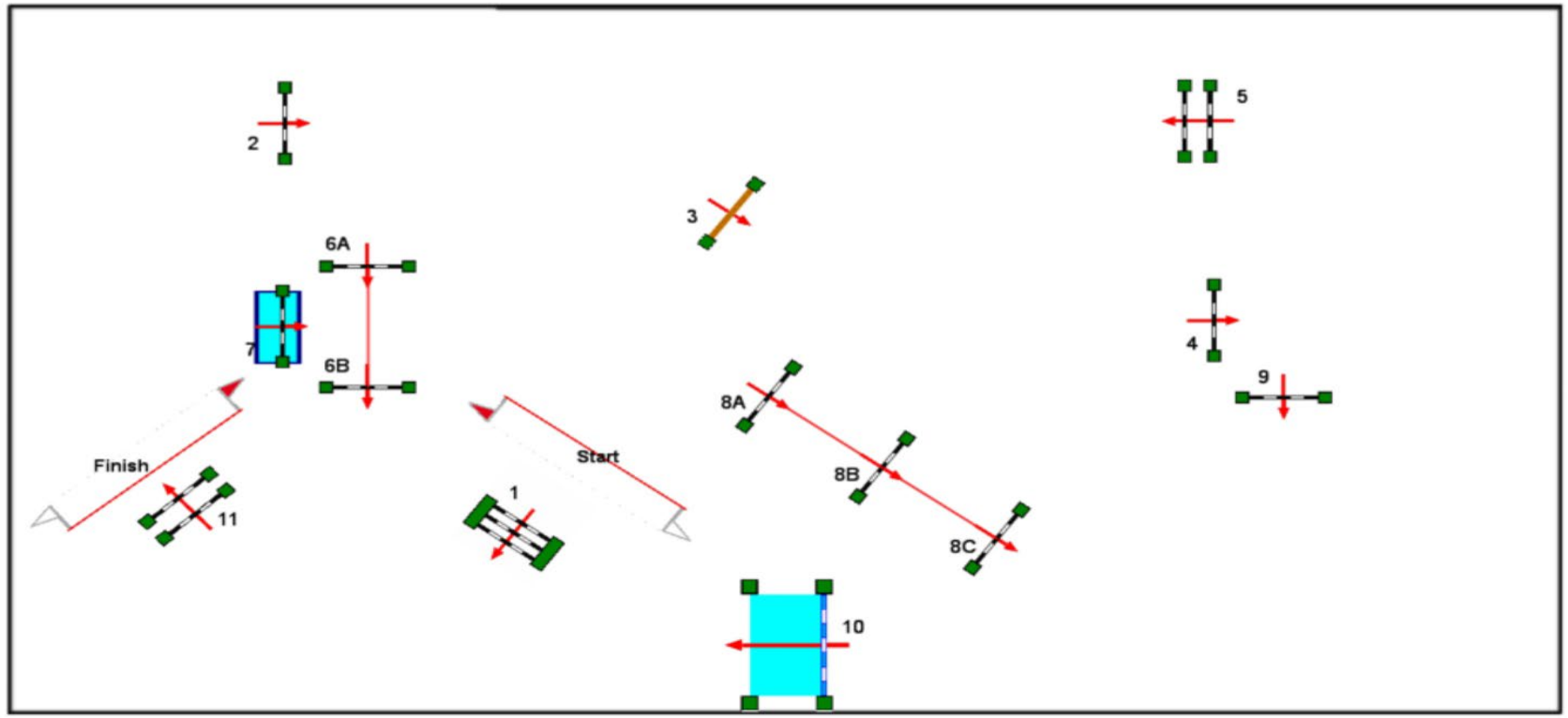
Course Designer :

# PICCOLO GRAN PREMIO

## GRAFICO 3

Base

1-FERRO DA STIRO
2-SIEPE
3-MURO
4-CANCELLO
5-LARGO PARI
6-GABBIA
7-FOSSO
8-DOPPIA GABBIA
9-CROCE
10-RIVIERA
11-LARGO INVITANTE




Arena: OUTDOOR Orario : --:-- Data : GRAFICO 3

Course Designer :

