



FISE

REGOLAMENTO MOUNTED GAMES

Approvato con delibera n.88 nel Consiglio Federale del 20 gennaio 2026 rev. del. n.67



FISE

Sommario

1.0 CATEGORIE.....	10
1.1 Categorie Mounted Games.....	10
1.2 Categoria Addestrativa.....	11
2.0 Partecipazioni	11
2.1 Requisiti per la partecipazione dei pony/cavalli atleti.....	11
2.3 Atleti	12
2.4 Partecipazioni per atleti o pony/cavalli atleti stranieri con licenza d'ospite	12
2.4 Concorsi e Manifestazioni	13
3.0 – Tecnico/Istruttore	14
LIBRO I	14
MOUNTED GAMES	14
TITOLO I	16
REGOLE GENERALI: RGmg	16
2.0 PONY/CAVALLI ATLETI.....	17
3.0 SELLERIA.....	18
4.0 PONY/CAVALLO ATLETA PERICOLOSO o FUORI CONTROLLO.....	20
5.0 TENUTA	20
6.0 L'ARBITRO UFFICIALE.....	22
7.0 OBIEZIONI.....	22
9.0 ARBITRI DI CORSIA	22
10.0 FASCE PER IL CAP	23
11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY/CAVALLO ATLETA	24
12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI.....	25
14.0 FUORI CLASSIFICA.....	26
REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC	27

2



FISE

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE	27
.....	34
CAMPO SHORT ARENA.....	35
.....	36
RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO.....	37
RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE.....	37
RC 4.0 ASSISTENZA	39
RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE.....	39
RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO.....	40
RC 7.0 MATERIALE ABBATTUTO	40
RC 8.0 CADUTE.....	41
RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY	41
RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI	42
RC 11.0 OSTRUZIONI.....	43
RC 12.0 ELIMINAZIONI	43
RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM	44
RC 14.0 INFORTUNI.....	44
RC 15.0 CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE.....	44
RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE	45
RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA	46
RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE	46
RC 19.0 L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA.....	47
RC 19.0BIS APPELLO	47
RC 20.0 LA PARTENZA	48
RC 21.0 L'ARRIVO	49
RC 22.0 USO DEL MATERIALE	50
RC 23.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI	50



FISE

RC 23.2 – BATTERIE	50
RC 23.3 – ORDINI DI PARTENZA	51
RC 24.0 PUNTEGGI	51
RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE	52
RC26.0 BRIEFING	53
RC 27.0 ISPEZIONE	54
RC 29.0 SFILATA	54
TITOLO II - GIOCHI	54
Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice 2.	55
Regole dei giochi a SQUADRE.....	56
BANK RACE	56
BASKET.....	57
BOTTIGLIE.....	58
BOTTLE EXCHANGE	58
BOTTLE SWAP	59
CALZINI	60
CARTONI.....	60
CASSETTA DEGLI ATTREZZI.....	61
CINQUE BANDIERE.....	62
CINQUE TAZZE.....	62
CORDA	63
DUE BANDIERE.....	64
DUE BANDIERE SHORT ARENA	64
DUE TAZZE.....	65
DUE TAZZE SHORT ARENA	66
EQUIPMENT RACE.....	66
FOUR FLAG RUNNERS.....	67



FISE

HOOPLA.....	68
HUG A BALL	69
JOUSTING.....	70
JOUSTING SHORT ARENA	70
LITTER SCOOP.....	71
LITTER SCOOP SHORT ARENA	72
MUG CHANGES.....	73
N PATRICK (Founder's Race).....	74
PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	75
PALLONCINI.....	75
PALLONCINI SHORT ARENA	76
PIETRE.....	77
PIRAMIDE.....	77
PNEUMATICO	78
POSTINO	79
QUATTRO BANDIERE	80
RIFIUTI.....	81
SLALOM	82
SPADE	82
SPADE SHORT ARENA.....	83
TORRE.....	84
THREE POT FLAG RACE.....	85
TRE TAZZE	85
Regole dei giochi a COPPIE.....	86
BALL AND FLAG.....	86
BANK RACE	87
BASKET.....	87



FISE

BOTTIGLIE	87
BOTTLE EXCHANGE	88
BOTTLE SWAP	88
CALZINI	88
CARTONI	89
CASSETTA DEGLI ATTREZZI	89
CINQUE BANDIERE	89
CINQUE TAZZE	90
CORDA	90
DUE BANDIERE	91
DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA	91
DUE TAZZE	92
DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA	92
EQUIPMENT RACE	92
FOUR FLAG RUNNERS	93
HOOPLA	94
HUG A BALL	95
JOUSTING (NORMALE E SHORT ARENA)	95
LITTER SCOOP	96
LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA	97
MUG CHANGES	98
N PATRICK (Founder's Race)	99
PALLA E CONO INTERNAZIONALE	99
PALLONCINI	99
PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA	100
A PIEDI A CAVALLO	101
PIETRE	101



FISE

PIRAMIDE.....	102
PNEUMATICO	102
POSTINO	102
QUATTRO BANDIERE	103
RIFIUTI	103
SLALOM	104
SPADE	104
SPADE A COPPIE SHORT ARENA.....	104
TORRE (IMGA).....	105
THREE POT FLAG RACE	106
TRE TAZZE	106
Regole dei giochi INDIVIDUALI	107
BALL AND FLAG.....	107
BALL SWAP	107
BANK RACE	108
BASKET.....	109
BOTTIGLIE.....	109
BOTTLE EXCHANGE	109
BOTTLE SWAP	110
CALZINI	110
CARTONI.....	110
CASSETTA DEGLI ATTREZZI.....	111
CINQUE BANDIERE.....	111
DUE BANDIERE.....	111
DUE TAZZE.....	112
HOOPLA.....	112
HUG A BALL	113



FISE

HUG A MUG.....	113
JOUSTING.....	114
LITTER SCOOP.....	115
MOAT AND CASTLE	115
MUG CHANGES.....	116
A PIEDI A CAVALLO	117
PIRAMIDE.....	117
PNEUMATICO	117
RIFIUTI.....	118
SLALOM	118
SPADE	119
THREE POT FLAG RACE.....	119
TRE BANDIERE	119
TRE TAZZE	120
VICTORIA CROSS.....	120
LIBRO II	121
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI	121
UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA.....	122
UP 1.3 – COMUNICAZIONI CON LO STARTER	123
LIBRO III	123
MANIFESTAZIONI SPORTIVE.....	123
TITOLO I.....	123
GENERALITA'	123
TITOLO II.....	124
ISCRIZIONI E QUOTE.....	130
SCUDERIZZAZIONE	135
TAVOLE ALLEGATE	137



TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI	137
SELLE	137
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI	138
FILETTI AUTORIZZATI.....	138
MORSI SNODATI AUTORIZZATI	139
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI	140
CAPEZZINE AUTORIZZATE	141
BITLESS	142
TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO.....	143



1.0 CATEGORIE

1.1 Categorie Mounted Games

Categoria	Età atleta	Altezza massima Pony/Cavallo atleta	Autorizzazione a montare
Under 12 PRO	Dagli 8 ai 12 anni	Pony atleta 148,99 cm (149,99 cm con i ferri)	BMG o G1MG
Under 15	Dai 10 ai 15 anni	Pony atleta 148,99 cm (149,99 cm con i ferri)	BMG
Under 15 PRO			BMG o G1MG
Under 18	Dai 12 ai 18 anni	Pony atleta 148,99 cm (149,99 cm con i ferri) Cavallo atleta 152 cm (153 cm con i ferri)	BMG
Under 18 PRO			BMG o G1MG
Open	Dai 14 anni	Pony atleta 148,99 cm (149,99 cm con i ferri) Cavallo atleta 152 cm (153 cm con i ferri)	BMG
Open PRO			BMG o G1MG
Addestrativa	Dai 14 anni	Pony atleta 148,99 cm (149,99 cm con ferri) Cavallo atleta 152 cm (153 cm con ferri)	BMG o G1MG



1.2 Categoria Addestrativa

partecipazione riservata ad atleti dai 14 anni

La categoria può essere programmata durante le manifestazioni inserite in calendario, non prevede classifica e non vale ai fini delle qualifiche.

La partecipazione di pony/cavalli atleti a questa categoria esclude la partecipazione dei medesimi a qualsiasi altra categoria della manifestazione.

Programmazione: a coppie/individuale e facoltativa per i CO.

Numero massimo di giochi previsti per sessione: 9

2.0 Partecipazioni

2.1 Requisiti per la partecipazione dei pony/cavalli atleti

Età minima: 4 anni per tutte le categorie, (5 anni dal 2027)

Nella stessa manifestazione un cavallo/pony atleta può prendere parte ad una sola categoria Mounted Games/Pony Games

Il numero massimo di giochi svolti da un Pony/ Cavallo atleta non può superare i 22 al giorno e 42 nell'ambito di una intera manifestazione.

2.2 Requisiti per la partecipazione degli Atleti

2.2.1 Un atleta in possesso di BMG che da una categoria PRO decidesse in qualsiasi momento di passare nella stessa categoria NON PRO, dovrà restarvi fino al termine della stagione agonistica.

2.2.2 Un atleta in possesso di BMG che da una categoria PRO decidesse in qualsiasi momento di partecipare ad una categoria NON PRO superiore, non perde il diritto di tornare alla categoria di provenienza

2.2.3-Previa autorizzazione del Presidente di Giuria, è possibile per un binomio partecipare Fuori Classifica ad una categoria, compatibilmente con quanto previsto dalla tabella 1.1



2.3 Atleti

Un atleta può partecipare a due categorie con due pony/cavalli atleti nello stesso evento ad eccezione dei Campionati Italiani a Squadre, a Coppie e individuali. La categoria addestrativa è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

NUMERO MAX GIOCHI AMMESSI	NON PRO	PRO
SQUADRE	<ul style="list-style-type: none"> • 8 max per sessione • 10 max in finale • 1 gioco di salita per sessione/finale 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 max per sessione • 12 max in finale
COPPIE	<ul style="list-style-type: none"> • 7 max per sessione • 8 max in semifinale/finale • 1 gioco di salita per sessione/finale 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 max per sessione • 9 max in semifinale/finale
INDIVIDUALE	<ul style="list-style-type: none"> • 6 max a sessione in competizioni che prevedono 3 sessioni • 8 max a sessione in competizioni che prevedono 2 sessioni • 7 max in semifinale • 8 max in finale • 1 gioco di salita per sessione/finale 	<ul style="list-style-type: none"> • 7 max a sessione in competizioni che prevedono 3 sessioni • 9 max a sessione in competizioni che prevedono 2 sessioni • 8 max in semifinale • 9 max in finale
ADDESTRATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • 9 max a sessione 	

2.4 Partecipazioni per atleti o pony/cavalli atleti stranieri con licenza d'ospite

Per quanto riguarda il tesseramento di atleti e pony/cavalli atleti stranieri non residenti in Italia e le Licenze d'ospite si fa riferimento a quanto disposto dal Libro I, titolo III, del Regolamento Generale F.I.S.E. e a quanto specificato nell'articolo seguente.



FISE

Gli atleti stranieri non residenti in Italia e tesserati presso altre Federazioni riconosciute dalla FEI e/o dall' IMGA i loro pony/cavalli atleti in possesso di documento identificativo del ponycavallo atleta come previsto dal Regolamento Generale, per poter partecipare ai Concorsi Nazionali di Mounted Games dovranno essere obbligatoriamente registrati alla FISE tramite la Licenza d'Ospite (di seguito il link del libro quote in vigore <https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>)

La partecipazione di atleti e pony/cavalli atleti con Licenza d'Ospite è regolamentata da quanto disposto dal presente Regolamento e dal Libro VII del Regolamento Generale F.I.S.E..

Un atleta non residente in Italia tesserato presso altra federazione riconosciuta dalla FEI e/o dall'IMGA può partecipare con licenza di ospite alle categorie PRO in funzione dell'età e del livello di autorizzazione a montare rilasciata dalla propria federazione di appartenenza.

Un atleta con Licenza d'ospite può, nell'ambito di un concorso, fare un cambio di monta con pony/cavalli atleti iscritti da un atleta residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla F.I.S.E. e viceversa un atleta residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla F.I.S.E. può montare pony/cavalli atleti con licenza d'ospite. Gli atleti Under 18 in possesso di licenza d'ospite rilasciata dalla F.I.S.E. devono essere assistiti in gara da un accompagnatore maggiorenne, il cui nominativo deve essere comunicato alla segreteria del concorso, preferibilmente all'atto delle iscrizioni o comunque, al più tardi, all'arrivo nella sede della manifestazione.

2.4 Concorsi e Manifestazioni

Per Competizioni Nazionali si intendono le seguenti competizioni

- Trofeo 4 Regioni

Per Competizioni Federali si intendono:

- Trofeo Italiano Federale a coppie
- Campionati Italiani MG a Squadre
- Campionati Italiani MG a Coppie
- Campionati Italiani MG Individuali

Per Manifestazioni IMGA si intendono:

- Campionati Europei MG a Squadre e Individuali
- Campionati del Mondo MG a Squadre
- Campionati del Mondo MG a Coppie
- Campionati del Mondo MG Individuali



FISE

3.0 – Tecnico/Istruttore

NC 3.1 dove menzionato “Tecnico/istruttore” si fa riferimento alle abilitazioni come da quadro sinottico nel Regolamento Formazione al seguente link <https://www.fise.it/attivita-federazione/formazione/regolamenti-form.html>

LIBRO I

MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE ed ORIGINI

Mounted Games (letteralmente “Giochi in sella”) è una disciplina equestre che richiede agli atleti l’esecuzione di giochi di agilità, precisione e velocità stando in sella, salvo nei casi in cui sono previsti movimenti di discesa e risalita.

I Mounted Games derivano dai Pony Games, che nacquero in Inghilterra alla fine degli anni 50. In questo periodo in Gran Bretagna, l’equide costituiva ancora un modo di locomozione, 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, di 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 un crescente numero di praticanti e sostenitori in Europa e nel Mondo. Le competizioni di Pony Games permettono di riunire praticanti di tutte le discipline equestri.

Nel 1984, il Sig. Norman Patrick, traendo ispirazione dai Pony Games che fino a quel tempo erano riservati a una ristretta fascia d’età nell’ambito dei Pony Club, creò la disciplina sportiva dei Mounted Games, che permetteva una più ampia partecipazione a cavalieri di ogni età e per questa ragione egli fondò The Mounted Games Association of Great Britain che ancora oggi trova adesione in ogni angolo del mondo.



DESCRIZIONE GENERALE

Una delle caratteristiche fondamentali dei Mounted Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di atleti. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire uguali condizioni di gara e di giudizio a tutti i concorrenti, nel rispetto della sicurezza e del benessere dei Pony/Cavalli Atleti.

I Mounted Games si rivolgono ad atleti in sella a pony/cavalli atleti, che si affrontano in gare di squadra, a coppia o individuale.

I Mounted Games consistono in esercizi di abilità che si svolgono in linea, dove la posizione del binomio e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico.

L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di svolgere il suo esercizio senza errori e più velocemente possibile per arrivare prima degli altri.

Il regolamento prevede specifiche modalità di rettifica di eventuali errori

PRINCIPI FONDAMENTALI

- Comportamento leale e uguali condizioni di gara per tutti (fair play);
- Rispetto del pony/cavallo atleta
- Rispetto della Sicurezza propria e degli altri
- Rispetto degli altri (l'atleta deve sempre mantenere, dentro e fuori il campo di gara, un comportamento rispettoso verso concorrenti, tecnici, ufficiali di gara, direttore di campo e assistenti, tifosi e chiunque altro sia presente nel luogo della manifestazione);
- Rispetto delle regole.



TITOLO I

REGOLE GENERALI: RGmg

RGmg 1.1 Le squadre sono composte da 4/5 atleti e 4/5 pony/cavalli atleti e devono essere accompagnate da un Tecnico/Istruttore (responsabile di squadra) in campo prova e in campo gara.

RGmg 1.2 Nelle categorie PRO le coppie sono formate da 2 binomi. Nelle categorie OPEN, UNDER 18, UNDER 15, UNDER 12 PRO, le coppie possono essere formate da 2/3 atleti e 2/3 Pony/Cavalli atleti. I binomi devono essere accompagnati da un Tecnico/Istruttore (responsabile di squadra) in campo prova e in campo gara, ed è autorizzato ad assistere 2 coppie nella stessa batteria.

RGmg 1.3 Nelle categorie individuali il binomio deve essere accompagnato, in campo gara e in campo prova, da un tecnico/istruttore al quale è consentito seguire, all'interno della stessa batteria, al massimo 3 binomi

RGmg 1.4 A competizione iniziata, gli atleti e i pony/cavalli atleti 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 atleta o un pony/cavallo atleta, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dello Starter o Presidente di Giuria (es. in caso di ritardo o concomitanze).

RGmg 1.5 Una squadra o una coppia possono sostituire un pony/cavallo atleta a gara iniziata se il veterinario di servizio certifica che il pony/cavallo atleta non risulta idoneo.

RGmg 1.6 Una squadra o una coppia possono sostituire un atleta, con un altro Atleta già iscritto al concorso, se il medico di servizio dichiara che questo non può proseguire la competizione e la mancanza di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 solo giocatore, ad eccezione dei Campionati. L'atleta subentrato fa ufficialmente parte della squadra/coppia e lo è fino alla fine della manifestazione. La nuova squadra/coppia costituitasi con il nuovo Atleta ripartirà da 0 punti. Se la squadra/coppia non sostituisce l'Atleta infortunato, può continuare a giocare fuori classifica (Rif. RGmg 13.1) ad eccezione dei Campionati



RGmg 1.7 Quando lo Starter per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre o coppie che lo ripetono possono modificare l'ordine di partenza degli atleti e la combinazione degli atleti e/o pony/cavalli atleti.

2.0 PONY/CAVALLI ATLETI

RGmg 2.1 Per quanto riguarda la misurazione dei pony/cavalli atleti si rinvia a quanto è previsto nello Specifico Regolamento Veterinario disponibile al seguente link <https://www.fise.it/attivita-federazione/veterinaria/regolamenti-v/category/677-veteriari.html>

RGmg 2.2 L'Altezza e il peso di un atleta devono essere adeguati alla struttura fisica del pony/cavallo atleta, secondo i criteri esposti al successivo RGmg2.3. Nel caso in cui lo Starter verifichi che almeno una delle condizioni prescritte non è rispettata, può procedere con la squalifica del binomio dalla manifestazione.

RgmgArt. 2.3 – Parametri atleta/binomio (RGMG)

2.3.1 – Limite di peso

Il peso dell'atleta non deve superare il 20% del peso del pony/cavallo atleta.

Il peso del pony/cavallo atleta viene rilevato mediante pesa oppure tramite la seguente formula considerando la circonferenza toracica e la lunghezza del corpo: $\text{Peso (kg)} = (\text{PT}^2 \times \text{Lunghezza corpo in cm}) / 11877$

2.3.2 – Rapporto altezza atleta/pony-cavallo

L'atleta non deve risultare eccessivamente alto rispetto al pony/cavallo atleta, la misurazione deve avvenire come di seguito:

La parte superiore del garrese del pony/cavallo atleta non deve essere più di 10 cm al di sotto del livello del braccio teso orizzontalmente dell'atleta.

2.3.3 – Tolleranze

Non è consentita alcuna tolleranza in riferimento all'altezza del binomio.

È consentita una tolleranza dell'1% del peso del pony/cavallo atleta.

2.3.4 – Controlli e misurazioni

La Federazione può disporre misurazioni ufficiali nel corso di manifestazioni federali, ritiri e stage.

Le misurazioni vengono effettuate con bilancia digitale.

2.3.5 – Modalità di misurazione dell'atleta

La misurazione dell'atleta deve essere effettuata in tenuta da gara, comprensiva di casco e stivaletti.

Sono esclusi felpa e giacchetto.

2.3.6 – Non conformità

Qualora il binomio risulti non conforme ai parametri stabiliti, lo stesso sarà:



- a) estromesso dal Future Team e/o Team Italia;
- b) squalificato dalla manifestazione in corso e non potrà partecipare ad alcuna manifestazione se non con riammissione come da punto “a” art. 2.3.7

2.3.7 – Riammissione

Ai fini della riammissione del binomio, l'atleta dovrà:

- a) per la partecipazione alle manifestazioni inserite in calendario regionale e/o nazionale presentare certificato medico attestante il rispetto dei parametri previsti
- b) per essere inserito nella Future Team e/o Team Italia ottenere esito positivo in una misurazione ufficiale organizzata dalla FISE.

La Federazione prevede due misurazioni ufficiali. Un'atleta escluso, che durante l'anno vuole essere riammesso nel Future Team/Team Italia, può fare richiesta di una misurazione ufficiale a proprie spese

RGmg 2.4 Non possono essere utilizzati pony/cavalli atleti interi.

3.0 SELLERIA

RGmg 3.1 La bardatura (selle, testiere e il resto del materiale) deve essere usata per lo scopo a cui è preposta e non modificata o adattata in alcun modo per scopi diversi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa).

Per le testiere ammesse si fa riferimento al Regolamento FEI Dressage. A titolo esplicativo ma non esaustivo vedi la tavola Allegata a questo regolamento riporta le testiere più comuni autorizzate.

RGmg 3.2 sono autorizzate selle inglesi, sintetiche o in pelle, con arcione. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di:

- Staffe;
- Porta staffili aperti;
- Sottopancia con due fibbie per parte.

RGmg 3.3 Per le imboccature ammesse si fa riferimento al Regolamento FEI Dressage, A titolo esplicativo ma non esaustivo vedi la tavola Allegata che riporta le imboccature più comuni autorizzate.

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



RGmg 3.5 Sono vietate le testiere che non prevedono l'uso dell'imboccatura (tipo bitless e l'Hackamore). La bitless è consentita in casi particolari solo dietro autorizzazione dell'arbitro ufficiale e con validi motivi certificati da un veterinario, e comunque nei limiti di sicurezza consentiti (rif. RGmg4.3 / 4.4)

RGmg 3.6 Sono vietati la frusta e gli speroni e l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi, e maschera anti mosche

RGmg 3.7 Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite un gancio di cuoio. Non sono consentiti i ganci in ferro tipo (ad esempio moschettoni).

RGmg 3.8 Lo Starter ha la facoltà di ispezionare la selleria del pony/cavallo atleta in qualsiasi momento; pena l'eliminazione

RGmg 3.9 Non sono consentite criniere intrecciate e l'utilizzo di qualsiasi materiale rumoroso.