# La linea CROSS

**Sono previsti tre livelli di difficoltà, ci sono da 30-40 cm secondo la categoria.**

**Per la sua costruzione bisognerà prestare molta attenzione e rispettare alcune regole importanti:**

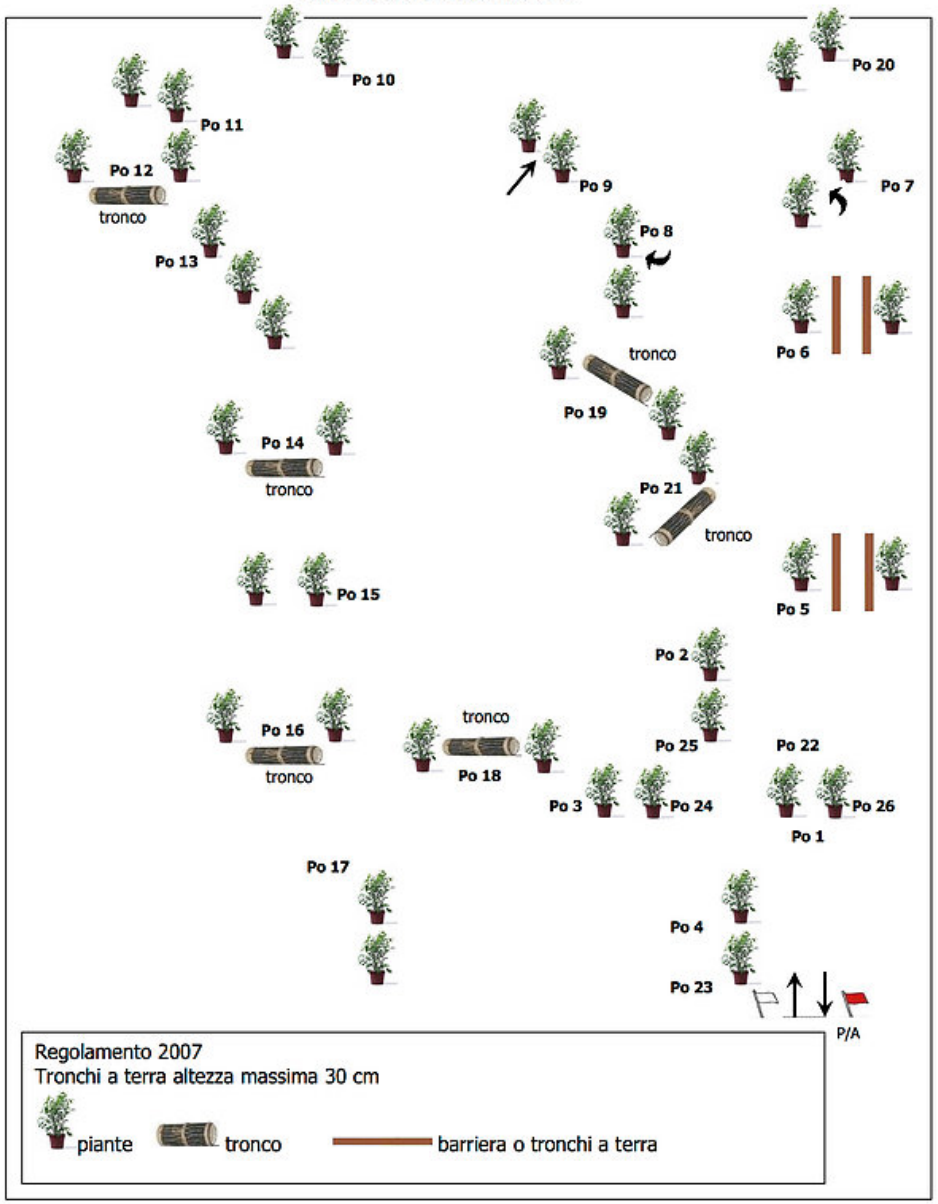
- **Partenza obbligatoria dal recinto**
- **Posizionare sempre prima e dopo i salti di inizio, esercizi di controllo della traiettoria. Stessa accortezza dopo l'ultimo salto.**
- **Non utilizzare dislivelli eccessivi ma solo lievi, l'area deve essere pianeggiante.**
- **Usare il più possibile materiali naturali per allestire un percorso.**

**LINEA CROSS**

- **CROSS 30**
- **CROSS 40**

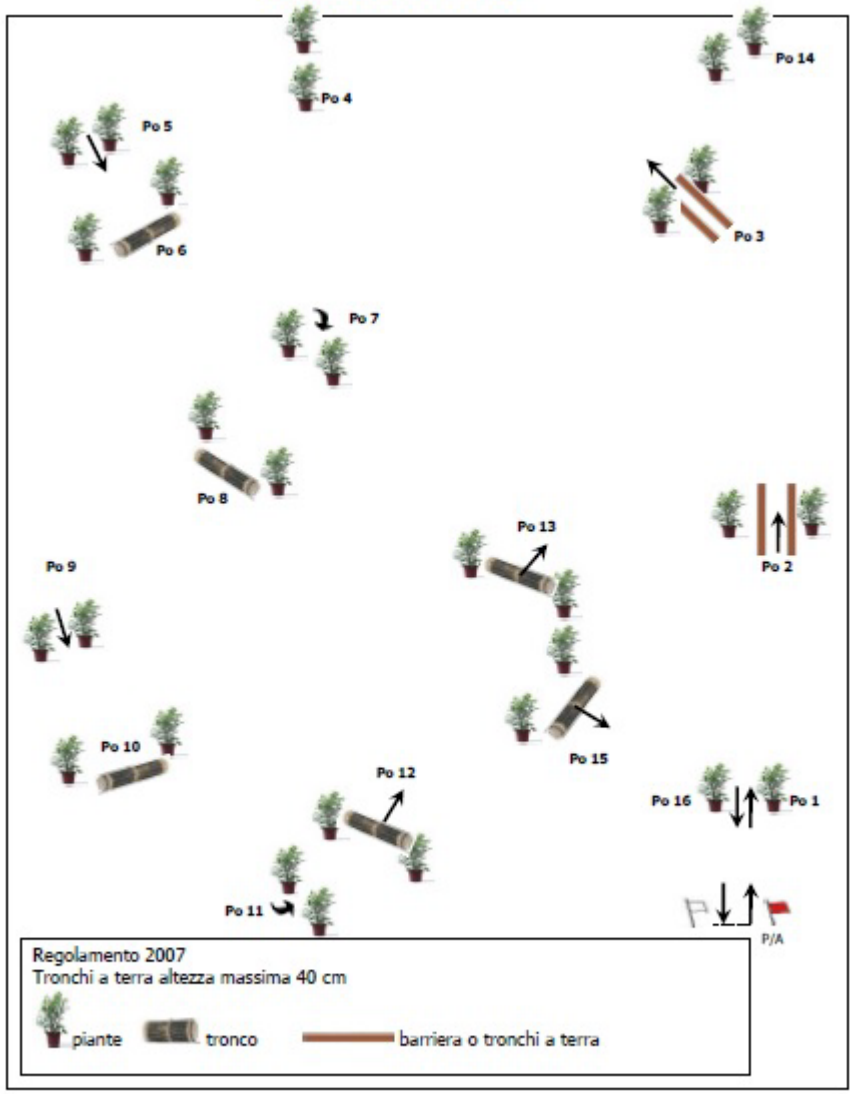
5

## GIMKANA CROSS 30




**CAMPO 100/150 x 50/70**

## GIMKANA CROSS 40




**CAMPO 100/150 x 50/70**

# Il Carosello

**«Tutti i cavalli di Re Edoardo possono saltare grandi ostacoli»**

**A**ll
**K**ing
**E**dward
**H**orses
**C**an
**M**ake
**B**ig
**F**ences

**ORIENTAMENTI**

Il Carosello è una prova libera, in costume e/o divisa di club con l'utilizzo della musica.

Uno degli obiettivi è quello di favorire l'avvicinamento al dressage. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori ed amici favorendo lo "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi (importante è il ruolo della maschera). I cavalieri devono avere in mano solo ed esclusivamente le redini.