RGmg 3.10 Sono consentiti martingale fissa su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare da caccia, sottocoda, ramponi (solo su campi in erba)

RGmg 3.11 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria I (es. sottopancia, redine,...) o una fascia si slaccia, la squadra/coppia/individuale è eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato (es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera,...), l'atleta deve fermarsi immediatamente per riposizionare il materiale per poter continuare il gioco. La perdita degli staffili non rientra nei casi sopra citati.

In caso di perdita dei ferri o parziale distacco, l'atleta può, a gioco concluso, decidere di fermarsi e far sistemare la ferratura uscendo dal campo gara su autorizzazione dello Starter, il quale però non è tenuto ad interrompere la gara e può rientrare in gara su autorizzazione dello starter (**Rif. RC17.1**). se la squadra rimane con 3 binomi e la coppia con 1 binomio, viene attribuito il minor punteggio previsto in quella batteria per ogni gioco al quale non prende parte.

RGmg 3.12 Ogni binomio deve completare il proprio gioco con materiale di selleria e finimenti posizionati in modo corretto.

Ogni binomio deve completare il proprio gioco con la testiera, la sella e le redini integri e posizionati in modo corretto.



4.0 PONY/CAVALLO ATLETA PERICOLOSO o FUORI CONTROLLO

RGmg 4.1 È obbligatorio un fiocco rosso allacciato alla coda del pony/cavallo atleta qualora questo calci o venga considerato pericoloso.

RGmg 4.2 Sentito il parere del veterinario di servizio, potrà essere escluso dalla competizione dallo Starter, un pony/cavallo atleta che appaia in cattive condizioni fisiche.

RGmg 4.3 Un pony/cavallo atleta scontroso, pericoloso che calcia per la sicurezza degli atleti e/o degli altri pony/cavalli atleti, può essere escluso dalla competizione (o da un gioco o da una sessione) a discrezione Dello Starter

RGmg 4.4 In caso di difficoltà di controllo, in sella e/o a terra, di un Pony/Cavallo atleta da parte del cavaliere atleta, questo può essere escluso dalla competizione (o da un gioco o da una sessione) a discrezione dello Starter.

5.0 TENUTA

RGmg 5.1 Pantaloni da equitazione, stivaletti da equitazione, scarpe da Pony/Mounted Games e cap/caschi omologato con attacco a tre punti In competizioni IMGA fare riferimento al regolamento internazionale in vigore circa le caratteristiche del cap.

RGmg 5.2 I caschi, per essere omologati, devono essere conformi ad almeno uno degli standard Internazionali elencati di seguito. Inoltre, devono essere sottoposti e superare i test di qualità, che monitorano la qualità costante del prodotto in base allo standard originale. Il casco omologato è obbligatorio quando si monta a Cavallo/Atleta, in tutta l'area del concorso ivi compresi i campi prova e i campi gara.

I prodotti conformi a quanto sopra sono contrassegnati ed etichettati come di seguito indicato:

- normativa britannica PAS 015 (1998 e successivi aggiornamenti).
- con marchio CE, compresi i caschi che fanno riferimento alla prestazione specifica VG1 ma esclusi quelli che si riferiscono esclusivamente a EN1384 2012 a meno che non comprenda un altro standard presente nella seguente lista.
- normativa australiana AS / NZ 3838 (2006 e successivi aggiornamenti).
- normativa australiana ARB HS 2012.
- normativa americana ASTM F1163: 2004 e successivi aggiornamenti.
- normativa americana Snell E2001 ed E20016 (Nota: Snell combina uno standard con successivi test di qualità, pertanto non è richiesto alcun marchio di test di qualità aggiuntivo).



FISE

Le etiche
Marchi



ti

RGmg 5.3 Non sono consentiti: chaps o ghettoni, modifiche del casco, gioielli e orologi (se non possono essere rimossi devono essere coperti con un nastro adesivo) o altri accessori ritenuti pericolosi dall'Arbitro Ufficiale.

RGmg 5.4 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è in sella. Se il cap si slaccia durante la gara, l'atleta deve immediatamente riallacciarlo per continuare il gioco; il mancato rispetto di quanto specificato comporta l'eliminazione immediata. La perdita del cap comporta l'eliminazione immediata.

I minori di anni 18 presenti in campo gara in qualsiasi ruolo previsto dal presente regolamento, devono obbligatoriamente indossare il cap allacciato; la mancata osservanza della suddetta prescrizione sarà causa di penalizzazione di punti per la squadra di appartenenza (eliminazione dal gioco durante il quale si è rilevata l'inosservanza o dal gioco successivo se rilevata a gioco fermo)

RGmg 5.5 Nella gara del postino il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere.

RGmg 5.6 Tutte le persone autorizzate (Rif. 9.2) ad entrare nel campo di gioco devono indossare scarpe chiuse e non potranno indossare Borse, Zaini o similari.

RGmg 5.7 L'atleta che durante il gioco perde uno o entrambi gli stivaletti/scarpe, è tenuto immediatamente a indossarli nuovamente prima di proseguire in ogni altra azione, anche in caso di caduta, pena eliminazione.



6.0 L'ARBITRO UFFICIALE

RGmg 6.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale e/o un Aiuto Arbitro Starter le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

7.0 OBIEZIONI

RGmg 7.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing eccetto per l'appello ufficiale (RC 19.0 BIS). A discrezione dello Starter il non rispetto di questa regola potrà essere penalizzata con un'ammonizione del giocatore o Tecnico/Istruttore responsabile della violazione.

8.0 GIURIA ALL'ARRIVO La giuria all'arrivo è composta preferibilmente da due giudici posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte del Giudice Starter e dello speaker.

Le funzioni della Giuria all'Arrivo sono:

- verificare la presenza degli arbitri di corsia e l'assegnazione delle corsie, sia all'inizio che durante il gioco.
- Verificare la correttezza degli scambi durante lo svolgimento del gioco
- Determinare l'ordine d'arrivo.
- Registrare i risultati e comunicarli allo speaker, attendendo la convalida del Giudice Starter ufficiale

La Giuria all'arrivo può dotarsi di dispositivi di videoregistrazione (tipo tablet) a supporto delle verifiche sugli arrivi e gli scambi o altri fatti rilevanti che avvengano nelle zone di arrivo e di attesa. In ogni caso il materiale video registrato rimane ad uso esclusivo della sola Giuria e dello Starter, e non è ammessa la sua diffusione.

Per ogni decisione la Giuria all'arrivo riporta allo Starter (Rif. RGmg 6.1)

9.0 ARBITRI DI CORSIA

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. Per le competizioni in cui il programma preveda lo svolgimento di Finaline (Finali B, C ...), solo per queste batterie, è ammesso l'ingresso degli Arbitri di Corsia delle stesse squadre presenti in campo.

Per le Finali A e Semifinali continua a valere la Regola delle rotazioni dei giudici secondo i criteri concordati al Briefing.



Sempre per le Finali A, al fine di garantire una copertura completa e qualificata dell'area di gioco, lo Starter può richiedere la presenza in campo di Arbitri di Corsia a sua scelta, in numero superiore a quello delle squadre presenti. Il numero degli arbitri aggiuntivi verrà comunicato in via preventiva durante il briefing.

L'assenza dell'arbitro comporta l'assegnazione di un **cartellino bianco** alla squadra/coppia/individuale che lo doveva fornire, nella batteria successiva o nella stessa per ogni gioco svolto senza l'arbitro. Nel caso in cui la squadra/coppia/individuale in difetto non deve disputare altre batterie, il cartellino bianco viene assegnato retroattivamente all'ultima batteria disputata.

Lo Starter, a sua discrezione può comunque sostituire l'arbitro mancante la cui presenza però, non solleva la squadra/coppia/individuale dalla propria inadempienza;

Gli arbitri di corsia hanno l'obbligo di firma al tavolo di giuria prima di iniziare a giudicare. Il loro posizionamento in campo viene definito dallo Starter Ufficiale durante il briefing e può comunque essere modificato a seconda delle esigenze contingenti.

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

RGmg 9.3 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 9.2 può essere eliminata, salvo eventuali accordi con lo Starter.

I posizionatori devono entrare in campo con la propria squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco.

RGmg 9.4 È vietato fumare e bere alcolici nell'arena. L'arbitro può chiedere a chiunque infranga questa regola di lasciare l'arena.

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

10.0 FASCE PER IL CAP

RGmg 10.1 L'ultimo membro di ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia ben visibile sul cap di almeno 4 cm d'altezza di un colore che sia 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 atleta 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 l'atleta perde la fascia durante il gioco, egli per prima cosa dovrà tornare nel punto in cui ha perso la fascia, rimettersela e riprendere il gioco dal punto in cui si era interrotto.

RGmg 10.4 In tutte le categorie, può essere consegnato un copri-cap di diverso colore per identificare più facilmente l'assegnazione delle corsie e l'ordine di arrivo.

Gli atleti devono sistemare accuratamente il copri-cap per far sì che non si sfilii durante il gioco ma, se accade, non sono tenuti alla rettifica a meno che con esso non si sfilii la fascia bianca (rif. RGmg10.3).

11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY/CAVALLO ATLETA

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

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

Si definisce maltrattamento una condotta intenzionale che può causare dolore o disagio inutile ad un pony/cavallo atleta.

Le seguenti condotte sono un elenco non esaustivo di esempi di maltrattamento:

- frustare, colpire o picchiare un pony/cavallo con qualsiasi oggetto o con una mano o gamba;
- stratonare violentemente un pony/cavallo in bocca;
- montare un pony/cavallo atleta evidentemente spossato, fuori forma, debole o ferito;
- sensibilizzare in modo anormale qualsiasi parte del pony/cavallo;
- lasciare un pony/cavallo atleta senza cibo o bevaggio adeguato;
- usare bardature di taglia sbagliata.
- incuria o abbandono della custodia del pony/cavallo atleta, anche al di fuori dell'area di gara



RGmg 11.2 Nulla, ad eccezione delle gambe dell'atleta quando è in sella, può colpire il pony/cavallo atleta in qualsiasi momento della gara

12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI

RGmg 12.1 A discrezione dello Starter, comportamenti in violazione con i Regolamenti oppure ritenuti a insindacabile giudizio dell'Arbitro irrispettosi del benessere animale, pericolosi, sleali o antisportivi da parte degli atleti, dei Tecnici/Istruttori, inclusi commenti nei confronti degli Arbitri, comportano l'eliminazione per quel gioco della squadra/coppia/individuale salvo nei casi di particolare gravità per cui si farà riferimento al successivo RGmg 12.3-

RGmg 12.2 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti non conformi da parte degli atleti, tecnici/istruttori ritenuti non tanto gravi da comportare una eliminazione, saranno sanzionati con l'assegnazione di un cartellino bianco.

I cartellini bianchi possono essere assegnati anche ai posizionatori di materiale (RGmg 12.4). L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione. Qualora fosse imputato un secondo cartellino bianco allo stesso atleta Tecnico/Istruttore o posizionatore di materiale in questione, questo comporta l'eliminazione della squadra/coppia/individuale di appartenenza per quel gioco per cui verranno attribuiti zero punti.

Uguualmente una squadra/coppia/individuale che nel corso dell'intera manifestazione accumula tre cartellini bianchi, da due o tre componenti diversi (atleti, Tecnici/Istruttori, posizionatori di materiale, arbitri di corsia), sarà penalizzata con l'eliminazione nel gioco in cui viene assegnato il terzo cartellino. Nel caso in cui l'assegnazione del terzo cartellino alla squadra corrisponda anche all'assegnazione del secondo per un componente, verrà comminata una sola eliminazione. Ogni cartellino bianco successivo al terzo, comporterà una nuova eliminazione per la squadra.

RGmg 12.3 Se la condotta degli atleti, dei Tecnici/Istruttori, dei posizionatori di materiale, arbitri di corsia, sostenitori dentro e/o fuori dall'area di gioco, è ritenuta particolarmente grave, lo Starter ha la facoltà di assegnare un cartellino arancio .

L'assegnazione di un cartellino arancio comporta:

1. L' allontanamento del trasgressore dal campo gara (per una sessione di gioco o per tutta la manifestazione)
2. Il deferimento al Presidente di Giuria per valutare l'opportunità di ulteriori provvedimenti disciplinari. (carta di avvertimento)

In aggiunta può comportare l'assegnazione simultanea di due cartellini bianchi, nel caso in cui la trasgressione sia commessa da un membro della squadra, rif. RGmg12.2



RGmg 13 Carta d'avvertimento (cartellino giallo)

RGmg 13.1 Il Presidente di Giuria può, anziché adottare il provvedimento della squalifica ed il deferimento ai competenti organi disciplinari, sanzionare l'interessato con una carta d'avvertimento.

RGmg 13.2 Il destinatario può accettare o rifiutare la carta d'avvertimento: nel caso di rifiuto vengono comunque applicate le sanzioni previste dal presente Regolamento o da quello di Giustizia. Il destinatario della carta di avvertimento riceve comunicazione dell'adozione della stessa da parte del Presidente di Giuria o Ufficiale di gara da questi delegato, e la sottoscrive per accettazione. Ove il destinatario rifiuti di sottoscrivere la carta di avvertimento il Presidente di Giuria provvede al deferimento ai competenti Organi di Giustizia.

RGmg 13.3 Qualora l'Atleta e/o il Proprietario e/o Detentore del Cavallo/Atleta riceva nello stesso od anche in altri successivi concorsi entro 365 giorni dal precedente, complessivamente due carte di avvertimento, è senza indugio deferito agli Organi di Giustizia Sportiva dal Segretario Generale della Federazione; per la terza, e per eventuali successive infrazioni gli Organi di Giustizia Sportiva competenti tengono nel debito conto anche l'aggravante della recidiva.

RGmg 13.4 Ogni carta di avvertimento è considerata quale carico pendente per un periodo di mesi 12, pertanto perde la sua efficacia allo scadere di tale periodo.

RGmg 13.5 Il Presidente di Giuria dà specifica indicazione nella relazione del Presidente di Giuria delle carte di avvertimento eventualmente emesse durante la manifestazione.

RGmg 13.6 Il Segretario Generale organizza presso gli uffici apposito archivio delle carte di avvertimento, curando che sia aggiornato con continuità, e che al pervenire di seconda o ulteriore carta di avvertimento a carico dello stesso Tesserato nell'arco di 365 giorni, gli atti relativi siano tempestivamente trasmessi agli Organi di Giustizia Sportiva.

RGmg 13.7 Per quanto riguarda la carta di avvertimento per Tecnici e Istruttori si applica quanto disposto dall'art. 174 del Regolamento Formazione <https://www.fise.it/attivita-federazione/ufficiali-di-gara/regolamenti-ug.html>

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.

In particolare:



- gli atleti della squadra/coppia/individuale rispetteranno la procedura di partenza al pari delle squadre in gioco;
- gli atleti della squadra/coppia/individuale che completano il loro turno non sono autorizzati a rientrare in campo per ripetere più volte il gioco;
- la squadra/coppia/individuale fuori classifica che dovesse ostruire le squadre in gioco, verrà fermata per il gioco successivo o per l'intera sessione a discrezione dello Starter. A discrezione dello Starter il gioco potrà essere ripetuto. Forse solo questa terrei
- la regola dell'accumulo dei cartellini si applica anche alla squadra/coppia/individuale fuori classifica. In questo caso la penalizzazione consisterà nel fermare la squadra per il gioco successivo.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito dall'area recintata 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 90 metri di larghezza, mentre quelle minime per applicare il sistema di gioco standard sono 95 metri di lunghezza

Per tutte le competizioni, che hanno luogo in campi di dimensioni inferiori ai 95 mt di lunghezza, è previsto il montaggio del campo, illustrato nel grafico a pagina e l'adozione del sistema di gioco denominato "SHORT ARENA".

Nelle competizioni regionali, nelle quali si svolgano, in uno stesso campo di lunghezza inferiore a 80 mt, sia categorie MG che categorie Club, è possibile applicare il sistema di gioco standard per tutte le categorie.

Saranno accettate sul campo di gara al massimo 8 squadre/coppie/individuali contemporaneamente se le dimensioni del campo di gara lo permettono

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



RC 1.3 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 1.4 Per i cosiddetti giochi di corsia (ad esempio, due bandiere, rifiuti, etc.), con il termine corsia si intende la fascia di campo che si estende nel senso longitudinale del campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza da 8 a 10 metri, delimitata da due linee di paletti. (Le corsie esterne potrebbero non avere la linea esterna di paletti a delimitarle.)

Per i cosiddetti giochi di linea (ad esempio, slalom, postino ecc ...), con il termine corsia si intende la fascia di campo che si estende nel senso longitudinale del campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza di 4 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti.

Le misure sopra menzionate rappresentano in maniera generica i range minimi e massimi utilizzabili in tutte le competizioni nazionali e di interesse federale. Di seguito sono indicate le misure minime obbligatorie per tipologia di gara:

- Gare a Squadre: minimo 9 mt
- Gare a Coppie: minimo 8,5 mt
- Gare Individuali: minimo 8 mt

Per le competizioni regionali, in caso di condivisione del campo con categorie Pony Games, la larghezza minima consentita della corsia è di 7 mt; in tal caso è consentita la programmazione di gare a coppie o individuali. Per gare a Squadre regionali, con campo lungo 80 metri, si può accettare una larghezza corsie minima di 8 metri

RC 1.5 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. Per le misure fare riferimento alle figure rappresentate di seguito

RC 1.6 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e la linea di sicurezza ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo. Per le misure fare riferimento alle figure rappresentate di seguito (vedi da pag.29 a 34)

RC 1.6bis La linea di sicurezza è posta dietro la linea di attesa ad una distanza tra i 3,5 e i 5 metri dalla staccionata e delimita la corsia di decelerazione. Qualora le dimensioni del campo lo consentano, la linea di sicurezza può essere tracciata anche dietro la linea di fondo. La corsia di decelerazione, quando impiegata, deve essere liberata velocemente ed è percorribile dai cavalieri sempre a mano destra. Alla fine della corsia di decelerazione



è circoscritta una zona di raccolta dei binomi che hanno utilizzato la suddetta corsia a fine gioco.

RC 1.7 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 1.8 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema presente nelle figure (vedi da pag.29 a 34) Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali devono avere un diametro di almeno 40 cm. 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 1.9 Ogni materiale abbattuto o spostato da un atleta che il regolamento del gioco prevede venga riposizionato, deve essere rimesso sul segno o deve almeno toccare il segno o la circonferenza, pena l'eliminazione in quel gioco.

RC 1.10 Nel caso in cui i segni siano cancellati o non siano chiari, la decisione definitiva sul posizionamento spetta all'Arbitro Starter 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 accorciare l'intera distanza del gioco.

RC 1.11 A gioco iniziato nessun pony/cavallo atleta o un atleta può entrare nella zona di partenza tranne il pony/cavallo atleta in partenza e l'atleta in arrivo quando è in fase di scambio o rettifica. Pena l'eliminazione.

RC 1.12 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena l'eliminazione.

RC 1.13 Un atleta o pony/cavallo atleta che ha terminato il proprio gioco non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco, né nella zona di partenza, né nella zona di attesa, né nella corsia di decelerazione.

L'atleta che ha terminato il proprio gioco non potrà tornare nella propria corsia fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

L'atleta che sarà sceso dal pony/cavallo atleta per rettificare lo scambio potrà decidere di restare a terra ma dovrà restare accanto al proprio istruttore.

RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, l'atleta può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità

29



la linea di fondo, cioè le quattro zampe dei pony/cavalli atleti e le due gambe dell'atleta si devono trovare a uno stesso momento dietro la linea.

RC 1.15 Nelle categorie NON PRO, se un binomio abbatte un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente, anche se non fa parte del gioco. Nelle categorie PRO, invece, se un binomio abbatte un paletto qualsiasi, lo deve riposizionare immediatamente solo se fa parte del gioco.

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/coppie/individuali avvenga anche nel campo di gara. Durante il riscaldamento o i trasferimenti a/da fondo campo non è consentito toccare il materiale di gioco, fatto salvo il materiale con cui il primo atleta dovrà partire. L'infrazione comporterà l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo, per il gioco successivo.

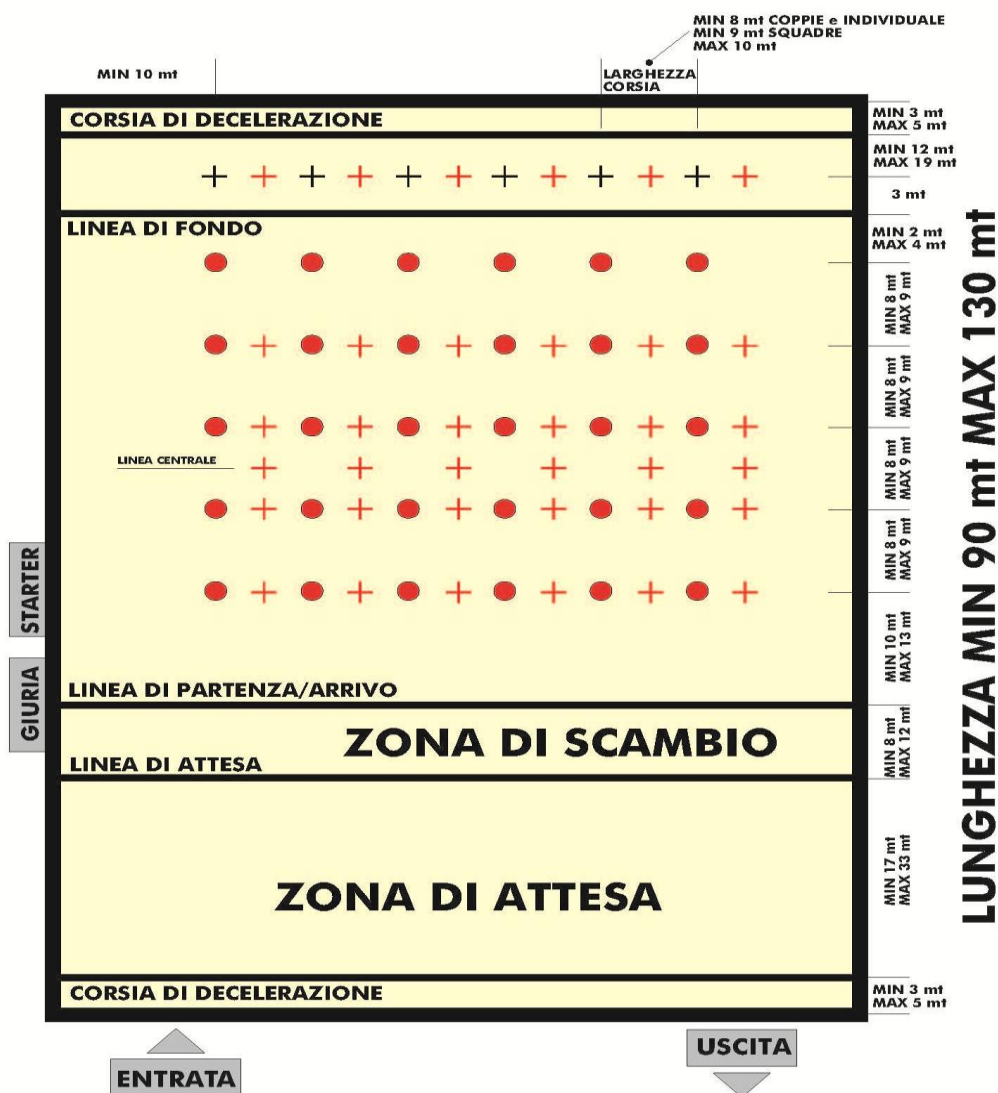
RC 1.17 Le distanze longitudinali tra i paletti, tra la linea di partenza e il primo paletto e la linea di fondo e il quarto paletto sono indicate nelle figure sotto alle pagine... Tali distanze potranno essere utilizzate nella loro misura massima in campi di lunghezza non inferiore ai 110 mt (o 100 mt nel caso di applicazione del sistema short arena).