# Il Carosello - regolamento

**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**: E' ammessa martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento NC5.5

**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. L'uso del corpetto protettivo è obbligatorio nella categoria B, ed è facoltativo nella categoria A

**Musica**: La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla segreteria almeno 60 minuti prima della partenza su Chiavetta o via mail; è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

**Campo**:

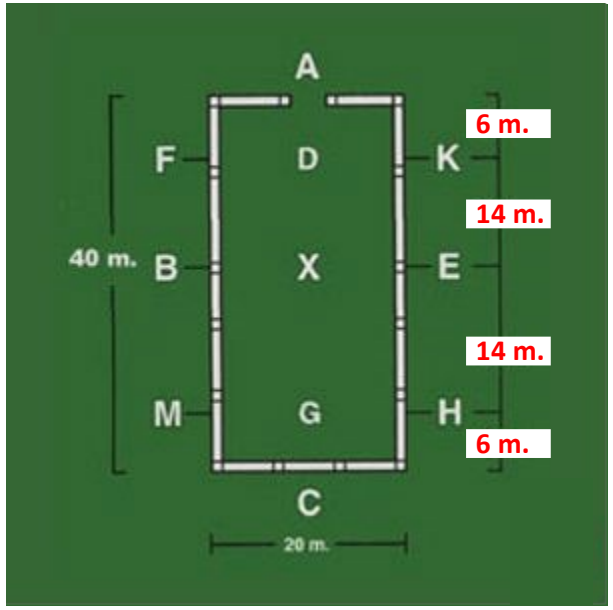
Ripresa da eseguire nel rettangolo 20x40.

Per le categorie A1 le lettere del rettangolo possono essere contraddistinte con i seguenti colori :

GIALLO=B/E

BLU=H/F/K/M

ROSSO=A/C



# Il Carosello - regolamento

**Schema di valutazione:**

## Movimenti

| Fig. | Note tecniche | Coefficiente |
|---|---|---|
| 1 | Passo | 1 |
| 2 | Alt | 1 |
| 3 | Trotto | 1 |
| 4 | Galoppo | 1 |
| 5 | Saluto | 1 |

**Tutti i movimenti tecnicamente superiori verranno presi in considerazione nelle note artistiche, tempo accordato da 3,5 minuti a 4,5 minuti.**

## 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 |

**Partecipazioni:**

**categorie**: A1/A2/A3 B1/B2/B3

La specialità del Carosello non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony.

**Specialità riservata a**:

Squadre composte da 4 a 6 binomi - Coppie composte da 2 o 3 binomi - In possesso di patente A o Brevetto o BMG

I cavalieri che hanno effettuato categorie di Dressage E300 e sup. non potranno partecipare.

# Il Carosello master

Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello.

Non esiste una norma precisa, ma questo non vuol dire che non ci sia metodo.

La partecipazione implica una creazione di un numero artistico definito in uno o più quadri con la partecipazione dei ponies. (spettacolo del club)

Pas de deux è ammesso; Durata massima 8 minuti

Il tempo dell'esecuzione 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 purché tutti indossino il cap a norma, stivali o stivaletti da equitazione e l'uso del corpetto è obbligatorio.

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.

# Il Carosello master

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.

Almeno 60 minuti prima dell'inizio dello spettacolo, ciascun club dovrà fornire le musiche alla regia su chiavetta o via mail, e 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 e i figuranti devono essere in possesso di patente A o superiore e potranno partecipare anche i cavalieri già partenti in categorie di dressage E 300 e superiori.

# 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 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 12x24, 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 di sicurezza, il comportamento col pony, il Kit di pulizia, e la bardatura.

# Presentazione

**Prova di Conoscenza**: Durante o dopo la prova di pulizia un giudice porrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema:

1) comportamento del pony 2) cura del pony 3) sellare il Pony

Alla scadenza del tempo concesso per la pulizia, le Squadre potranno sellare i ponies, ed i Giudici proseguiranno con la valutazione.

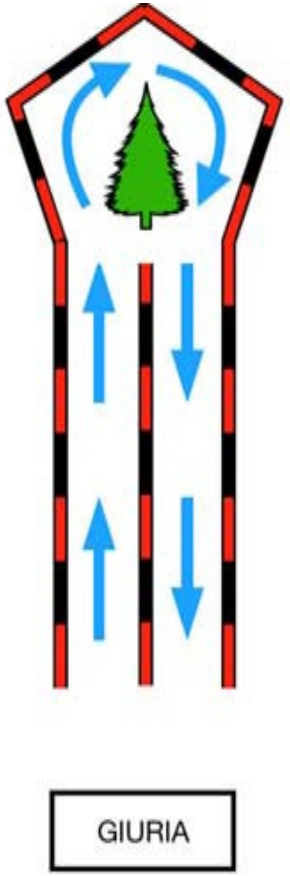
Nella categoria A1, le Squadre non dovranno mettere la sella e potranno essere aiutati nel mettere la testiera dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

**Prova di presentazione e di monta**:

La categoria A1 verrà giudicate per la parte del grooming e le domande di teoria, non verrà svolta la prova montata ma presenteranno il pony a mano secondo lo schema allegato. Nella prova di presentazione a mano il Giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia con specifico riguardo alla tolettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano con redini sotto incollatura.

Tutte le altre categorie verranno valutate sia per la prova di conoscenza che per la prova di monta seguendo le schede allegate.

# Presentazione




**Partecipazioni:**

Coppie 2 cavalieri e un pony.
Un pony potrà partecipare ad una sola categoria ed una sola volta.
Un cavaliere potrà partecipare ad una sola categoria ed una sola volta.
La partecipazione alla categoria di presentazione non fa cumulo sul numero complessivo di partecipazioni massime di un pony.
Categorie A1/A2/A3/B1/B2 New Entry A/B
**Tenuta**: regolamentare di club con casco a 3 punti di attacco.
Tutte le categorie dovranno obbligatoriamente essere accompagnate da una madrina o un padrino, con minimo 16 anni, tesserati, se minorenni con cap allacciato.
Per le categorie A1 la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni.
Il corpetto protettivo è obbligatorio nella categoria B ed è facoltativo nelle categorie A.
Nella prova montata è consentito l'uso degli speroni e della frusta.

# Run & Ride

E’ una categoria di velocità.

La squadra è composta da due allievi ed un pony (il trinomio deve arrivare insieme al traguardo)

La squadra dovrà percorrere effettuando in determinate zone marcate lungo il tracciato, il cambio del cavaliere in sella (lato 4/5 metri)

Il numero dei cambi di monta e la distanza per ciascuna prova, varieranno a seconda della Categoria e della Serie.

# Run & Ride

**Regole generali e penalità**

- **Il cambio** di monta sarà **valido** solo se avvenuto e concluso con **tutta la squadra all'interno** della zona di cambio, un quadrato 4/5 mt.
- Il cavaliere **a piedi**, **non** potrà **ripartire prima** che il suo compagno abbia completamente **scavalcato il pony**.
- La squadra dovrà **tagliare il traguardo insieme**; il **tempo** verrà fermato al passaggio della linea di **arrivo del terzo componente** della squadra.
- Eventuali **errori al cambio** di monta andranno **rettificati**, rientrando nella zona segnata, riparando all'errore commesso. In caso di **mancata rettifica** la squadra sarà penalizzata con **60 secondi. Il trinomio sarà penalizzato con 120** in caso di **fuga del pony** sul percorso di gara. La **caduta dal** pony comporterà un aggravio finale di **500 secondi** e la **squadra non** potrà **ultimare** la prova.
- La presenza in squadra di un **accompagnatore è ammessa** limitatamente alla categoria **A1** ma comporterà comunque un aggravio di **20 secondi** sul tempo finale e **10 secondi** ad ogni intervento; **idem** nel caso in cui il concorrente a piedi aiuti il compagno in sella portando **sotto mano il pony**. Nella categoria New Entry la presenza dell'accompagnatore non prevede penalità.

*Grazie, e buon gioco!*

**FINE**

FISE

# Regole di gioco - Slalom

**Materiale per ogni corsia:**

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

**Regole del gioco**

Al segnale di partenza, 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

# Regole di gioco – palla 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 posizionare la pallina sul cono se non aveva provato a metterla o prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

# Regole di gioco – le 2 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 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.

# Regole di gioco – le cavallette

**Materiale per ogni corsia:**

- 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.

# Regole di gioco – la corda

**Materiale per ogni corsia:**

- 1 corda e 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. Gli ultimi 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. Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4

# Regole di gioco – le 2 bandiere

**Materiale per ogni corsia:**

- 2 coni x bandiere
- 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 partenza, 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 in cui 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.