FISE

MISURE CAMPO TRADIZIONALE GARE NAZIONALI E FEDERALI

LARGHEZZA MIN 60 mt MAX 90 mt

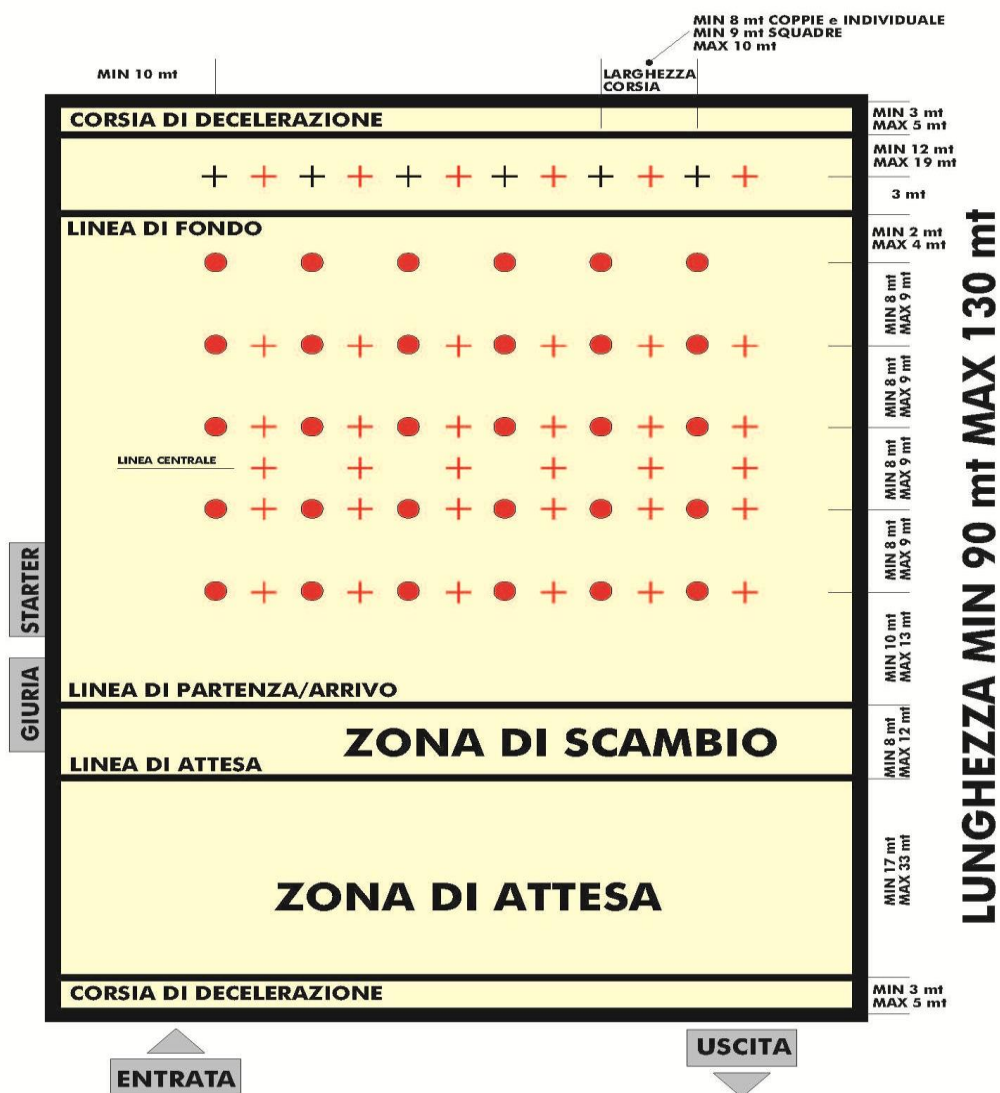




FISE

MISURE CAMPO TRADIZIONALE GARE NAZIONALI E FEDERALI

LARGHEZZA MIN 60 mt MAX 90 mt

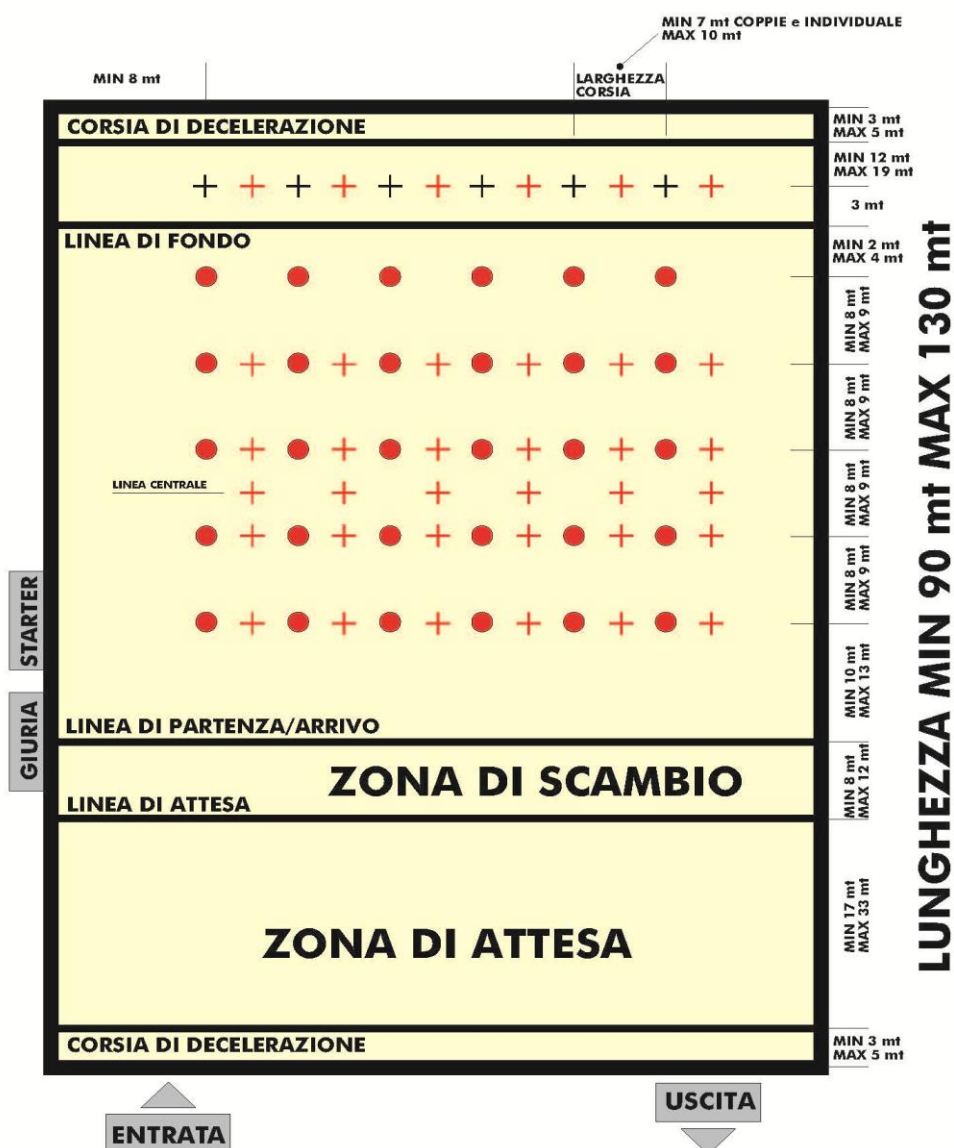




FISE

MISURE CAMPO TRADIZIONALE GARE REGIONALI

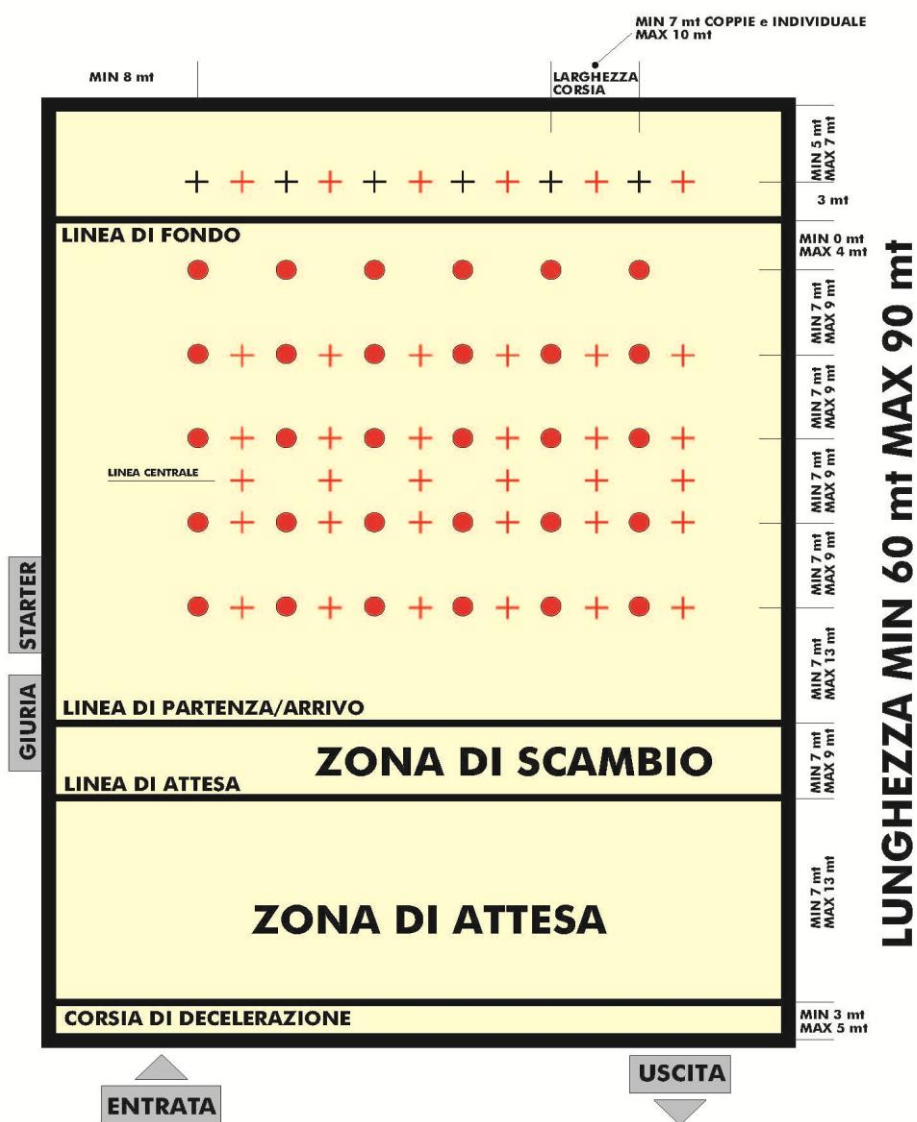
LARGHEZZA MAX 90 mt





FISE

MISURE CAMPO SHORT ARENA GARE REGIONALI LARGHEZZA MAX 90 mt





RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO

RC 2.1 Il Materiale è considerato rotto se è danneggiato in modo tale che non sia più conforme alle specifiche dei materiali.

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

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

- Se la causa del danno è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione, il cavaliere non è responsabile. La propria squadra, coppia o individuale non è eliminata e partecipa al rigioco nel caso in cui il gioco sia stato fermato.
- Se il danno è causato dall'atleta in maniera intenzionale, la responsabilità è dell'atleta e la propria squadra, coppia o individuale non partecipa al rigioco ed è eliminata per quel gioco.
- Se il danno del materiale si verifica durante il suo corretto utilizzo, ovvero secondo gli scopi previsti dal regolamento, l'atleta non è responsabile. La propria squadra, coppia o individuale non è eliminata e parteciperà al rigioco.
- In tutti gli altri casi l'atleta è responsabile dunque la propria squadra, coppia o individuale è eliminata e non partecipa al rigioco.

Quando il gioco viene ripetuto, ogni squadra, coppia o individuale che ha già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non prende parte al rigioco e mantiene il suo ordine di arrivo originale. In ogni caso, qualsiasi altra squadra, individuale o coppia che avesse commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non può prendere parte al rigioco ed è sarà eliminata.

Qualsiasi squadra, coppia o individuale che era stata fatta partire precedentemente dietro la linea di attesa, dovrà ripartire ugualmente da dietro la linea di attesa.

RC 2.2 È vietata 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 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE



RC 3.1 Tutte le 4 zampe dei pony/cavalli atleti impegnati nello scambio devono essere dietro la linea di partenza o di fondo, ma devono essere dentro la zona di scambio se considerata (RC3.4). 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 atleta implicato può recuperarlo. Se l'oggetto viene recuperato dall'atleta in arrivo può essere dato senza risalire sul pony/cavallo atleta.

RC 3.3 Se un materiale cade dentro l'area di gioco durante uno scambio può essere recuperato da uno qualsiasi dei due atleti. Se lo recupera l'atleta in uscita egli deve ritornare a passare la linea sul cavallo atleta prima di procedere. Se lo recupera l'atleta in arrivo, lo scambio viene ripetuto, sempre dietro la linea di scambio.

RC 3.4 Lo starter, durante il briefing, per motivi di sicurezza può stabilire che i passaggi avvengano solo nella zona tra la linea di attesa e la linea di partenza (zona di scambio), in questo caso se un materiale cade durante lo scambio dietro la linea di attesa, è l'atleta in arrivo che deve raccogliergli e consegnarlo all'atleta in partenza anche a piedi, ma sia lui che il pony/cavallo atleta con tutte e 4 le zampe, dovranno essere dentro la 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. (Rif. RC 3.3)

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

RC 3.7 Tutti gli scambi devono essere tentati con entrambi gli atleti in sella al proprio pony/cavallo atleta. Un atleta è considerato in sella quando entrambe le ginocchia sono affiancate ai lati della sella. Non è necessario che i piedi siano nelle staffe.

RC 3.8 Tutti gli atleti e pony/cavalli atleti devono attraversare la linea di fondo in tutti i giochi eccetto A Piedi a Cavallo, Slalom, Tre Tazze e Three Pot Flag Race. Se un gioco si svolge recuperando o posizionando oggetti oltre la linea di fondo allora il pony/cavallo atleta e l'atleta devono attraversare la linea di fondo per ogni oggetto da recuperare o posare.

RC 3.9 La zona tra la linea di partenza e la linea di attesa non è vincolante per effettuare il passaggio, a eccezione del caso RC3.4. Nella zona di partenza 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.



RC 4.0 ASSISTENZA

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

RC 4.2 Se l'Arbitro Starter Ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al Tecnico /Istruttore di tenere un pony/cavallo atleta a mano nella zona di gioco, la squadra è eliminata. Il Tecnico/Istruttore può accompagnare il pony atleta a mano alla linea di attesa prima dell'inizio del gioco. Quando lo starter alza la bandiera il pony deve essere lasciato, pena l'eliminazione.

RC 4.3 I Tecnici/Istruttori non possono aiutare un atleta in nessuna situazione, né tenere il pony/cavallo atleta, eccetto che per prendere un pony/cavallo atleta scosso e nel caso di riposizionamento della bardatura nella categoria individuale. In entrambi i casi il pony/cavallo atleta dev'essere rilasciato all'atleta dal Tecnico/Istruttore quando, dopo che l'atleta ha raggiunto lo stesso o la bardatura è stata riposizionata, l'atleta è pronto a risalire. Nelle categorie a squadre e/o a coppie, in caso di riposizionamento della sella, il pony/cavallo atleta può essere tenuto solo da un compagno di squadra, ma al momento della risalita deve essere consegnato al proprio atleta.

RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

RC 5.1 Qualsiasi azione richiesta per mettere o prendere un oggetto da un bidone, un contenitore, un supporto o un paletto deve essere tentata stando in sella. Se durante il tentativo l'oggetto cade a terra, l'atleta può smontare e completare l'azione da terra, a meno che la regola specifica del gioco non dia indicazioni diverse. Riguardo a un "tentativo":

- Se un atleta perde il controllo di un oggetto e questo cade a terra prima che egli abbia potuto fare un tentativo, allora l'atleta non ha fatto un tentativo. In tal caso, può raccogliere l'oggetto sia da terra che dal cavallo atleta e deve metterlo, posizionarlo o lasciarlo cadere, dal cavallo atleta, prima di continuare la gara.
- Se un pony/cavallo atleta e/o abbattono il materiale prima di aver tentato di eseguire il gioco, l'atleta deve riposizionare il materiale nella posizione originale, da terra o da cavallo atleta, ma deve obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.



RC 5.2 un atleta può continuare con qualsiasi pezzo del materiale, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo del materiale cade dopo che l'atleta ha passato la linea di arrivo/fondo e l'atleta successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità dell'atleta attivo riposizionarlo. Per farlo, l'atleta deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza/fondo (a seconda di dove è partito) prima di iniziare la sua parte di gioco. Se però il materiale cade dopo che l'atleta attivo ha già preso un altro materiale, egli deve prima riposare il materiale che ha in mano, poi fare la correzione del materiale caduto, ripassare la linea di partenza/fondo per ricominciare il suo gioco. (si applica solo quando la caduta del materiale non è causata dall'atleta attivo o dal proprio pony/cavallo atleta)

RC 5.4 Se un materiale cade dopo che l'ultimo-atleta ha oltrepassato la linea di arrivo, il gioco è ritenuto valido.

RC 6.0 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 atleta 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.

RC 7.0 MATERIALE ABBATTUTO

RC 7.1 Se un atleta urta, sposta, fa cadere o sottrae il materiale di un altro, l'atleta che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo.

RC 7.2 Nel caso di un materiale abbattuto come nel punto 7.1, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro Starter 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 deve svolgere nuovamente il gioco ma mantiene il suo ordine di arrivo originale. La squadra, coppia o individuo che commette



l'infrazione, non prende parte al gioco ripetuto ed è eliminata, (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione/invasione da parte di un altro atleta). In ogni caso, qualsiasi altra squadra, 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.

Qualsiasi squadra, coppia o individuale che era stata fatta partire precedentemente dietro la linea di attesa, dovrà ripartire ugualmente da dietro la linea di attesa.

RC 7.4 In caso di materiale abbattuto, urtato o sottratto il gioco non viene fermato se la squadra a cui appartiene ha già terminato, ma la squadra/coppie/individuale che ha commesso il danno è eliminata

RC 7.5 Il paletto è considerato abbattuto quando l'estremità superiore tocca a terra.

RC 8.0 CADUTE

RC 8.1 Se un atleta cade e perde il pony/cavallo atleta nel campo gara, deve recuperarlo prima di ripetere il gioco, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

RC 8.2 Un pony/cavallo atleta può essere recuperato da chiunque nel campo gara, ma una volta preso deve essere tenuto fuori dall'area di gioco nell'attesa che il suo atleta se ne riappropri.

RC 8.3 Una caduta che provoca un'ostruzione nei confronti degli altri comporta l'eliminazione per la squadra in quel gioco.

RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony/cavallo atleta, salvo che il pony/cavallo atleta non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco. Un atleta è considerato in contatto con il pony/cavallo atleta se rimane a distanza di contatto con qualsiasi parte del pony/cavallo atleta.

RC 9.2 Se un atleta perde il contatto col suo pony/cavallo atleta, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco, pena l'eliminazione.



RC 9.3. 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, l'atleta non può in nessun caso appoggiarsi sul pony/cavallo atleta, se necessario è possibile fare un nodo alle redini.

RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI

RC 10.1 Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dall'atleta 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 atleta ha oltrepassato la linea di fine, l'atleta non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra non viene eliminata.

RC 10.3 Gli errori devono essere rettificati nella giusta sequenza prima di continuare. Per i giochi in cui è prevista la girata intorno al paletto posizionato sul segno a 3 mt oltre la linea di fondo, non è richiesto il rewind intorno al paletto.

RC 10.4 Ogni atleta può rettificare il suo errore anche dopo aver oltrepassato la linea di arrivo o di fondo, a patto che l'arbitro non abbia già fischiato la fine del gioco.

Se l'atleta non si è reso conto del suo errore e prosegue nel suo percorso come, ad esempio, lo spostamento di un oggetto, egli deve ritornare e rimettere l'oggetto spostato dopo l'errore al suo posto prima di rettificare l'errore commesso in precedenza. Stessa logica per un gioco senza spostamento di oggetto. Se non corregge il suo errore e parte il secondo, poi il terzo, poi il quarto, per riparare l'errore commesso, questi atleti 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 della piramide, la scatola messa al contrario), è l'atleta che ha commesso l'errore a doverlo correggere (rif. RC 10.4.).

RC 10.7 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.



RC 11.0 OSTRUZIONI

RC 11.1 Se un atleta o un pony/cavallo atleta esce dalla sua corsia di gioco e ostruisce un avversario, la squadra, coppia o individuo, che causa l'ostruzione, è eliminata. L'ostruzione è considerata tale solo quando un atleta occupando la propria corsia, è costretto a modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando il pony/cavallo atleta è rallentato, deviato o urtato. A discrezione dello Starter, in caso di ostruzione che penalizzi fortemente la squadra offesa (esempio: caduta, impossibilità di raccogliere i materiali...), il gioco può essere fermato e ri-giocato.

Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra, coppia, individuo che ha 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).

Art 7.3 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.

Qualsiasi squadra, coppia o individuale che era stata fatta partire precedentemente dietro la linea di attesa, dovrà ripartire ugualmente da dietro la linea di attesa.

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony/cavallo atleta è ritenuto precario o pericoloso.