# Regole di gioco – palla e cono internaz

**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 partenza, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono situato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. 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.

# Regole di gioco – 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 a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la posa 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 butta nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, poi taglia la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 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 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.

# Regole di gioco a coppie – 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:**

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 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.

# Regole di gioco – le 5 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 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 dal cavaliere interessato al momento che si verificano. 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.

# Regole di gioco – 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 partenza, 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

# Regole di gioco – le 2 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 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 diritta sul tavolo.

# Regole di gioco – il piccolo Presidente

**Materiale per ogni corsia:**

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle dimensione 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 ITAL è posizionato a 2 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

FISE

# Regole di gioco a coppie – il piccolo Presidente

**Materiale per ogni corsia:**

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle 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 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va infilarlo nel paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va 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 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

FISE

# Regole di gioco – il 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 il Tecnico con cap allacciato Il postino si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 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 Tecnico, 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.

# Regole di gioco – le 5 tazze

**Materiale per ogni corsia:**

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

**Regole del gioco:**

Il tavolo è situato a 2 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

# Regole di gioco – i 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 diritta lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

**Regole del gioco:**

Il secchio è sistemato per terra a 2 metri 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 partenza 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.

# Regole di gioco a coppie – i 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 diritta 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 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 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.

# Presentazione – domande (1 di 3)

## Comportamento del pony e sue caratteristiche

### Per la categoria A1

1. In caso di pericolo come si difende un pony libero e perché?
2. Come comunica con te un pony?
3. Come dorme un pony?
4. Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
5. Quali sono le andature del pony?

### Per tutte le altre categorie

1. In caso di pericolo come si difende un pony libero e perché?
2. Come comunica con te un pony?
3. Come dorme un pony?
4. Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
5. Quali sono le andature del pony?
6. Indica la groppa, la spalla, il garretto
7. Il numero dei denti nel maschio e nella femmina è uguale?
8. Qual è l'altezza massima di un pony e dove si misura?
9. Da cosa si capisce l'età di un pony?
10. Qual è la differenza fra balzana, lista e remolino?

FISE

# Presentazione – domande (2 di 3)

## Cura del Pony

### Per la categoria A1

1. Perché si pulisce il pony e cosa usi?
2. È importante pulire i piedi dei pony e quando li pulisci cosa usi?
1. Perché si mette il grasso e dove si mette?
2. Cosa usi per pulire il muso del pony?
3. Quando si fa la doccia al pony?

### Per tutte le altre categorie

1. Perché si pulisce il pony e cosa usi?
2. È importante pulire i piedi dei pony e quando li pulisci cosa usi?
3. Perché si mette il grasso e dove si mette?
4. Cosa usi per pulire il muso del pony?
5. Quando si fa la doccia al pony?
6. Cosa usi per togliere l'acqua dal mantello del pony dopo la doccia?
7. Coda e criniera si possono accorciare, come e perché?
8. Per quale motivo si ferra un pony e come si chiama il professionista che lo ferra?
9. Perché si tosano i pony?
10. Cosa mangia e quanta acqua beve al giorno un pony?

FISE

# Presentazione – domande (3 di 3)

## Sellare il Pony

### Per le categoria A1

1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
2. Perché si puliscono i finimenti e come
3. A che cosa servono le redini?
4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
5. Descrivi le parti della testiera

### Per tutte le altre categorie

1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
2. Perché si puliscono i finimenti e come
3. A che cosa servono le redini?
4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
5. Descrivi le parti della testiera
6. Descrivi le parti della sella
7. Cosa serve la martingala e quali conosci
8. Come si lega il pony in sicurezza?
9. Dimmi la differenza fra morso e filetto
10. Cos'è il sottopancia, perché si stringe e quando

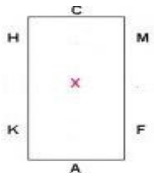
*Allegate al presente regolamento le schede della Presentazione.*

FISE

| | |
|---|---|
| **1° Cavaliere** | **Categoria A1** |
| **2° Cavaliere** | **Pony** |