RC 12.0 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, penalizzabile con l'eliminazione, accade dopo che il gioco è terminato e prima che abbia inizio il gioco successivo, la squadra, coppia o individuo è eliminata nel gioco successivo. Qualora la squadra non debba disputare altri giochi, la regola viene applicata retroattivamente a partire dall'ultimo gioco giocato.

RC 12.3 Se una squadra, coppia o individuo commette più di un'infrazione, penalizzabile con eliminazione, all'interno dello stesso gioco, viene eliminata solo per quel gioco.



RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM

RC 13.1 In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, l'atleta può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

RC 13.2 Se un atleta salta una "porta" deve tornare indietro e ripassarla dalla parte corretta (per fare uno slalom).

RC 13.3 Se un paletto cade deve essere rimesso a posto dall'atleta interessato che successivamente può riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma obbligatoriamente deve partire dietro al paletto abbattuto.

RC 14.0 INFORTUNI

RC 14.1 Se un atleta si infortuna, l'arbitro ufficiale può interrompere il gioco. un atleta infortunato deve essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo deve certificare l'idoneità o la non idoneità dell'atleta a riprendere la competizione. Il gioco sarà rigiocato senza la squadra dell'atleta infortunato.

RC 14.2 Quando il gioco è rigiocato ogni squadra/coppia/individuale, che aveva già terminato il gioco nel momento in cui questo è stato interrotto, non deve rigiocare e mantiene la sua posizione d'arrivo o prende un'eventuale eliminazione.

RC 14.3 La squadra/coppia/individuale che a causa dell'infortunio ha fatto sospendere il gioco non potrà rigiocarlo e prenderà il minor punteggio disponibile, a meno che l'infortunio non sia avvenuto a causa dell'ostruzione subita da un'altra squadra/coppia/individuale, in tal caso potrà rigiocare.

RC 15.0 CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia interferiscano con la corretta posizione del materiale, con conseguente criticità nello svolgimento del gioco, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco può essere interrotto dall'Arbitro Starter che, consultandosi col Direttore di campo e con la Giuria, decide se farlo rigiocare, sostituirlo o annullarlo.



Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra/coppia/individuale che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non può rigiocare e mantiene il suo ordine di arrivo. La squadra/coppia/individuale che commette l'infrazione, non può prendere parte al gioco ripetuto ed è eliminata, (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione invasione da parte di un altro cavaliere). In ogni caso, qualsiasi altra squadra/coppia/individuale che avesse commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non può partecipare al ri-gioco ed è eliminata. Qualsiasi squadra, coppia o individuale che era stata fatta partire precedentemente dietro la linea di attesa, dovrà ripartire ugualmente da dietro la linea di attesa.

RC 15.2 L'arbitro può decidere se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte, e 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 metereologiche 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 gli atleti o i pony/cavalli atleti 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, questi non possono influenzare il gioco e devono indossare il Cap allacciato. In caso di interferenza attiva da parte di questi la squadra/coppia/individuale può essere eliminata.

RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE

RC 16.1 La manomissione del materiale o il suo posizionamento scorretto da parte di posizionatori, Tecnici /Istruttori, 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 a cui appartiene l'autore della manomissione. Vedi Anche RGmg12.1 e seguenti



RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony/cavallo atleta non montato o un atleta che abbandona il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione per quel gioco.

Se il binomio esce dal campo gara, in aggiunta all'eliminazione si tiene regola RGmg 4.4. Fa eccezione il caso in cui l'uscita sia conseguenza di un'azione di disturbo da parte di un'altra squadra. Un atleta e/o un pony/cavallo atleta possono lasciare il campo gara solo se autorizzati dallo Starter.

RC 17.2 Se un materiale viene gettato al di fuori del campo gara da un atleta o un pony/cavallo atleta la sua squadra/coppia/individuale è eliminata.

RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RC 18.1 È responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Starter Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali rispetti le regole del gioco per ogni coppia/squadra/individuale e sono coadiuvati dagli Arbitri di Corsia che vigilano sul posizionamento dei materiali e devono segnalare allo starter eventuali difformità alzando la loro bandiera e lo starter non può dare il via al gioco fino a che il materiale non è correttamente posizionato.

RC 18.1Bis I posizionatori sono responsabili del materiale di gioco della propria squadra, pertanto sono gli unici autorizzati a posizionare per la loro squadra/coppia/individuale. Quindi in loro assenza la squadra/coppia/individuale non potrà prendere parte al gioco e prenderà 0 punti.

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 o che sia posizionato in modo che dia vantaggio a una squadra/coppia/individuale.

RC 18.3 Il materiale posizionato a terra deve essere messo piatto rispetto al terreno di gioco, sopra o dietro il centro del segno presente dietro la linea di fondo a meno che le regole del singolo gioco non danno altre indicazioni. Quando non ci sono specifiche nei singoli giochi, l'orientamento è opzionale e il materiale deve essere equamente separato senza toccarsi.



RC 18.4 Tutto il materiale posizionato nei coni può essere orientato in qualsiasi direzione purché tocchi terra con una estremità.

RC 18.5 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.

RC 18.6 Tutto il materiale di gioco e i posizionatori di materiale devono essere organizzati in box posizionati fuori dal campo gara, quando gli spazi lo permettono

RC 19.0 L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA

RC 19.1 Una telecamera ufficiale è posizionata sulla linea di partenza/arrivo. In aggiunta possono essere posizionate ulteriori telecamere ufficiali sulla linea di fondo e nella posizione migliore per inquadrare le corsie di gioco. Le immagini delle suddette telecamere sono ad uso esclusivo dello Starter Ufficiale può consultare se lo ritiene necessario avvalendosi a sua discrezione della collaborazione dell'aiuto Starter e dagli arbitri all'arrivo. Nessun'altra telecamera o immagine registrata non ufficiale è tenuta in considerazione.

RC 19.0BIS APPELLO

RC 19.1BIS In ogni sessione di gioco ogni squadra/coppia/individuale ha il diritto di fare appello contro una decisione presa dall'Arbitro Starter Ufficiale. L'appello può essere utilizzato solo nelle decisioni che vedono direttamente coinvolti la propria squadra/coppia/individuale o il proprio istruttore. possono essere distribuiti dei cartellini di colore verde ad ogni squadra/coppia/individuale prima dell'inizio della batteria.

RC 19.2BIS Quando si vorrà fare uso dell'appello, l'istruttore, restando dietro la linea di attesa, nella propria corsia, richiamerà l'attenzione dello starter alzando la mano o esibendo il cartellino verde se previsto. Questo potrà essere fatto solo dopo che lo starter avrà chiuso il gioco oggetto di appello e il risultato ufficiale sia stato comunicato dallo speaker. Inoltre dovrà essere fatto prima che lo starter dia inizio alla procedura di partenza del gioco successivo. Se l'appello è utilizzato per l'ultimo gioco della batteria, esso deve essere fatto prima che le squadre/coppie/individuali (o parte di essi, inclusi gli istruttori) abbiano lasciato il campo di gara.



RC 19.3BIS Quando viene effettuato un appello, lo starter si avvicina all'istruttore che lo ha presentato e quest'ultimo dovrà spiegare i motivi per cui l'ha fatto. Lo starter ritira il cartellino verde se utilizzato e rivaluterà la sua decisione utilizzando le telecamere ufficiali se previste e/o consultandosi con gli arbitri di corsia e/o gli arbitri all'arrivo. Se lo starter cambia la decisione iniziale, i punti verranno modificati e il cartellino verde, se previsto, verrà restituito e in ogni caso l'istruttore potrà nuovamente fare uso dell'appello nel corso della batteria. Se lo starter conferma la decisione iniziale, il cartellino verde verrà trattenuto e in ogni caso l'istruttore non potrà più fare appelli fino alla fine della batteria.

RC19.4BIS Prima di lasciare il campo gara, tutti gli istruttori dovranno restituire i cartellini verdi inutilizzati, allo starter.

RC 20.0 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. Tutti i gli atleti e i pony/cavalli atleti si allineano dietro la linea di attesa. L'arbitro alza la bandiera. gli atleti avanzano lentamente ad una andatura che consenta, avendo il pieno controllo del pony/cavallo atleta, di essere pronti ad arrestarsi sulla linea di partenza. Il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.2 Solo lo Starter decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non è corretta, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Ogni pony/cavallo atleta che passa la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato dall'arbitro dietro la linea d'attesa.

RC 20.4 Se un pony/cavallo atleta che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, causa l'eliminazione della squadra alla fine del gioco a meno che l'atleta se ne accorga e rettifichi tornando dietro la linea di attesa.

RC 20.5 l'atleta che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RC 20.6 Se l'arbitro retrocede un pony/cavallo atleta per falsa partenza, l'istruttore può cambiare il binomio con un altro membro della squadra. Comunque l'atleta parte da dietro la linea di attesa. Se un gioco viene ripetuto, le squadre/coppie/individuali che sono stati arretrati dietro la linea di attesa, devono partire ~~partiranno~~ nuovamente dietro la linea di attesa.



RC 20.7 Tutti gli atleti devono essere a cavallo atleta al momento della partenza, fatto salvo quanto diversamente specificato nelle regole di quel gioco.

RC 20.8 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 20.9 Se al fischio dell'arbitro, l'Atleta o il Tecnico/Istruttore non è pronto, può alzare la mano. In tal caso l'arbitro non dà inizio al gioco. Una volta che la bandiera è stata alzata e i binomi entrano nell'area di Partenza, l'arbitro non è tenuto a fermare la procedura di partenza a causa di mani alzate da parte di Tecnici/Istruttori o Atleti

RC 20.10 Se la partenza è impedita da un pony/cavallo atleta troppo agitato questo può essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony/cavallo atleta non riesce ad entrare nella zona di partenza questa può avvenire ugualmente

RC 20.11 gli atleti devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano la linea di partenza o la linea di scambio per entrare nell'area di gioco all'inizio della loro parte di gara (eccetto quando specificato diversamente all'interno delle regole del gioco)

RC 21.0 L'ARRIVO

RC 21.1 Gli atleti devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano la linea di arrivo o la linea di scambio per lasciare l'area di gioco al termine della loro parte di gara (eccetto quando specificato diversamente all'interno delle regole del gioco)

RC 21.2 L'ordine di arrivo è determinato dal passaggio della testa del pony/cavallo atleta sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony/cavallo atleta che lo determina. Quanto gli atleti attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo all'atleta

RC 21.3 gli atleti devono passare all'interno delle bandiere che delimitano l'area di gioco per poter completare la loro parte di gioco.

RC 21.4 Quando un atleta finisce il suo gioco portando una parte del materiale, deve passare la linea di arrivo portando tale materiale con le proprie mani; dopo aver tagliato la



linea di arrivo può lasciare il materiale a terra delicatamente o consegnarlo nelle mani del Tecnico /Istruttore. Il mancato rispetto del materiale di gioco è sanzionato con un cartellino bianco (rif. RGmg 12.2)

RC 21.5 Alla fine di ogni gioco, gli atleti che si trovano dietro la linea di fondo possono tornare dietro la linea di partenza, ovvero dal proprio Tecnico /Istruttore, solo quando lo Starter ha fischiato la chiusura il gioco, pena 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. Nel caso in cui le squadre/coppie/individuali rimasti in campo sono più di uno essi si dividono la somma dei punti rimanenti.

RC 22.0 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 degli atleti dei cavalieri.

RC 23.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI

RC 23.1

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

RC 23.2 – BATTERIE

RC 23.2.1

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

Ad esempio:



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

RC 23.3 – ORDINI DI PARTENZA

RC 23.3.1 – Prima Sessione

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

RC 23.3.2 – Sessioni successive

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

Ad esempio (5 batterie con 5 coppie ciascuna):

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

RC 23.3.3 – Finali

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

RC 24.0 PUNTEGGI

RC 24.1 Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra/coppia/individuale secondo il loro ordine di arrivo. I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.



RC 24.2 Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre/coppia/individuale in competizione (esempio: sei squadre/coppia/individuale - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto-eliminata 0 punti).

RC 24.3 Quando per una categoria vi sono più batterie ed esse non sono composte dallo stesso numero di squadre/coppie/individuali, i punteggi, per le batterie con numero inferiore di partecipanti, vengono assegnati con lo stesso criterio indicato al punto RC 24.2 ovvero attribuendo punti partendo dal maggior numero di squadre/coppie/individuale di cui è composta la prima batteria.

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

RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE

RC 25.1 Per le gare a coppie e individuali, dopo le sessioni di qualificazione, è preferibile prevedere l'uso delle semifinali per meglio livellare gli accessi alla finale.

RC 25.2 In caso di ex-aequo, per quanto concerne l'accesso alle semifinali e alle finali A è **obbligatorio** procedere con lo spareggio. Per tutte le categorie previste, il gioco sarà **5 Bandiere**.

Quando la manifestazione prevede l'esecuzione di finali minori, per l'accesso ad esse, anche in caso di ex-aequo, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco e, in caso di parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti

RC25.3 SEMIFINALI ALL'INGLESE

La modalità di gioco all'inglese prevede che in una sessione di più batterie di coppie/individuali, tutte le batterie giochino lo stesso gioco prima di passare al successivo. Di conseguenza il gioco viene montato una volta sola e le batterie si alternano in campo per giocarlo. La modalità di alternanza delle batterie in campo viene comunicata al Briefing.

- La modalità di gioco all'inglese è prevista per competizioni a coppie e individuali
- Alle coppie o ai binomi che aspettano il loro turno sarà riservata una zona d'attesa esterna al campo gara dichiarata durante il briefing

RC 25.4 Per quanto riguarda la classifica della Finale A, in caso di ex aequo, al fine di determinare il podio è **obbligatorio** procedere con lo spareggio. Per tutte le categorie previste, il gioco sarà **5 bandiere**. Per determinare la classifica dalla 4° posizione in poi, si



FISE

tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco, e in caso di parità di punteggio si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.

Quando la manifestazione prevede le finali minori, al fine di determinare la classifica, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco, e in caso di parità di punteggio si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.

RC 25.5 La classifica finale generale, quando sono previste le finali minori, vedrà il primo classificato della finale inferiore occupare la posizione successiva all'ultimo classificato della finale superiore.

Quando non sono previste le finali minori, i non ammessi in finale saranno inseriti in classifica generale secondo l'ordine determinato dal punteggio ottenuto al termine delle sessioni di gioco. In caso di ex-aequo, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco e, in caso di parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.

Quando una categoria comprende una sola batteria, la classifica generale sarà redatta tenendo conto della somma dei punti raccolti nelle singole sessioni da ogni squadra/coppia/individuale.

RC26.0 BRIEFING

RC 26.1 E' diretto dall'Arbitro Starter Ufficiale o dal Presidente di Giuria, riunisce i Tecnici /Istruttori 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 26.2 L'organizzazione è definita in base al:

- numero di squadre presenti per serie e categorie;
- tempo disponibile;
- terreno;
- numero di corsie previste.

La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

RC 26.3 Sono previste le premiazioni al termine di ogni singola prova o in base a quanto stabilito nel programma ufficiale.



FISE

RC 27.0 ISPEZIONE

RC 27.1 gli atleti e i pony/cavallo atleti possono essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione da parte dello steward. In questo caso, si verificherà che la selleria sia in buono stato e che la tenuta degli atleti sia regolamentare. In caso contrario, si richiederà di cambiare l'elemento non conforme.

RC 29.0 SFILATA

RC 29.1 E' consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permettere agli atleti ed ai pony/cavallo atleti di prendere conoscenza del terreno

TITOLO II - GIOCHI

Gioco	Categorie	Squadre	Coppie	Individuali
Ball and Flag	PRO	X	X	X
Ball Swap	Tutte			X
Bank Race	PRO	X	X	X
Basket	Tutte	X	X	X
Bottiglie	Tutte	X	X	X
Bottle Exchange	Tutte	X	X	X
Bottle Swap	Tutte	X	X	X
Calzini	Tutte	X	X	X
Cartoni	Tutte	X	X	X
Cassetta degli attrezzi	-PRO	X	X	X
Cinque Bandiere	Tutte	X	X	X
Cinque Tazze	Tutte	X	X	
Corde	Tutte	X	X	
Due Bandiere	Tutte	X	X	X
Due Bandiere Short Arena	Tutte	X	X	
Due Tazze	Tutte	X	X	X
Due Tazze Short Arena	Tutte	X	X	
Equipment Race	PRO	X	X	
Four Flag Runners	PRO	X	X	
Hoopla	Tutte	X	X	X
Hug a Ball	PRO	X	X	X
Hug a Mug	Tutte			X



FISE

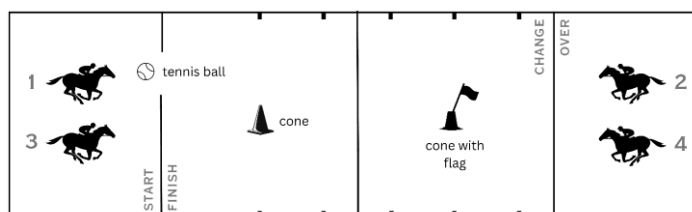
Jousting	PRO	X	X	X
Jousting Short Arena	PRO	X	X	
Litter Scoop	PRO	X	X	X
Litter Scoop Short Arena	PRO	X	X	-
Moat and Castle	PRO	-	-	X
Mug Changes	Tutte	X	X	X
N.Patrick	Tutte	X	X	-
Palla e cono Internazionale	Tutte	X	X	
Palloncini	PRO	X	X	-
Palloncini Short Arena	PRO	X	X	-
A piedi a cavallo	Tutte	-	X	X
Pietre	Tutte	X	X	
Piramide	Tutte	X	X	X
Pneumatico	Tutte	X	X	X
Postino	Tutte	X	X	-
Quattro bandiere	Tutte	X	X	-
Rifiuti	Tutte	X	X	X
Slalom	Tutte	X	X	X
Spade	PRO	X	X	X
Spade Short Arena	PRO	X	X	-
Torre (non si gioca in short arena)	Tutte	X		
Torre (IMGA) (non si gioca in short arena)	Tutte	-	X	-
Three Pot Flag Race	Tutte	X	X	X
Tre Bandiere	Tutte	-	-	X
Tre Tazze	Tutte	X	X	X
Victoria Cross	PRO	-	-	X

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice 2.

Regole dei giochi a SQUADRE

BALL AND FLAG

1 cono da “palla e cono” posizionato in linea con il primo paletto. 1 cono da bandiera posizionato in linea con il quarto paletto, contenente 1 bandiera. I cavalieri 1 e 3 iniziano la gara dietro la linea di partenza/arrivo, mentre i cavalieri 2 e 4 partono da dietro la linea di fondo. Il cavaliere n.1 inizia con una palla in mano.



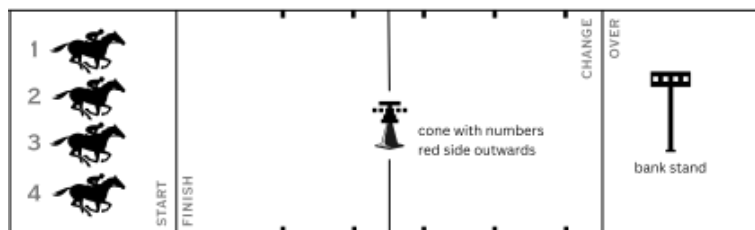
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 si dirige verso il cono posizionato all’altezza del primo paletto e vi posa una palla. Poi si dirige verso il cono al quarto paletto per prendere la bandiera che consegna al secondo cavaliere dopo aver attraversato la linea di fondo. Il secondo cavaliere parte, si dirige verso il cono al quarto paletto e vi inserisce la bandiera, poi si dirige verso il cono posizionato al primo paletto per raccogliere la palla, supera la linea di partenza/arrivo e consegna la palla al cavaliere n.3. Il cavaliere n.3 ripete il gioco del cavaliere n.1. Il cavaliere n.4 ripete il gioco del cavaliere n. 2, finendo con la palla in mano.

BANK RACE

1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



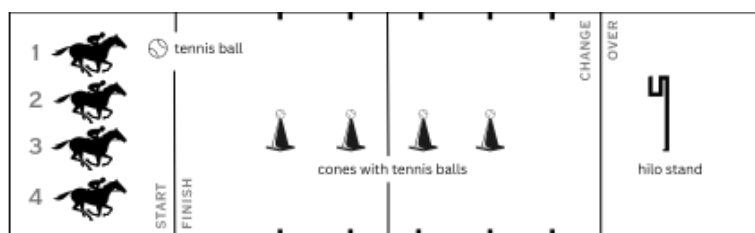
FISE



Un cono è posizionato sulla linea di mezzo. Sopra di esso, è posizionato un supporto con 4 gancetti. Su ogni gancetto è appeso un numero (colore rosso verso l'esterno); il numero 1 sarà posizionato di fronte alla linea di partenza. Un porta banconote sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo. L'atleta n°1 parte, va a raccogliere un numero sul cono poi va a posizionarlo sul porta banconote (colore nero verso l'esterno). Torna e passa la linea di arrivo. Gli atleti n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. Gli atleti devono mettere i numeri sul tabellone solo dal cavallo atleta. I numeri possono essere presi dal cono in qualsiasi ordine ma devono essere appesi correttamente in modo che alla fine del gioco si legga 1000 da sinistra verso destra con tutti i numeri che mostrano la faccia nera. I numeri, quando sono sul supporto, dovranno sempre mostrare il lato rosso verso l'esterno. I numeri devono essere presi dal supporto solo quando esso è in posizione attorno al cono. Nel caso che i numeri già posizionati sul tabellone e/o il tabellone stesso vengano rovesciati è possibile riposizionarli da terra.

BASKET

4 coni; 5 palline da tennis; Canestro alto 213 cm (170 cm per gli Under12). I coni sono allineati ai primi quattro paletti. Su ciascun cono è posata una pallina.

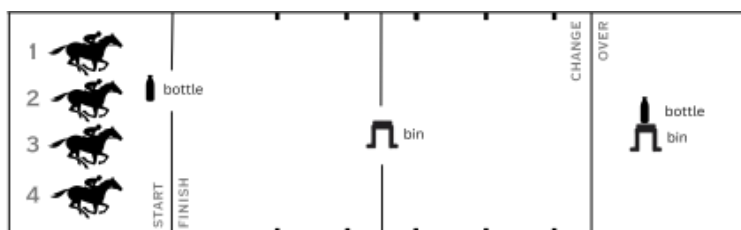


L'atleta n° 1, prende una pallina e la mette nel canestro situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa all'atleta successivo. Gli atleti n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, l'atleta n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano. Nel caso di mancato canestro l'atleta può scendere a terra per recuperare la pallina ma dovrà metterla nel canestro da cavallo.