**Parte teorica e cura del pony**

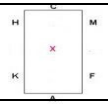
| **Elemento di valutazione** | | **Voto** | **Note** |
|---|---|---|---|
| Cura del pony | Materiale di pulizia | | |
| | Uso del materiale di pulizia/toelettatura | | |
| Mettere la testiera | | | |
| Rispetto delle regole di sicurezza | | | |
| Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche | | | |
| Domande: cura del pony | | | |
| Domande: sellare il pony | | | |
| **Totale parte teorica e cura del pony** | | | |
| Parte pratica | | **+** | **= : 2 =** |
| **TOTALE PROVA**<br>(somma parte teorica + media parte pratica) | | | |



| | |
|---|---|
| **1° Cavaliere** | **Categoria A2 – B1** |
| **2° Cavaliere** | **Pony** |

**Parte teorica e cura del pony**

| **Elemento di valutazione** | | **Voto** | **Note** |
|---|---|---|---|
| Cura del pony | Materiale di pulizia | | |
| | Uso del materiale di pulizia/toelettatura | | |
| Sellare il pony | | | |
| Rispetto delle regole di sicurezza | | | |
| Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche | | | |
| Domande: cura del pony | | | |
| Domande: sellare il pony | | | |
| **Totale parte teorica e cura del pony** | | | |




**Parte pratica test 1**rettangolo minimo 12x24

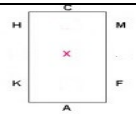
**Trotto sollevato**

| | | **MOVIMENTI** | **1° CAV.** | **2° CAV.** | **NOTE** |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | A<br>X<br><br>C | Entrare al passo - proseguire fino a X<br>Alt. Saluto (presentarsi con nome e cognome)<br>Partire al passo<br>Pista a mano destra | | | |
| 2 | CMFAK<br>KX | Passo<br>cambiamento diagonale al passo | | | |
| 3 | tra X e M | Trotto - proseguire per MCH | | | |
| 4 | HX<br>tra X e F | cambiamento diagonale al trotto<br>Passo proseguire per FA | | | |
| 5 | A<br>X | Tagliare il campo fino ad X<br>Alt. Saluto. Scendere ed uscire conducendo il pony a mano | | | |
| | **PUNTI D'INSIEME** | | | | |
| 1 | Esatto svolgimento della prova | | | | |
| 2 | Posizione e assetto del cavaliere | | | | |
| 3 | Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti | | | | |
| Parziale parte pratica | | | **+** | | **= : 2 =** |
| **TOTALE PROVA**<br>(somma parte teorica + media parte pratica) | | | | | |

| | |
|---|---|
| **1° Cavaliere** | **Categoria A3-B2** |
| **2° Cavaliere** | **Pony** |

**Parte teorica e cura del pony**

| Elemento di valutazione | | Voto | Note |
|---|---|---|---|
| Cura del pony | Materiale di pulizia | | |
| | Uso del materiale di pulizia /toelettatura | | |
| Sellare il pony | | | |
| Rispetto delle regole di sicurezza | | | |
| Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche | | | |
| Domande: cura del pony | | | |
| Domande: sellare il pony | | | |
| **Totale parte teorica e cura del pony** | | | |




**Parte pratica test 2**

rettangolo minimo 12x24

**Trotto sollevato**

| | | MOVIMENTI | 1° CAV. | 2° CAV. | NOTE |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | A<br>X<br><br>C | Entrare al passo - proseguire fino a X<br>Alt. Saluto (presentarsi con nome e cognome)<br>Partire al passo<br>Pista a mano destra | | | |
| 2 | tra C e M | Trotto proseguire sulla pista per FAK | | | |
| 3 | KXM<br>C | cambiamento diagonale<br>passo - proseguire fino a H | | | |
| 4 | HxF | cambiamento diagonale e<br>proseguire sino ad A | | | |
| 5 | A<br>X | Tagliare il campo sino ad X<br>Alt. Saluto. Scendere ed uscire conducendo il pony a mano | | | |
| | **PUNTI D'INSIEME** | | | | |
| 1 | Esatto svolgimento della prova | | | | |
| 2 | Posizione e assetto del cavaliere | | | | |
| 3 | Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti | | | | |
| Parziale parte pratica | | | + | | = : 2 = |
| **TOTALE PROVA**<br>(somma parte teorica + media parte pratica) | | | | | |

*Grazie, e buon gioco!*

**FINE**

FISE