Se il canestro è rovesciato, l'atleta potrà sistemare il materiale, incluse le palline che erano già state messe nel canestro, da terra.

BOTTIGLIE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica

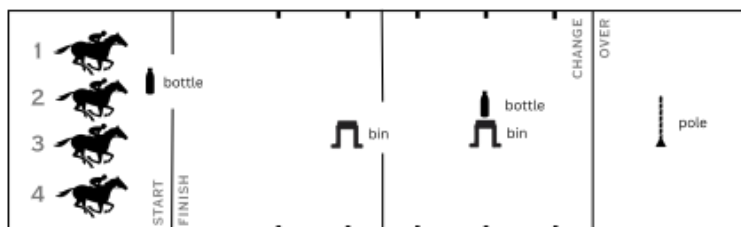


Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n°1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. L'atleta n° 2 va verso il tavolo situato a 2,0 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. L'atleta n° 3 fa come il n° 1 e l'atleta n° 4 fa come il n° 2. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco.

Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, l'atleta dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta; ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la sua bottiglia.

BOTTLE EXCHANGE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato all'altezza del secondo picchetto, va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato all'altezza

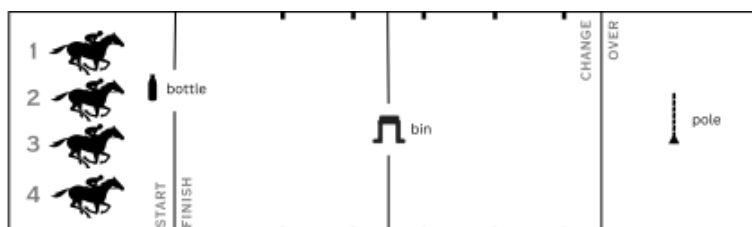


del quarto picchetto, la raccoglie, continua girando intorno al picchetto posizionato 3 metri dietro la linea di fondo e torna al livello del bidone all'altezza del quarto paletto e posiziona la bottiglia su di esso, raggiunge il tavolo al livello del secondo paletto, raccoglie la bottiglia e la passa al n° 2 gli atleti 2 e 3 ripetono le azioni del dell'atleta numero 1. l'atleta n° 4 ripete le azioni degli altri, finendo con la bottiglia in mano.

Le bottiglie devono rimanere dritte sui tavoli durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, l'atleta dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta, ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la successiva bottiglia. Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi (vale anche per le categorie PRO)

BOTTLE SWAP

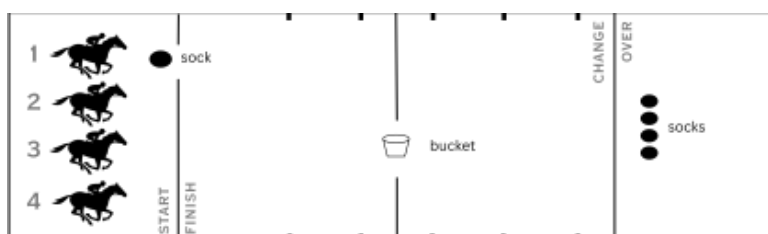
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



L'atleta n°1 parte con la bottiglia in mano. Si dirige a cavallo atleta verso il tavolo, posa la bottiglia su di esso, gira attorno al paletto oltre la linea di fondo, raccoglie la bottiglia rientrando e va a scambiare con l'atleta n°2. Gli atleti n°2 e 3 ripetono la sequenza dell'atleta n°1, l'atleta n° 4 ripete la sequenza degli altri atleti finendo il gioco con la bottiglia in mano. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco. Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi (vale anche per le categorie PRO)

CALZINI

1 secchio; 5 calzini.



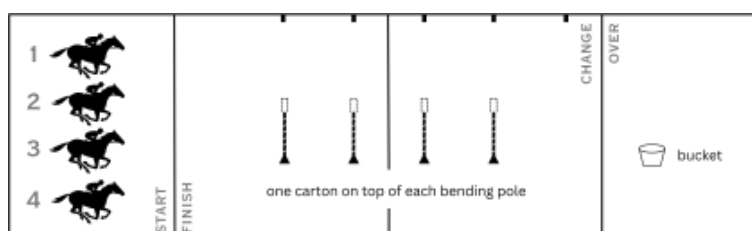
Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, L'atleta n° 1, tenendo un calzino, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie uno dei calzini posizionati sul segno a 3mt dietro la linea di fondo, rimonta, va verso la linea di arrivo e passa il calzino n° 2. Gli atleti n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, l'atleta n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Se un atleta manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore.

Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un atleta prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

CARTONI

4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea



Il secchio è sistemato per terra a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su un paletto. Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono



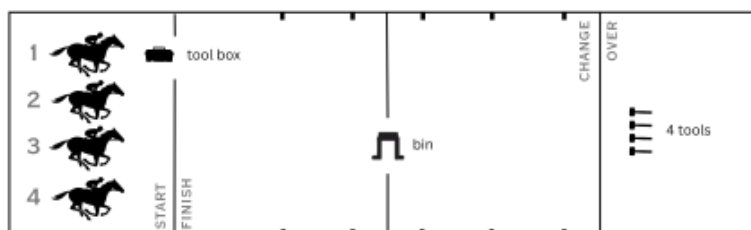
dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. gli atleti n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

Se un atleta nel tentativo di mettere il cartone manca il secchio o lo rovescia, può correggere il suo errore da terra. Se un atleta manca la presa di un cartone senza che questo cada dal paletto, ne può prendere un altro.

Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi a meno che lo starter non abbia comunicato diversamente in anticipo. (vale anche per le categorie PRO)

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

1 tavolo; 1 cassetta; 4 martelli



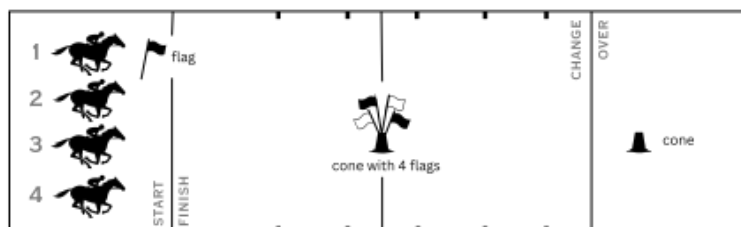
Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo allineato al secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo sul segno a 3 metri, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. l'atleta 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. Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 2. Il cavaliere n° 4 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta, cavalca per lasciare il martello nella cassetta degli attrezzi; raccoglie la cassetta degli attrezzi e la porta oltre la linea di partenza/arrivo. L'ultimo martello deve essere sostenuto solo dalla cassetta degli attrezzi quando il cavaliere attraversa la linea di partenza/arrivo e non dalla mano del cavaliere.

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere /atleta deve rimetterli a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta. Per l'atleta n° 1, se fa

cadere il tavolo mentre mette la cassetta, 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 atleta prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

CINQUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 5 bandiere



L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza-gli atleti n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una bandiera e la va a depositare in un cono che è situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà all'atleta n° 2. gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui atleta 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.

Tutti gli errori ad esempio: un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti dall'atleta interessato nel momento in cui si verificano. L'atleta 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; RC 1.7/8

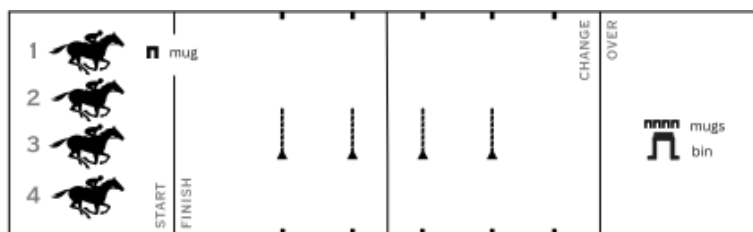
CINQUE TAZZE

5 tazze; 1 tavolo; paletti

Il tavolo è situato a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate (posizionate a quadrato con un lato parallelo alla linea di fondo)



FISE

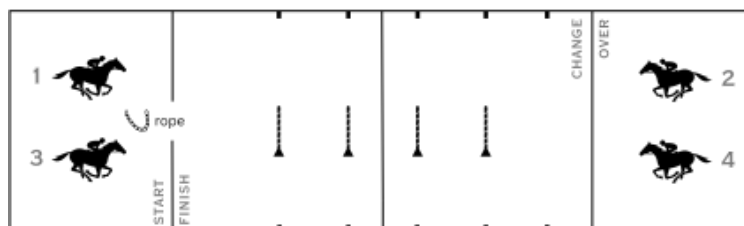


Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. l'atleta n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi, va a prendere una tazza sul tavolo, ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza all'atleta successivo. l'atleta n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

I paletti abbattuti devono essere rimessi in piedi sul segno (vale anche per le categorie PRO) Se le tazze vengono rovesciate o fatte cadere dal tavolo devono essere riposizionate sul tavolo capovolte. Se il tavolo viene rovesciato l'atleta deve riposizionarlo sul segno con il numero corretto di tazze su di esso l'atleta può dunque continuare il gioco portando con sé una tazza qualsiasi, non necessariamente portando con se quella presa originariamente.

CORDA

1 corda; 4 paletti



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

lascia la corda e lascia il suo posto all'atleta n° 4 che prende la corda e ritorna con il l'atleta n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.

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

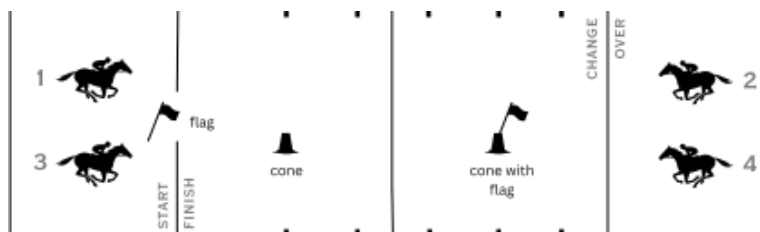
Gli ultimi due cavalieri atleti dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

Gli atleti possono tenere solo un'estremità della corda durante tutto il corso della gara. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani degli atleti. Gli atleti non devono tenersi per la mano o per le dita.

Riferimento RC13

DUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 2 bandiere



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

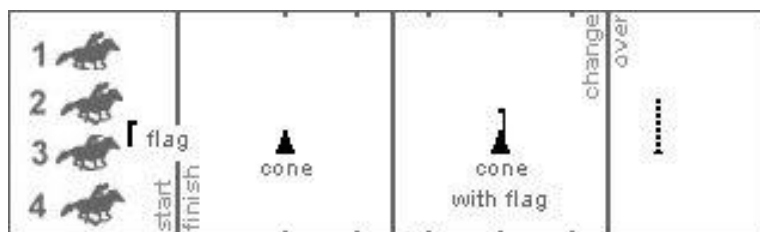
Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti dall'atleta interessato nel momento in cui si verificano. l'atleta può scendere per correggere il suo errore. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto. La bandiera può essere infilata nel cono anche dal lato del drappo.

DUE BANDIERE SHORT ARENA

2 coni per bandiere, 2 bandiere, 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



FISE



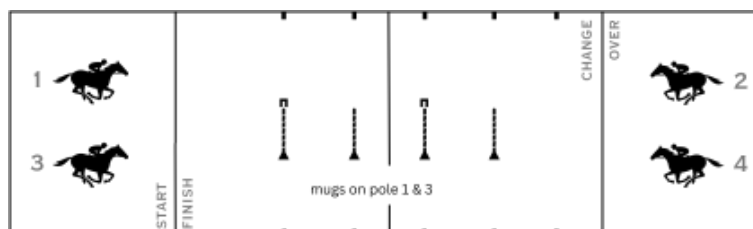
Al segnale di partenza, l'atleta n.1 con una bandiera va verso il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono allineato al quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene, attraversa la linea di fondo, gira intorno al paletto, torna indietro, mette la bandiera nel cono vuoto posizionato al quarto paletto, prende la bandiera dal cono posizionato all'altezza del primo, supera la linea di partenza/arrivo e dà la bandiera all'atleta n.2

Gli atleti 2, 3 e 4 fanno lo stesso. l'atleta n.4 termina il gioco con la bandiera in mano.

Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

DUE TAZZE

2 tazze; 4 paletti



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

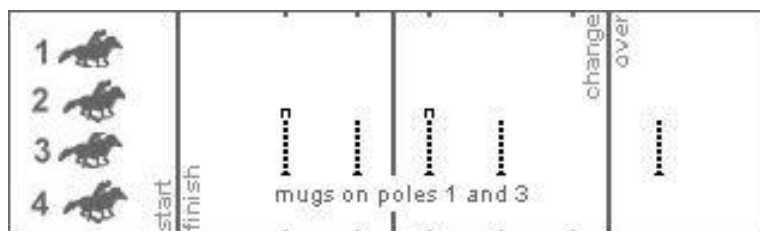
Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto successivo. Quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)



DUE TAZZE SHORT ARENA

4 paletti a centro corsia, 2 tazze posizionate sui paletti 1 e 3, e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la posa sul terzo, prende la tazza sul secondo e la posa sul primo, attraversa la linea di arrivo atleti 2, 3 e 4 fanno lo stesso.

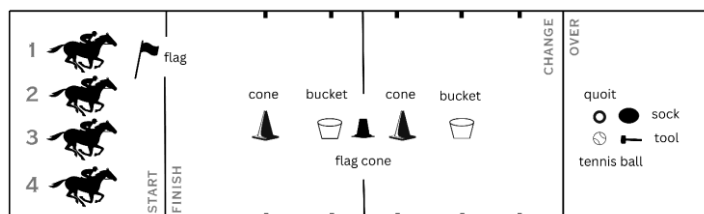
Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto successivo. Quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra

Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)

EQUIPMENT RACE

4 oggetti (1 calzino, 1 palla, 1 anello dell'hoopla, 1 martello) a terra posizionati sul segno a 3mt dietro la linea di fondo. In campo, disposti in corsia: un cono da palla e cono/hoopla in linea con il primo paletto; un secchio in linea con il secondo paletto, un cono da bandiera sulla linea centrale, un cono da palla e cono/hoopla in linea con il terzo paletto e un secchio in linea con il quarto paletto. Tutti e 4 i cavalieri partono e arrivano dalla linea di partenza/arrivo



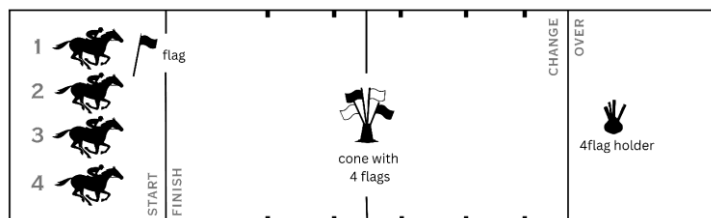
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 parte con una bandiera e la va a posizionare nel cono sulla linea centrale, poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie qualsiasi oggetto e torna indietro per passarlo al cavaliere n. 2 dietro la linea di partenza/arrivo. Il cavaliere n.2 cavalca e posiziona/lascia cadere l'oggetto sopra/dentro il cono appropriato (anello o palla) o secchio (calzino o martello), poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie qualsiasi oggetto rimasto e torna indietro per passarlo al cavaliere n.3 dietro la linea di partenza/arrivo. Il cavaliere n. 3 cavalca e posiziona/lascia cadere l'oggetto sopra/dentro un cono o un secchio vuoto, poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie qualsiasi oggetto rimasto e torna indietro per passarlo al cavaliere n.4 dietro la linea di partenza/arrivo. Il cavaliere n.4 cavalca e posiziona/lascia cadere l'oggetto sopra/dentro un cono o un secchio vuoto, poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie l'oggetto rimanente e lo va a mettere sopra/dentro il cono o secchio vuoto rimanente prima di attraversare la linea di partenza/arrivo. Nessun oggetto viene portato indietro dall'ultimo cavaliere. Alla fine del gioco deve esserci un solo oggetto sopra o all'interno di ogni pezzo di equipaggiamento. Il martello viene gettato in un secchio. I cavalieri devono scendere da cavallo per raccogliere tutti gli oggetti. Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.

FOUR FLAG RUNNERS

1 supporto porta bandiere con quattro tubi colorati (rosso, bianco, giallo, blu) posizionato in modo che il tubo giallo sia rivolto verso la linea di partenza, posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e 1 cono per bandiere posizionato sul segno in corrispondenza della linea centrale, contenente 4 bandiere colorate: Gialla, blu, Rossa e Verde (o un altro colore alternativo che non corrisponda al colore dei tubi) liberamente posizionate. Il Cavaliere n. 1 deve iniziare con la bandiera bianca.



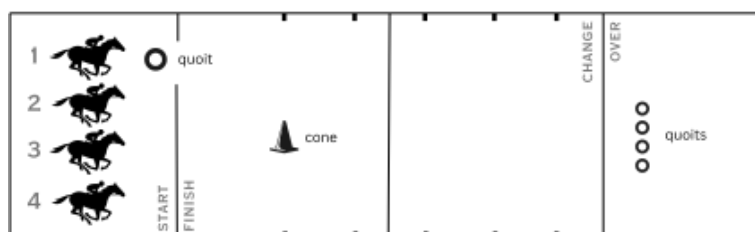
FISE



Il cavaliere n.1 si dirige verso la linea di fondo, la attraversa e posiziona la bandiera bianca nel tubo del porta bandiere del colore corrispondente e cavalca verso il cono posizionato sulla linea centrale per prendere una bandiera di qualsiasi colore, tranne la verde (o eventuale colore alternativo) e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n.2 e n.3 ripetono le azioni del cavaliere n.1. Il cavaliere n.4 ripete le azioni degli altri cavalieri, concludendo il gioco con la bandiera verde (o eventuale colore alternativo). Se una bandiera cade mentre l'atleta tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella. Se il materiale porta bandiera viene ribaltato, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi. Se una bandiera posizionata correttamente viene incidentalmente sbalzata fuori dal supporto (o dal pony/cavallo atleta o dall'atleta stesso) essa può essere risistemata da terra. L'abbinamento dei colori tra bandiere e porta bandiere deve essere rispettato in ogni momento.

HOOPLA

1 cono a metà tra i paletti numero 1; 4 anelli



Gli atleti n°1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto, va poi a prendere uno degli anelli posizionati piatti in terra e che non si tocchino, dietro la linea di fondo (3 metri) e ritorna per passarlo al n° 2 gli atleti 2 e 3 ripetono le azioni dell'atleta n°1. L'atleta n°4 tornando indietro dovrà depositare sul cono l'anello che ha raccolto, prima di passare la linea di arrivo.

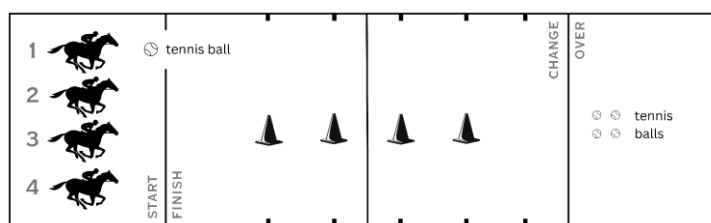


L'anello deve essere posizionato attorno al cono in modo che comunque la punta del cono rimanga scoperta, visibile sopra l'anello. L'anello deve essere tenuto in mano e non può essere mai infilato nel braccio.

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

HUG A BALL

Quattro coni allineati ai primi quattro paletti. Quattro palline da tennis posizionate a terra sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo, in linea con i coni.



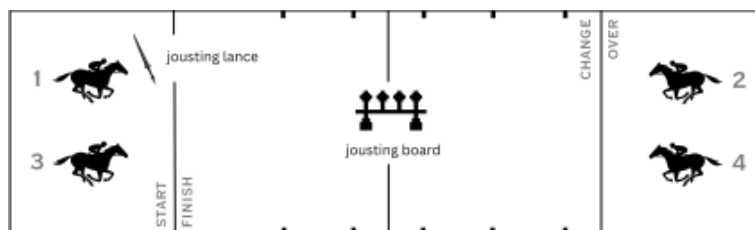
Al segnale di partenza, il Cavaliere n.1 inizia con una palla in mano e la va a posizionare su un qualsiasi cono ad eccezione di quello posizionato all'altezza del primo paletto. Poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente per raccogliere una palla, rimonta, va verso la linea di partenza/arrivo e consegna la palla al cavaliere n.2. Il cavaliere n.2 fa lo stesso passando la palla al cavaliere n.3. Il cavaliere n.3 fa lo stesso passando la palla al cavaliere n.4. Il cavaliere n.4 fa lo stesso ma deve posizionare la palla sul cono al polo n.1. Raccoglie l'ultima palla e taglia la linea di partenza/arrivo con la palla in mano. Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.



FISE

JOUSTING

1 porta bersaglio; 1 lancia; 2 coni grandi



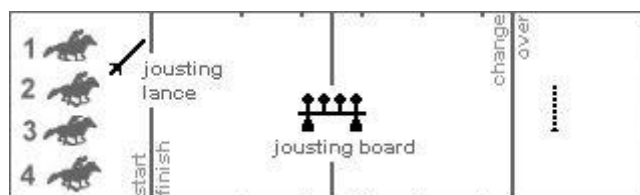
Gli atleti n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa.

Al via l'atleta n°1 parte con la lancia in mano e abbatte un bersaglio (con la punta e non con il fianco della lancia) e consegna la lancia all'atleta n°2 dietro la linea di fondo che fa la stessa cosa al contrario. Poi consegna la lancia all'atleta n° 3 dietro la linea di partenza e così via. Fino all'atleta n° 4 che andrà a tagliare la linea di arrivo. Ciascun atleta può colpire il bersaglio da entrambi le direzioni. La lancia deve essere tenuta dal manico quando si abbatte il bersaglio, quando si attraversa la linea di partenza/arrivo, quando si passa la linea di fondo e quando si effettuano gli scambi.

Se un atleta abbatte 2 o più bersagli dovrà rialzare quelli abbattuti erroneamente. Lo può fare con le mani. Se il porta bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

JOUSTING SHORT ARENA

1 porta bersaglio su 2 coni grandi posizionato sulla linea centrale e perpendicolare ad essa e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n° 1 inizia con la lancia in mano.

L'atleta n°1 si dirige verso il porta bersaglio per abbattere un bersaglio con la punta della lancia poi si dirige oltre la linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto, poi attraversa la linea di partenza per consegnare la lancia all'atleta successivo.



FISE

L'atleta n° 2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto, poi si dirige verso la porta bersaglio per colpire un bersaglio e infine attraversa la linea di partenza e consegna la lancia al cavaliere n° 3.

L'atleta n° 3 gioca come il cavaliere n° 1 e l'atleta n° 4 gioca come il l'atleta n° 2 finendo con la lancia in mano.

I bersagli devono essere abbattuti con la punta della lancia, non con il fianco della lancia, ma possono essere abbattuti da entrambe le direzioni (gli atleti n°1 e n° 3 devono girare intorno al paletto dopo aver abbattuto il bersaglio).

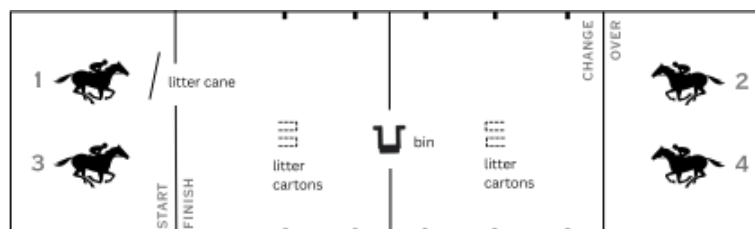
La lancia deve essere tenuta per il manico quando si abbattono i bersagli, quando si attraversa la linea di partenza/arrivo e durante gli scambi.

Qualsiasi atleta che abbatte più di un bersaglio deve riposizionare quelli abbattuti per errore e può farlo anche con le mani e scendendo da cavallo.

Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

LITTER SCOOP

1 pattumiera sulla linea di mezzo, 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 4 e 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 1. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Gli atleti n°1e 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. l'atleta numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna dal cavallo atleta, lo porta in sella nella pattumiera e scambia la canna con l'atleta 2. Gli atleti 2 e 3 ripetono la sequenza di gioco dell'atleta 1 L'atleta 4 ripete le sequenze degli altri atleti e conclude il gioco con la canna in mano.

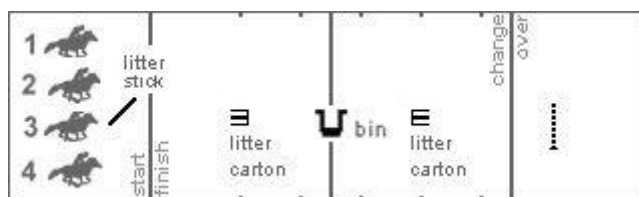
Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi risalire in



sella per raccogliarlo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto. Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che in sella. Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento.

LITTER SCOOP SHORT ARENA

1 pattumiera sulla linea di mezzo, 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del primo paletto dello slalom e 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del quarto paletto. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm. 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie un rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna all'atleta n.2. L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto, poi va all'altezza del quarto paletto e stando in sella raccoglie un rifiuto con la canna, ancora in sella lo mette nella pattumiera e cavalca verso la linea di partenza per consegnare la canna al terzo atleta.

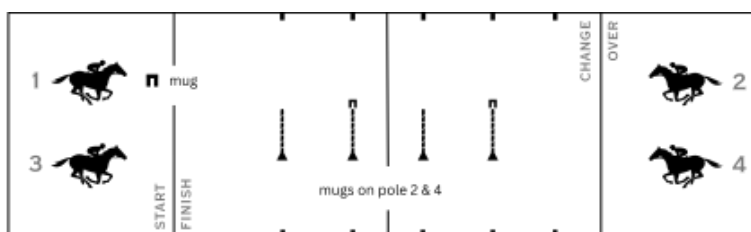
Il terzo atleta gioca come il primo atleta. Il quarto atleta gioca come il secondo atleta, terminando il suo gioco con la canna in mano. Il cartone può essere toccato con le mani quando: 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e il cavaliere deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna; 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone; 3) il cartone è stato schiacciato, in tal caso un qualsiasi cavaliere della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi risalire in sella per raccogliarlo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che in sella. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

(vale anche per le categorie PRO). Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento.

MUG CHANGES

4 paletti; 3 tazze



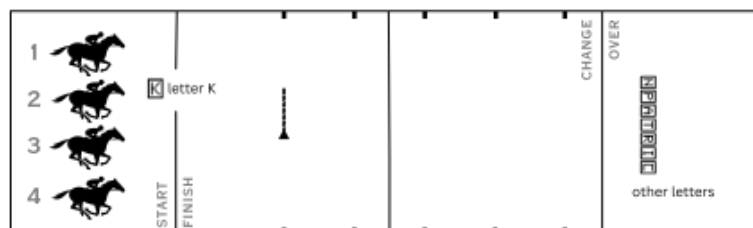
Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo L'atleta n.1 parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare all'atleta n.2.L'atleta n.2 parte con la tazza in mano e la posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto, attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano e la va a consegnare al terzo atleta Il terzo atleta gioca come il primo e il quarto gioca come il secondo. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)



FISE

N PATRICK (Founder's Race)

1 paletto; 8 tubi di plastica con stampata una di queste lettere: N, P, A, T, R, I, C, K.

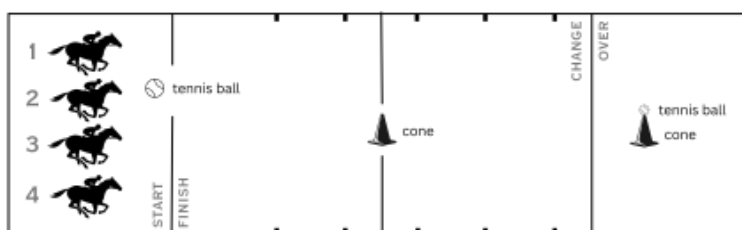


Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia. 7 tubi allineati da sinistra verso destra perché si legga **N P A T R I C** si trovano a terra 3 metri dietro la linea di fondo. Al via, il l'atleta n°1, con 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/cavallo atleta e infilarlo sul paletto per poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere prendere il tubo I, risalire sul pony/cavallo atleta, passare la linea di arrivo e consegnare il tubo I all'atleta n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I, R e T. L'atleta 3 farà lo stesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, l'atleta 4, dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony/cavallo atleta e va ad infilarlo sul paletto prima di passare la linea di arrivo. Durante il gioco deve essere possibile leggere le lettere già posizionate secondo la sequenza KCIRTAPN dal basso verso l'alto. Le lettere non devono essere infilate nel paletto capovolte

Se dopo avere tentato di infilare la lettera nel paletto essa cade l'atleta può scendere per recuperarla e può infilarla nel paletto da piedi o dal cavallo atleta. Travolgere i tubi a terra non è considerato errore, ma se un atleta prende un tubo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

2 coni; 2 palline



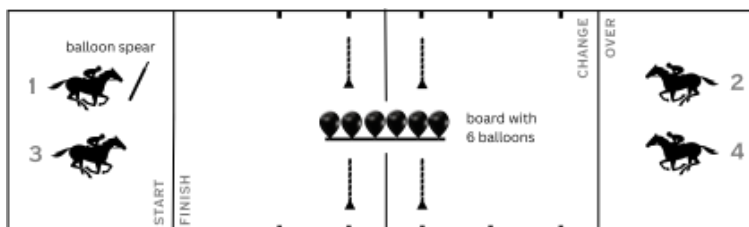
Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla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

L'atleta n° 2 va verso il cono posizionato a 2,0 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 consegna al n° 3. L'atleta n° 3 fa come il n° 1 e l'atleta n° 4 fa come il n° 2.

Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.

PALLONCINI

1 tavola porta palloncini; 6 palloncini gonfiati; 1 canna di plastica lunga 122cm con una punta all'estremità.



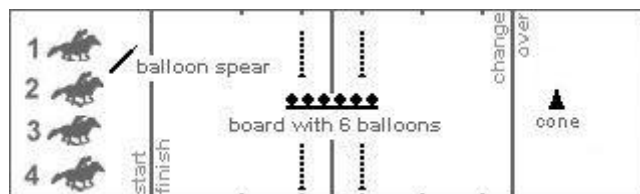
Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.



Al segnale di partenza l'atleta n° 1, tenendo la canna, parte, fa scoppiare almeno un palloncino usando o la punta della canna o colpendo il palloncino con la canna e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. L'atleta n° 2 va verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e passa la canna all'atleta n° 3. Gli atleti n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Ogni atleta deve fare scoppiare almeno un palloncino. Tutti i cavalieri gli atleti possono fare scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte della canna piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. Gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente in sella. (la regola RC5.1 non si applica in questo caso)

PALLONCINI SHORT ARENA

1 tavola porta palloncini con 6 palloncini gonfiati posizionata sulla linea centrale del campo e perpendicolarmente ad essa. 1 cono porta bandiera sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo posto al centro della corsia in corrispondenza della tavola porta palloncini.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere un palloncino usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.

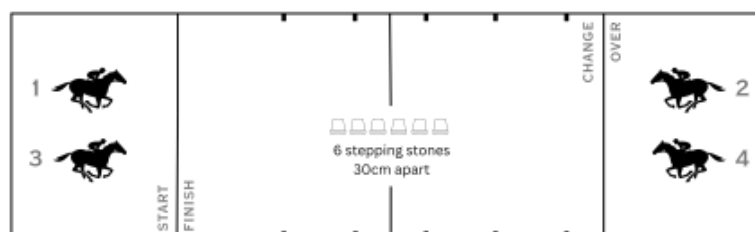
L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere un palloncino, infine attraversa la linea di partenza e consegna la canna all'atleta n.3. L'atleta n.3 fa giocare come l'atleta n.1 e l'atleta n.4 gioca come l'atleta n.2, terminando il gioco con la canna in mano. Ogni atleta deve far scoppiare almeno un palloncino. Qualsiasi atleta può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce, l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. Gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente in sella (la regola RC5.1 non si applica in questo



caso). Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

PIETRE

6 pietre allineate perpendicolari alla linea di metà campo, al centro della corsia, distanza tra il bordo delle pietre 30 cm



Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 va verso le pietre scende da cavallo e tenendo il pony/cavallo atleta solo per le redini che restano sul collo (e non appoggiandosi sul o contro il pony atleta per bilanciare il proprio peso), dovrà fare un passo su ogni pietra consecutiva, seguito da almeno un passo a terra prima di rimontare in sella. Una volta passate le pietre dovrà rimontare sul suo pony/cavallo atleta e tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 2 effettuerà il percorso in senso inverso. gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Se un atleta (o il suo pony/cavallo atleta) rovescia una pietra, o non fa un passo su una pietra o mette un piede a terra mentre fa le pietre, allora dovrà rimettere il materiale a posto e rifare i passi su tutte le pietre consecutive ricominciando da qualsiasi senso di marcia.

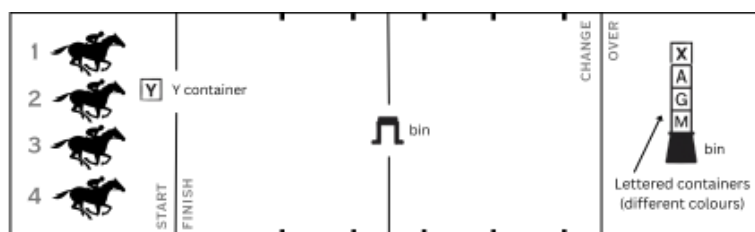
Riferimento RC 9.3/4

PIRAMIDE

2 tavoli; 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor).



FISE

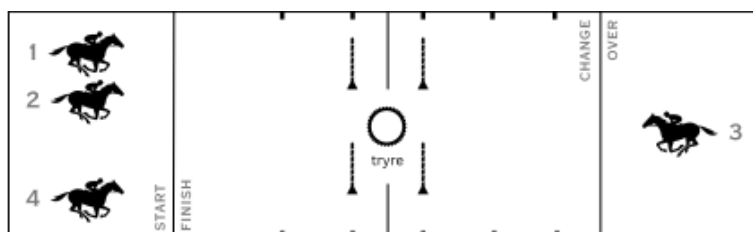


Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 3 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. L'atleta n° 3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu). Poi passa la linea di arrivo. l'atleta n°4 va a prendere la scatola I (verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Durante il gioco deve essere possibile leggere le scatole già posizionate secondo la sequenza Y, L, A, T, I dal basso verso l'alto Tutte le scatole devono essere posizionate con il fondo dell'una sul coperchio di un'altra, e non sul fianco (e devono rimanere così durante tutto il gioco).

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, l'atleta dovrà sistemare il materiale rimettendolo nell'ordine, facendolo sia a piedi che in sella Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Se l'atleta vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che in sella RC 10.5

PNEUMATICO

1 pneumatico da bicicletta o motocicletta. 4 paletti in posizione 2 e 3 delimitano l'area entro cui il pneumatico deve restare



Gli atleti n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza l'atleta n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, gli atleti n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale



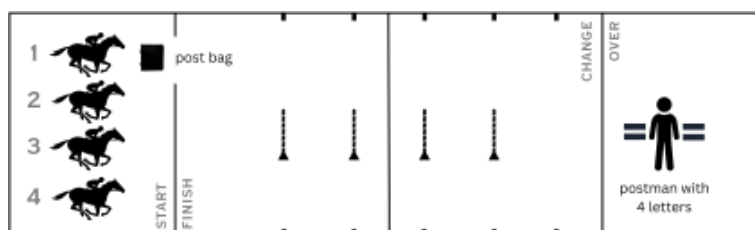
FISE

dove è posato a terra il pneumatico, mentre l'atleta n° 1 scende e passa dentro il pneumatico mentre l'atleta n° 2 porta il pony/cavallo atleta 1 per le redini. Poi l'atleta n° 1 rimonta sul suo pony/cavallo atleta e i due atleti tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il l'atleta n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 3 porta il pony/cavallo atleta 2 per le redini. l'atleta n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza l'atleta n° 3 riparte con il n°4. Mentre l'atleta n° 3 scende e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 4 porta il pony/cavallo atleta 3 per le redini. l'atleta n° 3 rimonta e questi due atleti vanno a tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 4 riparte con il n° 1. Mentre l'atleta n° 4 scende e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 1 porta pony/cavallo atleta 4 per le redini l'atleta n° 4 rimonta e Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo, stando entrambi regolarmente in sella. RC 21

Gli atleti dovranno tenere i pony/cavallo atleta per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. l'atleta in attesa può partire quando i due binomi precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto. Se il pneumatico finisce fuori dalla zona delimitata dai paletti 2 e 3 dovrà essere riposizionato immediatamente, in ogni modo dall'atleta che per ultimo lo ha toccato. Questi paletti fanno parte del materiale di gioco e vanno riposizionati sul segno se abbattuti (vale per le categorie PRO); per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

POSTINO

1 sacco; 4 lettere, rispettivamente di colore Rosso, Blu, Giallo, Verde; 4 paletti



Il Postino è posizionato oltre la linea di fondo, con il cap allacciato, in corrispondenza della fila di paletti della sua corsia. Se la squadra è composta da 5 atleti, deve obbligatoriamente essere il quinto atleta a fare il postino, se la squadra ha solo 4 atleti **deve essere l'istruttore/tecnico**. gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. l'atleta n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera dal postino 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. Gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu; 3 Giallo; 4 Verde.



Il bordo del sacco non deve essere arrotolato. Il binomio così come il Postino devono essere interamente dietro la linea di fondo quando prendono la lettera dal postino.

Il postino deve indossare un Cap approvato con il sottogola allacciato correttamente e indossare scarpe idonee e sicure.

Il postino può tenere il pony/cavallo atleta quando l'atleta mette la lettera nel sacco, può raccogliere le lettere cadute a terra e anche il sacco purché si trovino dietro la linea di fondo. Il postino non deve mettere le lettere nel sacco.

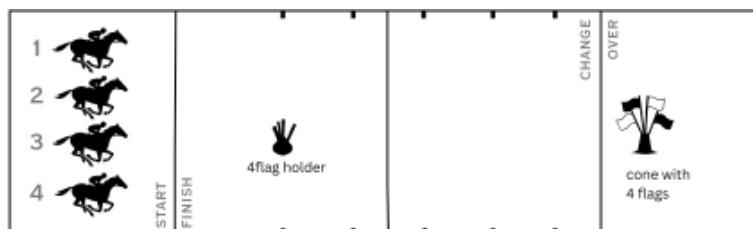
Il postino deve sempre rimanere dietro la linea di fondo. Se viene spinto nell'area di gioco il binomio e il postino con le lettere devono tornare dietro la linea di fondo prima di riprendere il gioco

Prima che attraversi la linea di arrivo le lettere devono essere nel sacco e la mano del postino fuori dal sacco.

Il postino può parlare. Non deve però agitare il materiale o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony/cavallo atleta.

QUATTRO BANDIERE

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



Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 sono dietro la linea di partenza. L'atleta n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 3 metri dietro la linea di fondo e la mette dentro il tubo del porta bandiere corrispondente allo stesso colore della bandiera, il quale è allineato al primo paletto dello slalom. l'atleta dopo aver inserito la bandierina passa la linea di arrivo. Gli atleti n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. Gli atleti devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo. L'abbinamento dei colori delle bandiere con i rispettivi tubi sul supporto deve essere rispettato durante tutto il gioco.

Dietro la linea di fondo, se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato l'atleta potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre l'atleta tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella.

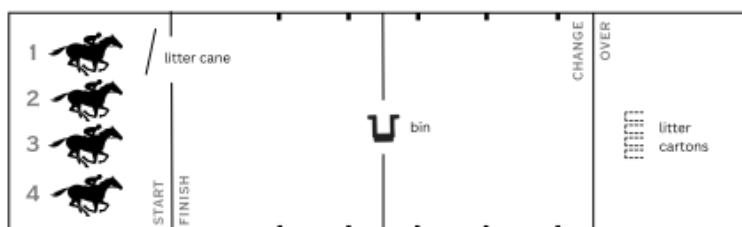


Se il materiale porta bandiera viene ribaltato, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Se una bandiera posizionata correttamente viene incidentalmente sbalzata fuori dal supporto (o dal pony/cavallo atleta o dall'atleta stesso) essa può essere risistemata da terra.

RIFIUTI

1 pattumiera; 4 cartoni; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



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

L'atleta dovrà rimanere obbligatoriamente sul cavallo atleta per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, l'atleta può scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando a terra. Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nel bidone con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccogliarlo dal cavallo atleta.

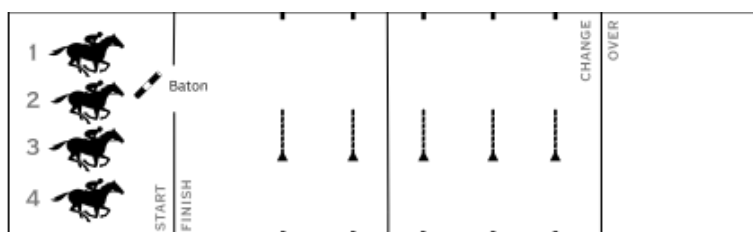
Se un atleta per mezzo della sua canna, o del pony/cavallo atleta fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento. Sparpagliare i rifiuti a terra non

è considerato come un errore. Se un atleta prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Né il cartone infilzato né quello schiacciato sono considerati come rottura del materiale.

SLALOM

1 testimone; una fila di 5 paletti.

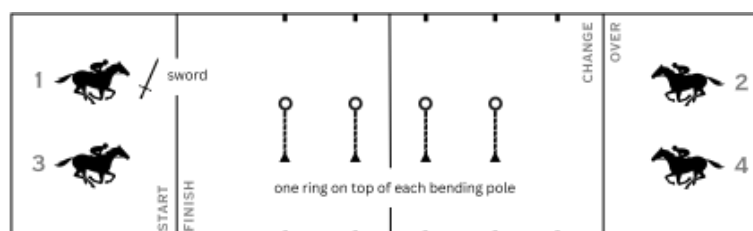


Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone all'atleta n° 2. Gli atleti n°2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui atleta n°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

Se un atleta 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 l'atleta fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato del paletto. Riferimento RC 13.

SPADE

4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. Gli anelli sui paletti 1e 2 sul lato del paletto rivolto verso la linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza.





Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 tenendo la spada per l'impugnatura infila un anello e dà la spada con l'anello all'atleta n° 2 dietro la linea di fondo.

L'atleta n° 2 fa lo stesso in senso contrario e così via; l'atleta n°4 passerà la linea di arrivo con la spada munita di quattro anelli.

Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano, dall'impugnatura della spada.

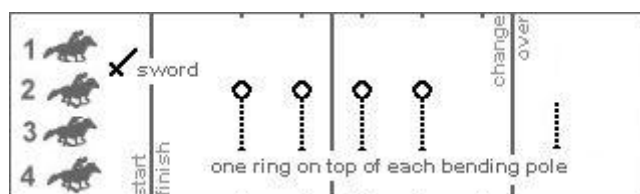
Se un anello cade, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o in sella. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.

Appena l'atleta ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato errore. Quando attraversa la linea di fondo o di partenza l'atleta deve essere in sella tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama, non trattenuti. Se un atleta fallisce un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro. Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

SPADE SHORT ARENA

5 paletti, 4 anelli, 4 elastici, 1 spada.

Gli anelli sui paletti 1 e 2 saranno montati sul lato del paletto rivolto verso linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza/arrivo. Il quinto paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e allineato con la fila di paletti. Il cavaliere n.1 inizia con una spada.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 tenendo la spada per l'impugnatura infila un anello, quindi gira intorno al paletto posizionato oltre la linea di fondo e torna verso la linea di partenza per consegnare la spada all'atleta successivo. L'atleta n.2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi va ad infilare un anello e infine attraversa la linea di partenza e consegna la spada all'atleta n.3.



L'atleta n.3 gioca come l'atleta n.1 e l'atleta n.4 gioca come l'atleta n.2, attraversando la linea di arrivo con la spada e i 4 anelli infilati.

Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano, dall'impugnatura della spada.

Se un anello cade, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o in sella. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.

Appena l'atleta ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.

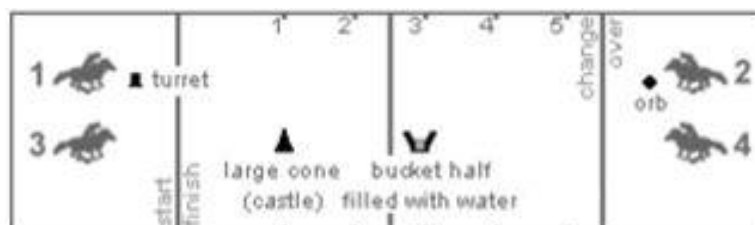
Quando attraversa la linea di partenza/arrivo o di fondo, l'atleta deve essere in sella, tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama della spada, non trattenuti. Se l'atleta manca un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro.

Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

I paletti abbattuti non costituiscono un'infrazione in questo gioco ad eccezione del quinto paletto che è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

TORRE

1 cono alto; 1 torretta di legno; 1 palla di legno; 1 secchio riempito per metà di acqua



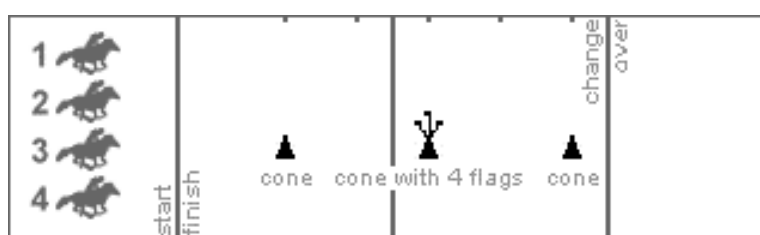
Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, gli atleti n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va a tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la deposita dal cavallo atleta sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. L'atleta n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e prima di tagliare la linea di fondo la butta nel secchio situato in mezzo alla corsia in linea con il terzo dello slalom. l'atleta n° 4 ripesca la palla dal secchio (dal cavallo atleta o da terra) e la rimette stando in sella sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Se un materiale cade l'atleta il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony/cavallo atleta. La palla di legno può essere presa dal secchio a piedi o in sella. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dall'atleta.

interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi, in caso contrario la squadra sarà eliminata.

THREE POT FLAG RACE

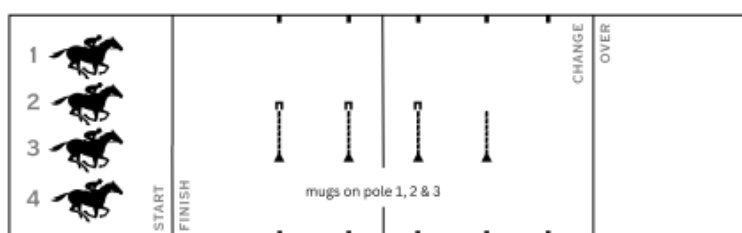
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



Regole del gioco gli atleti n.1, n.2, n.3 e n.4 si trovano dietro la linea di partenza. L'atleta n.1 parte prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta, poi torna verso la linea di arrivo e la attraversa. Tutti gli atleti successivi giocheranno come il primo. Alla fine del gioco ci dovranno essere 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE TAZZE

3 tazze posizionate sui primi 3 paletti; una fila di 4 paletti



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





del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo. L'atleta n° 3 dovrà fare come il n° 1 e l'atleta n° 4 farà lo stesso percorso del atleta n° 2.

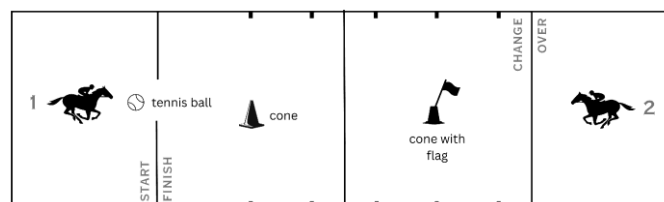
Quando il l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno prima di continuare. (vale anche per le categorie PRO)

Regole dei giochi a COPPIE

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento **Appendice xxx**

BALL AND FLAG

1 cono da "palla e cono" posizionato in linea con il primo paletto. 1 cono da bandiera posizionato in linea con il quarto paletto, contenente 1 bandiera. Il cavaliere n.1 inizia la gara dietro la linea di partenza/arrivo, mentre il cavaliere n.2 parte da dietro la linea di fondo. Il cavaliere n.1 inizia con una palla in mano.



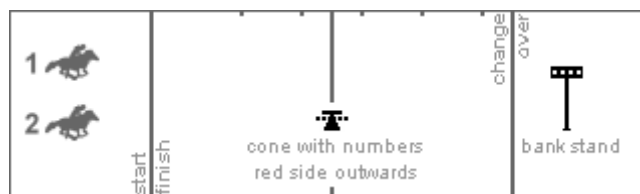
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 si dirige verso il cono posizionato all'altezza del primo paletto e vi posa una palla. Poi si dirige verso il cono al quarto paletto per prendere la bandiera che consegna al secondo cavaliere dopo aver attraversato la linea di fondo. Il secondo cavaliere parte, si dirige verso il cono al quarto paletto e vi inserisce la bandiera, poi si dirige verso il cono posizionato al primo paletto per raccogliere la palla, supera la linea di partenza/arrivo, finendo con la palla in mano.



FISE

BANK RACE

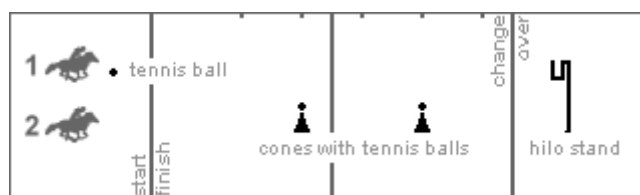
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma ogni atleta deve spostare almeno una banconota.

BASKET

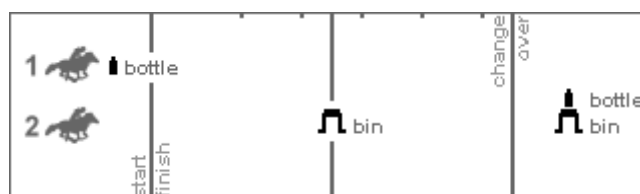
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12); 2 coni allineati con il secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTIGLIE

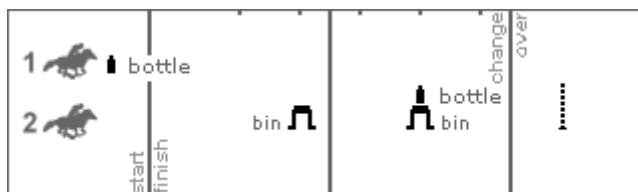
1 tavoli; 2 bottiglie in plastica.



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre

BOTTLE EXCHANGE

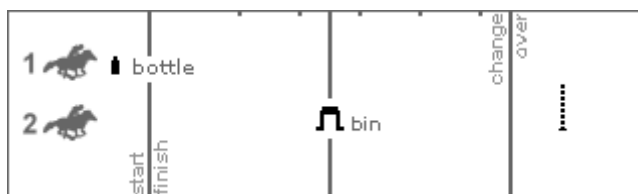
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre.

BOTTLE SWAP

1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



L'atleta 1 parte con la bottiglia in mano. Si dirige dal cavallo atleta verso il tavolo, posa la bottiglia su di esso, gira attorno al paletto oltre la linea di fondo raccoglie la bottiglia rientrando e va a scambiare con il cavaliere 2.

L'atleta 2 ripete la sequenza dell'atleta 1, finendo il gioco con la bottiglia in mano.

La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco.

Il paletto deve rimanere in piedi durante tutto il gioco.

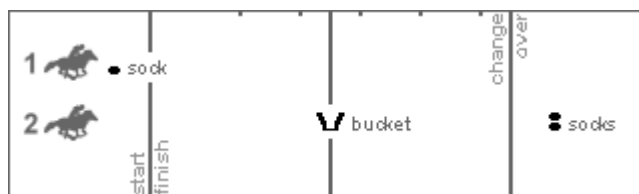
CALZINI

Un secchio sulla linea di mezzo e due calzini sul segno a 3 metri dalla linea di fondo

L'atleta n.1 parte con un calzino in mano



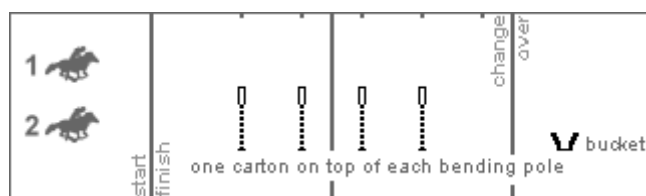
FISE



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CARTONI

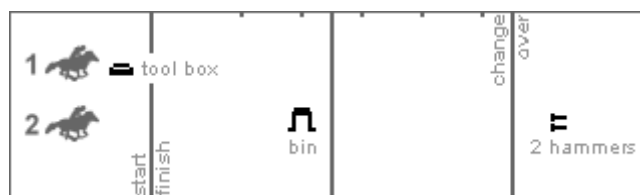
4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea



Regole del gioco: Idem regolamento a squadre, ma ogni atleta deve prendere e posare due cartoni

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

1 bidone rovesciato all'altezza del paletto numero 2 e due attrezzi posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo.



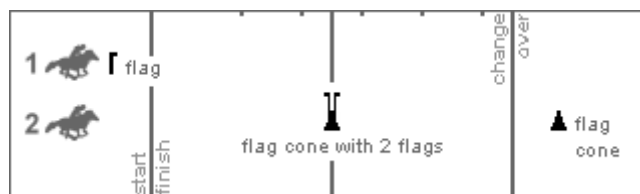
Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 3 bandiere



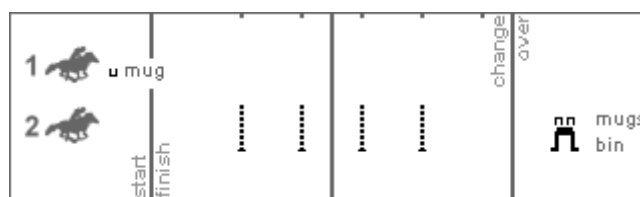
FISE



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE TAZZE

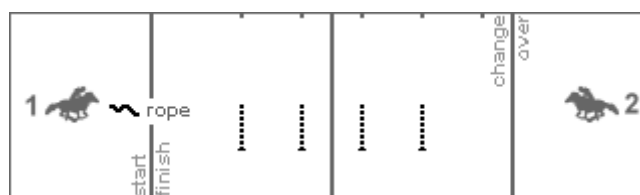
Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate (sistemate in linea e parallele alla linea di fondo), posizionato in linea con la fila dei paletti, a 3 metri dalla linea di scambio. Il cavaliere 1 parte con una tazza in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CORDA

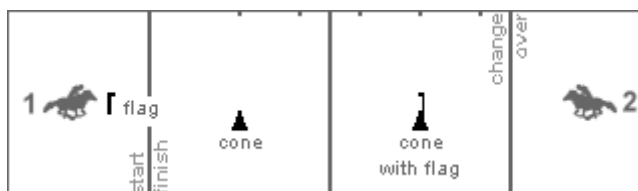
1 corda; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE

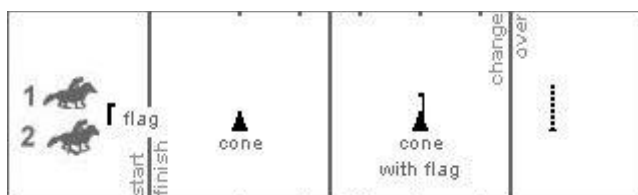
2 coni per bandiere; 2 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA

2 coni per bandiere, 2 bandiere, 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 con una bandiera va verso il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono allineato al quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene, attraversa la linea di fondo, gira intorno al paletto, torna indietro, mette la bandiera nel cono vuoto posizionato al quarto paletto, prende la bandiera dal cono posizionato all'altezza del primo, supera la linea di partenza/arrivo e dà la bandiera all'atleta n.2

L'atleta n.2 gioca come l'atleta n.1 e termina il gioco con la bandiera in mano.

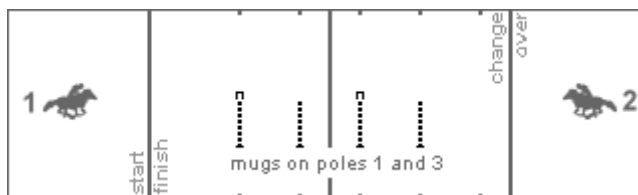
Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)



FISE

DUE TAZZE

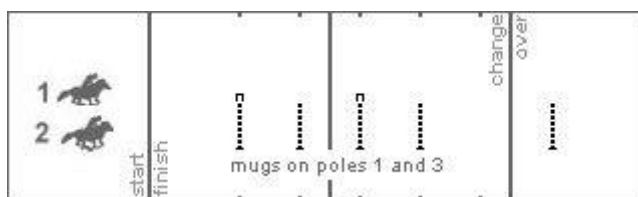
2 tazze; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA

4 paletti a centro corsia, 2 tazze posizionate sui paletti 1 e 3, e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la posa sul terzo, prende la tazza sul secondo e la posa sul primo, attraversa la linea di arrivo. l'atleta n.2 gioca come il l'atleta n.1

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

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.

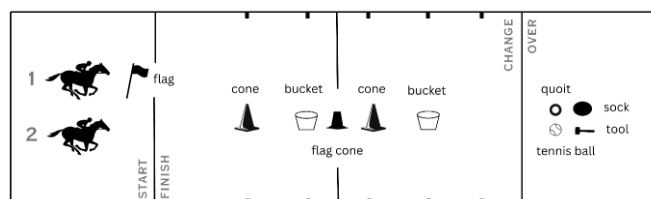
Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. . (vale anche per le categorie PRO)

EQUIPMENT RACE

4 oggetti (1 calzino, 1 palla, 1 anello dell'hoopla, 1 martello) a terra posizionati sul segno a 3mt dietro la linea di fondo. In campo, disposti in corsia: un cono da palla e cono/hoopla in



linea con il primo paletto; un secchio in linea con il secondo paletto, un cono da bandiera sulla linea centrale, un cono da palla e cono/hoopla in linea con il terzo paletto e un secchio in linea con il quarto paletto. Tutti e 2 i cavalieri partono e arrivano dalla linea di partenza/arrivo.



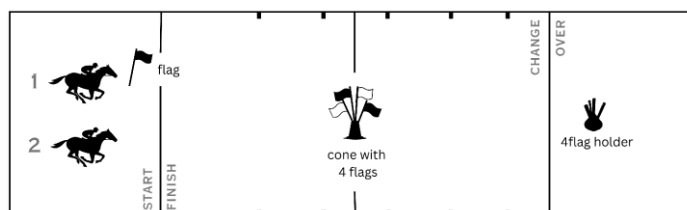
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 parte con una bandiera e la va a posizionare nel cono sulla linea centrale, poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie qualsiasi oggetto e cavalca e posiziona/lascia cadere l'oggetto sopra/dentro un cono (anello o palla) o secchio (calzino o martello). Poi torna verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie qualsiasi oggetto rimasto e lo passa al cavaliere n.2 dietro la linea di partenza. Il Cavaliere n.2 cavalca e posiziona/lascia cadere l'oggetto sopra/dentro un cono o un secchio vuoto, poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie qualsiasi oggetto rimasto e lo posiziona/lascia cadere sopra/dentro un cono o un secchio vuoto. Poi torna verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie l'oggetto rimanente e lo posiziona/lascia cadere sopra/dentro il cono o il secchio vuoto rimanente prima di attraversare la linea di partenza/arrivo. Nessun oggetto viene portato indietro dall'ultimo cavaliere. Alla fine del gioco deve esserci un solo oggetto sopra o all'interno di ogni pezzo di equipaggiamento. Il martello viene gettato in un secchio. I cavalieri devono scendere da cavallo per raccogliere tutti gli oggetti. Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta

FOUR FLAG RUNNERS

1 supporto porta bandiere con quattro tubi colorati (rosso, bianco, giallo, blu) posizionato in modo che il tubo giallo sia rivolto verso la linea di partenza, posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e 1 cono per bandiere posizionato sul segno in corrispondenza della linea centrale, contenente 4 bandiere colorate: Gialla, blu, Rossa e Verde (o un altro colore



alternativo che non corrisponda al colore dei tubi) liberamente posizionate. Il Cavaliere n. 1 deve iniziare con la bandiera bianca.



Il cavaliere n.1 si dirige verso la linea di fondo, la attraversa e posiziona la bandiera bianca nel tubo del porta bandiere del colore corrispondente e cavalca verso il cono posizionato sulla linea centrale per prendere una bandiera di qualsiasi colore, tranne la verde (o eventuale colore alternativo). Le bandiere Rossa, Blu e Gialla vengono raccolte singolarmente (in qualsiasi ordine) dal cono sulla linea centrale e posizionate nel supporto del colore corrispondente da uno dei due cavalieri purché il secondo cavaliere raccolga e posizioni almeno una bandiera prima di andare a raccogliere la bandiera verde (o eventuale colore alternativo) dal cono centrale e portarla oltre la linea di partenza/arrivo.

Se una bandiera cade mentre l'atleta tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella.

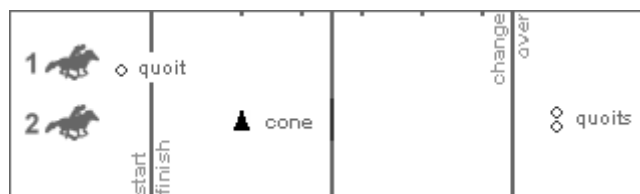
Se il materiale porta bandiera viene ribaltato, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Se una bandiera posizionata correttamente viene incidentalmente sbalzata fuori dal supporto (o dal pony/cavallo atleta o dall'atleta stesso) essa può essere risistemata da terra.

L'abbinamento dei colori tra bandiere e porta bandiere deve essere rispettato in ogni momento.

HOOPLA

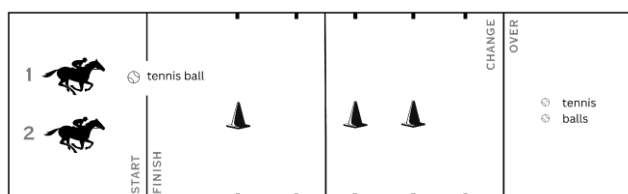
1 cono all'altezza del paletto numero 1 e due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. l'atleta numero 1 parte con un anello in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

HUG A BALL

Tre coni allineati ai paletti 1, 3 e 4. Due palline da tennis posizionate a terra sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo, in linea con i coni.

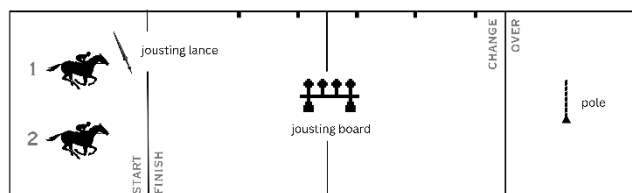


Il Cavaliere n.1 inizia con una palla in mano e la va a posizionare su un qualsiasi cono ad eccezione di quello posizionato all'altezza del primo paletto. Poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente per raccogliere una palla, rimonta, va verso la linea di partenza/arrivo e consegna la palla al cavaliere n.2. Il cavaliere n.2 va a posizionare la palla sull'altro cono libero che non sia quello posizionato all'altezza del primo paletto. Poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente per raccogliere una palla, rimonta, e si dirige al cono posizionato all'altezza del primo paletto per posare la palla prima di attraversare la linea di partenza/arrivo. Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.

JOUSTING (NORMALE E SHORT ARENA)

1 porta bersaglio su 2 coni grandi posizionato lungo la linea centrale e perpendicolare ad essa con i quattro bersagli in posizione verticale. Un paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea

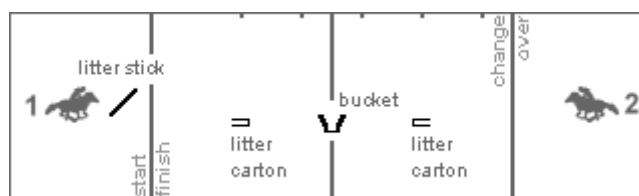
di fondo, in linea con il portabersaglio. Entrambi i cavalieri partono da dietro la linea di partenza/arrivo.



Il Cavaliere n.1 parte con la lancia in mano, si dirige verso la linea centrale per abbattere un bersaglio con la punta della lancia, poi si dirige verso la linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi torna verso la linea centrale per abbattere un altro bersaglio, prima di passare la lancia al cavaliere n.2, dietro la linea di partenza/arrivo. Il Cavaliere n.2 ripete l'azione del Cavaliere n.1, attraversando la linea di partenza/arrivo con la lancia il mano. I bersagli devono essere abbattuti esclusivamente con la punta della lancia, non è possibile colpirli col fianco, ma possono essere abbattuti da entrambe le direzioni. La lancia deve essere tenuta per l'impugnatura quando si abbattono i bersagli, quando si attraversa la linea di partenza/arrivo o di cambio e durante gli scambi da mano a mano. Ogni cavaliere deve abbattere 2 bersagli. Un bersaglio deve essere abbattuto quando i cavalieri si dirigono dalla linea di partenza alla linea di fondo e l'altro al ritorno, dalla linea di fondo alla linea di arrivo. Se un cavaliere abbatte 2 o più bersagli dovrà rialzare quelli abbattuti erroneamente. Lo può fare con le mani. Se il portabersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

LITTER SCOOP

1 secchio sulla linea di mezzeria, 1 cartone posto all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo.
1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm





FISE

L'atleta numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna dal cavallo atleta, lo porta in sella nel secchio e rientra per scambiare la canna con l'atleta 2. l'atleta 2 ripete la sequenza e conclude il gioco con la canna in mano.

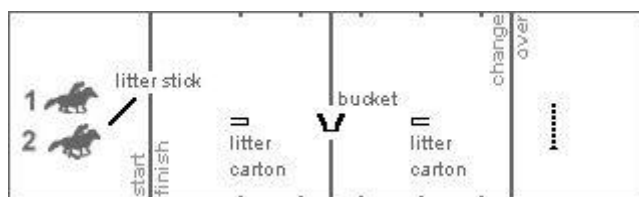
Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nel bidone con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccogliarlo dal cavallo atleta.

Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

Il rifiuto che cade al di fuori del secchio può essere raccolto e gettato nel secchio con la canna, sia a piedi che dal cavallo atleta. Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento.

LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA

1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone posto all'altezza del primo paletto dello slalom e 1 cartone posto all'altezza del quarto paletto. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm. 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie il rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna all'atleta n.2. L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto, poi va all'altezza del quarto paletto e stando in sella raccoglie il rifiuto con la canna, ancora in sella lo mette nella pattumiera e cavalca verso la linea di partenza terminando con la canna in mano.

Il cartone può essere toccato con le mani quando: 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna; 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone; 3)

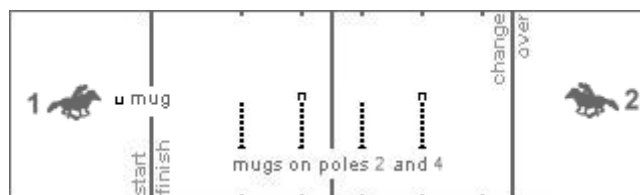


il cartone è stato schiacciato, in tal caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccogliarlo dal cavallo atleta. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che dal cavallo atleta. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO). Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento.

MUG CHANGES

4 paletti; 3 tazze



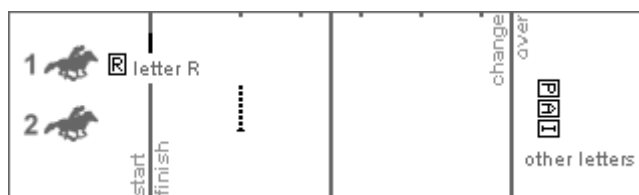
L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. L'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. L'atleta n.1 parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posiziona sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare al cavaliere n.2. L'atleta n.2 parte con la tazza in mano e la posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posiziona sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto e attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)



FISE

N PATRICK (Founder's Race)

1 paletto; 3 tubi di plastica ognuno con su stampata una lettera, sul segno a 3 metri dalla linea di fondo e allineati da sinistra verso destra perché si legga: P, A, I.



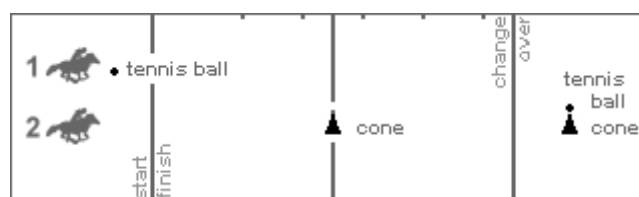
L'atleta n°1, con la lettera R in mano va ad infilarla sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere la lettera I. Risale sul pony/cavallo atleta e va a infilare la lettera sul paletto. L'atleta n°1 poi ritorna dietro la linea di fondo, scende per raccogliere la lettera A, risale sul pony/cavallo atleta e si dirige verso l'atleta n°2 consegnandogliela.

L'atleta n.2, con la lettera A in mano va ad infilarla sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere l'ultima lettera R. Risale sul pony/cavallo atleta, va a infilare la lettera sul paletto e poi va a tagliare la linea di partenza/arrivo.

Durante il gioco deve essere possibile leggere le lettere già posizionate secondo la sequenza RIAP dal basso verso l'alto. Le lettere non devono essere infilate nel paletto capovolte. Se dopo avere tentato di infilare la lettera nel paletto essa cade l'atleta può scendere per recuperarla e può infilarla nel paletto da piedi o dal cavallo atleta. Travolgere i tubi a terra non è considerato errore, ma se un atleta prende un tubo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

2 coni; 2 palline



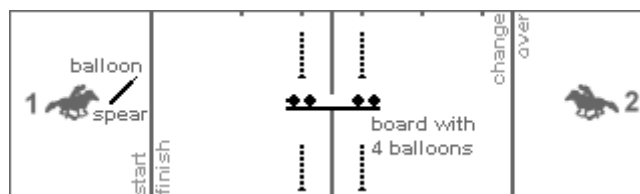
Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PALLONCINI

1 tavola porta palloncini; 4 palloncini gonfiati posti sulla tavola nelle posizioni 1,2 e 5,6; 1 canna di plastica lunga 122cm con una punta all'estremità



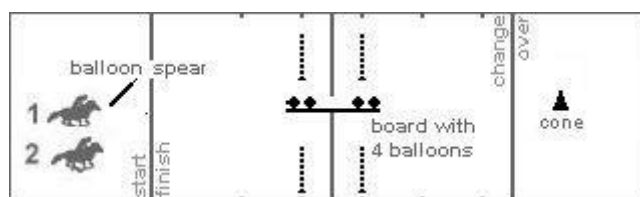
FISE



Regole del gioco l'atleta n°1, al segnale di partenza, parte e scoppia **2** **1** palloncini **io** a scelta e poi si dirige per lo scambio. L'atleta n°2 scoppia i **2** **1** palloncini **io** restanti.

PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA

1 tavola porta palloncini posizionata sulla linea centrale del campo e perpendicolarmente ad essa con 4 palloncini gonfiati posti nelle posizioni 1,2 e 5,6. 1 cono porta bandiera sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo posto al centro della corsia in corrispondenza della tavola porta palloncini.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere 1 palloncino usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.

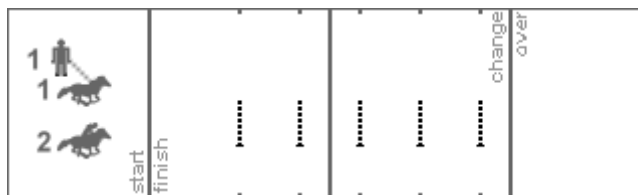
l'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere 1 palloncino, infine attraversa la linea di partenza con la canna. Qualsiasi atleta può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente stando in sella- (la regola RC5.1 non si applica in questo caso). Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.



FISE

A PIEDI A CAVALLO

Una fila di 5 paletti a centro corsia, in posizione 1,2,3,4,5



Gli atleti n° 1, n° 2 dietro la linea di partenza. L'atleta n° 1 a piedi e l'atleta n° 2 a cavallo atleta. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo il suo pony/cavallo atleta per le redini, corre senza fare lo slalom, fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a sul cavallo atleta prima di passare la linea di arrivo. L'atleta 1 potrà montare in sella solo quando il proprio pony/cavallo atleta, coi 4 piedi, avrà interamente superato il quinto paletto nella corsa di andata. L'atleta n° 2 parte a sul cavallo atleta, scende e gira attorno al quinto paletto tenendo il pony/cavallo atleta per le redini e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo. l'atleta 2 può scendere prima o dopo del quinto paletto, ma deve essere a terra prima che il primo piede del suo pony/cavallo atleta abbia superato il quinto paletto sulla via del ritorno.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra dell'atleta sia all'andata che al ritorno. (vale solo per le categorie NON PRO)

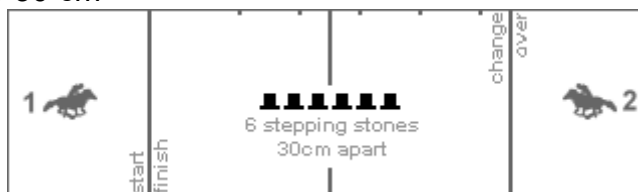
Il quinto paletto oltre la linea di fondo è parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale anche per le categorie PRO)

Un atleta a piedi non dovrà utilizzare il suo pony/cavallo atleta per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), dovrà rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.

RC 9.3/4

PIETRE

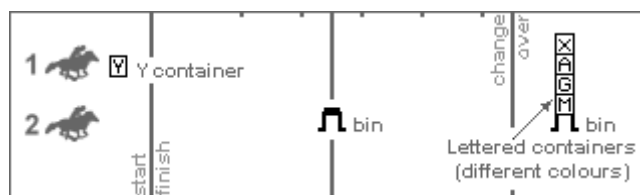
6 pietre allineate perpendicolari alla linea di metà campo, al centro della corsia, distanza tra il bordo delle pietre 30 cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PIRAMIDE

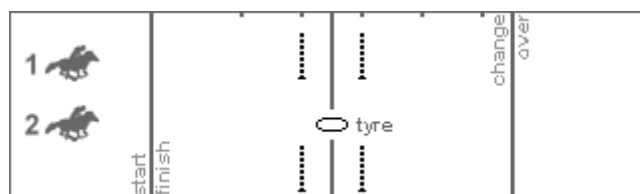
2 tavoli; 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor)



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma è a discrezione degli atleti quante piramidi vengono spostate basta che entrambi gli atleti ne spostino almeno una.

PNEUMATICO

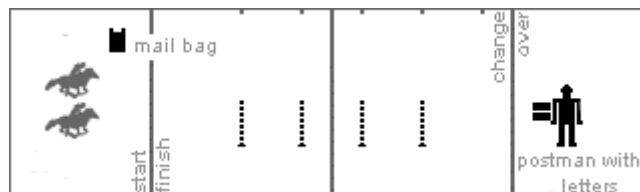
1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

POSTINO

1 sacco; 2 lettere, rispettivamente di colore Rosso, Blu; 4 paletti



Il Postino è posizionato oltre la linea di fondo, con il cap allacciato, in corrispondenza della fila di paletti della sua corsia. Se la squadra è composta da 3 atleti, deve obbligatoriamente essere il terzo atleta a fare il postino, se la squadra ha solo 2 atleti, deve essere l'istruttore/tecnico. Se l'istruttore/tecnico accompagna due coppie contemporaneamente in campo

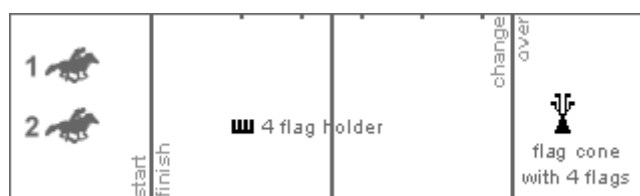


allora si potrà autorizzare un tesserato non impegnato in gara per fare da postino ad una delle due coppie; il tesserato dovrà indossare il cap ben allacciato. Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu.

Regole del gioco vedi giochi a Squadre.

QUATTRO BANDIERE

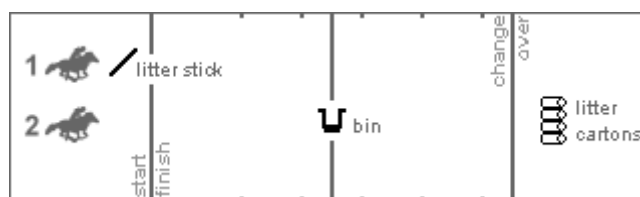
4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu); 1 supporto porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu); 1 cono per bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a squadre, ma è a discrezione degli atleti quante bandiere vengono spostate, basta che entrambi gli atleti ne spostino almeno una.

RIFIUTI

1 pattumiera; 4 cartoni; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Regole del gioco:

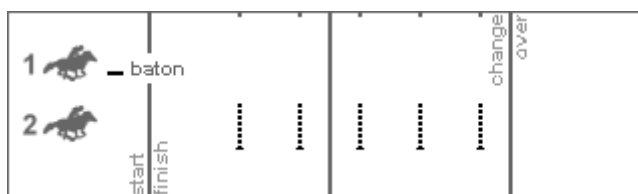
Idem regolamento a squadre ma ogni atleta deve prendere due rifiuti



FISE

SLALOM

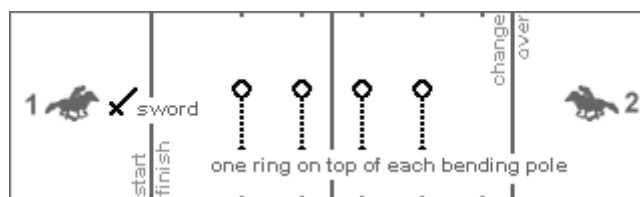
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

SPADE

4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. Gli anelli sui paletti 1 e 2 sul lato del paletto rivolto verso la linea di scambio. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma ogni atleta deve prendere due anelli
La regola RC.10/3 non si applica in questo gioco.

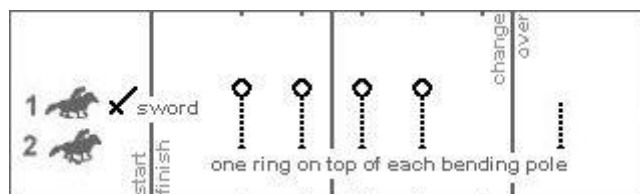
SPADE A COPPIE SHORT ARENA

5 paletti, 4 anelli, 4 elastici, 1 spada.

Gli anelli sui paletti 1 e 2 saranno montati sul lato del paletto rivolto verso linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza/arrivo. Il quinto paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e allineato con la fila di paletti. l'atleta n.1 inizia con una spada.



FISE



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 tenendo la spada per l'impugnatura infila due anelli, quindi gira intorno al paletto posizionato oltre la linea di fondo e torna verso la linea di partenza per consegnare la spada all'atleta successivo. l'atleta n.2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi va ad infilare due anelli e infine attraversa la linea di partenza con la spada in mano.

Lo scambio deve essere fatto da mano a mano, dall'impugnatura della spada.

Se un anello cade, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o dal cavallo atleta. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.

Appena l'atleta ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.

Quando attraversa la linea di partenza/arrivo o di fondo, l'atleta deve essere in sella, tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama della spada, non trattenuti. Se un atleta manca un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro.

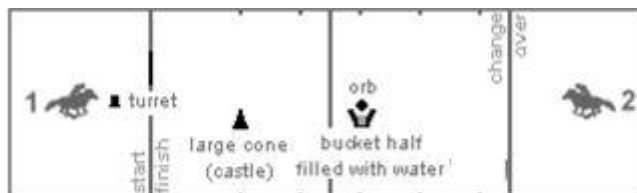
Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

I paletti abbattuti non costituiscono un'infrazione in questo gioco ad eccezione del quinto paletto che è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

La regola RC.10/3 non si applica in questo gioco.

TORRE (IMGA)

1 cono all'altezza della prima fila di paletti e 1 secchio pieno a metà di acqua, con dentro una palla di legno galleggiante, all'altezza del 3 paletto. Entrambi centrati a metà tra le due file dei paletti.





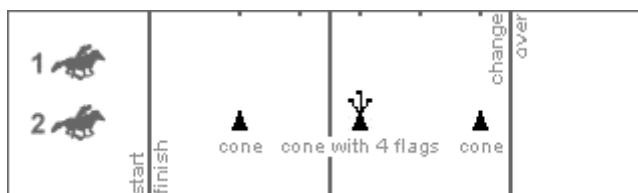
FISE

Regole del gioco: Il giocatore 1 parte con la torre in mano, la posiziona sul cono e va ad attraversare la linea di fondo. Il giocatore 2 raccoglie la palla di legno dal secchio, la va a posare sulla torre e attraversa la linea di arrivo.

La palla di legno può essere presa sia da terra che stando in sella. Se il secchio è rovesciato deve essere rimesso a posto sul segno con acqua a sufficienza perché la palla galleggi.

THREE POT FLAG RACE

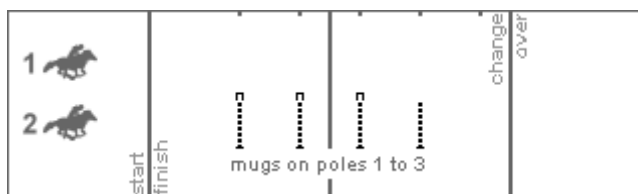
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



Regole del gioco: gli atleti n.1 e n.2 si trovano dietro la linea di partenza.-l'atleta n.1 parte prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta, poi prende una seconda bandiera e la va a posizionare in un cono a sua scelta. Quindi conclude attraversando la linea di arrivo e parte l'atleta n.2 che sposterà allo stesso modo le ultime due bandiere. Alla fine del gioco ci dovranno essere 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE TAZZE

3 tazze posizionate sui primi 3 paletti; una fila di 4 paletti



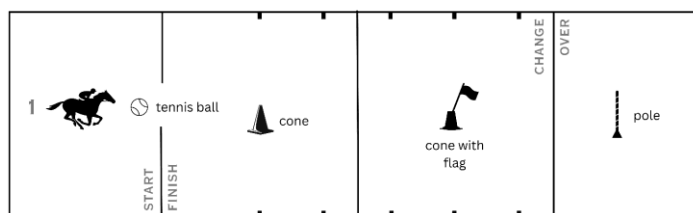
Regole del gioco: vedi giochi a squadre

Regole dei giochi INDIVIDUALI

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BALL AND FLAG

1 cono da “palla e cono” posizionato in linea con il primo paletto. 1 cono da bandiera posizionato in linea con il quarto paletto, contenente 1 bandiera. Il cavaliere n.1 inizia la gara dietro la linea di partenza/arrivo, mentre il cavaliere n.2 parte da dietro la linea di fondo. Il cavaliere n.1 inizia con una palla in mano.



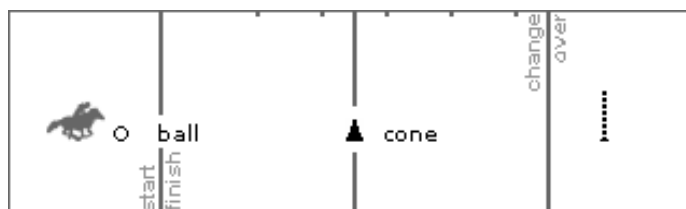
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 si dirige verso il cono posizionato all’altezza del primo paletto e vi posa una palla. Poi si dirige verso il cono al quarto paletto per prendere la bandiera che consegna al secondo cavaliere dopo aver attraversato la linea di fondo. Il secondo cavaliere parte, si dirige verso il cono al quarto paletto e vi inserisce la bandiera, poi si dirige verso il cono posizionato al primo paletto per raccogliere la palla, supera la linea di partenza/arrivo, finendo con la palla in mano.

BALL SWAP

1 cono sulla linea di mezzo; 1 paletto sul segno a 3mt dalla linea di fondo in linea con il cono; 1 pallina



FISE



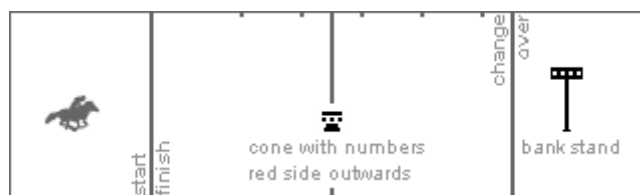
L'atleta attende dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla linea di mezzo poi si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto posizionato sul segno a 3mt poi si dirige verso il cono, riprende la pallina e attraversa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Il paletto posizionato oltre la linea di fondo è considerato materiale del gioco e va riposizionato se abbattuto (vale anche per le categorie PRO)

Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.

BANK RACE

1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti. Il cartellone porta numeri ha già uno zero appeso in quarta posizione.



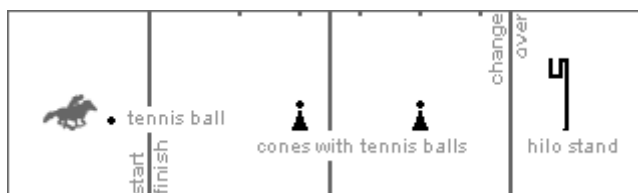
Regole del gioco: vedi giochi a squadre, ma l'atleta deve mettere tre numeri



FISE

BASKET

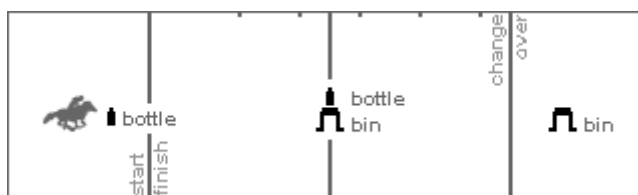
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12) a 3 metri dalla linea di fondo; 2 coni allineati con secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina.



Regole del gioco: vedi giochi a squadre.

BOTTIGLIE

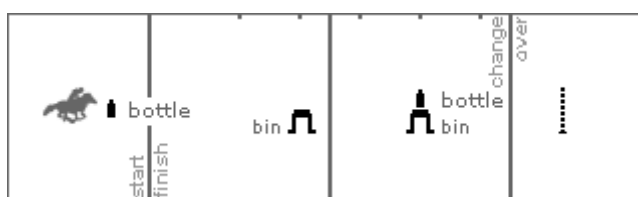
2 tavoli, uno a metà campo e uno a 3 metri dalla linea di fondo; 2 bottiglie in plastica



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta mette prima la bottiglia sul tavolo posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo

BOTTLE EXCHANGE

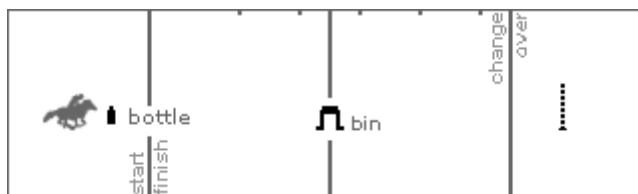
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTLE SWAP

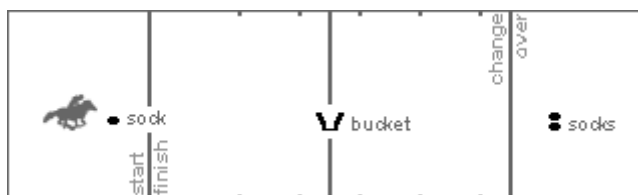
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CALZINI

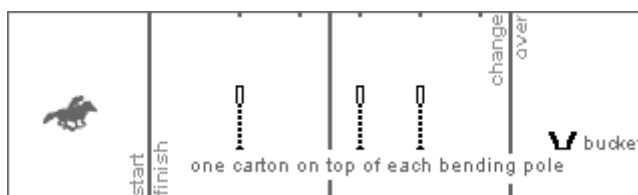
Un secchio sulla linea di mezzeria, due calzini sul segno a 3 metri dalla linea di fondo. Il cavaliere parte con un calzino in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 2 calzini.

CARTONI

1 secchio posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo; tre paletti in posizione 1,3,4
Tre cartoni posizionati sul primo, terzo, e quarto paletto.



Regole del gioco: l'atleta raccoglie uno dei tre cartoni, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna a prendere il secondo cartone, ripete la sequenza e torna a prendere il terzo cartone, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna per passare la linea di arrivo.

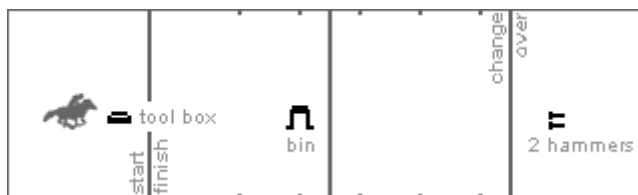
Per le altre regole, vedi giochi a squadre.



FISE

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

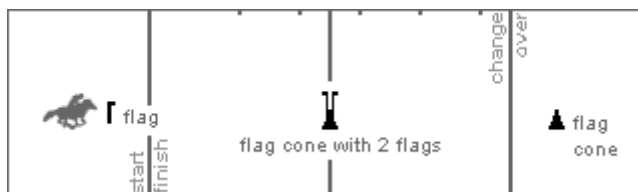
1 tavolo posizionato in posizione 2 in centro corsia; 1 cassetta; 2 martelli



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 2 attrezzi.

CINQUE BANDIERE

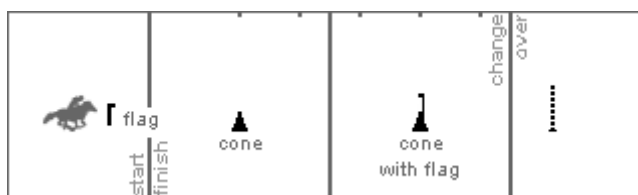
2 coni per bandiere, uno sulla linea di metà campo a centro corsia, uno sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

DUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 2 bandiere; 1 paletto, posizionato sul segno a 3 mt dietro la linea di fondo



Regole del gioco: l'atleta parte con la bandiera in mano, la infila nel cono in posizione 1, prende la bandiera dal cono in posizione 4, attraversa la linea di fondo, gira attorno la paletto, torna indietro mettendo la bandiera nel cono in posizione 4, prende la bandiera dal cono in posizione 1 e attraversa la linea di arrivo. Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade deve essere rimesso a posto dall'atleta. (vale anche per le categorie PRO) Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

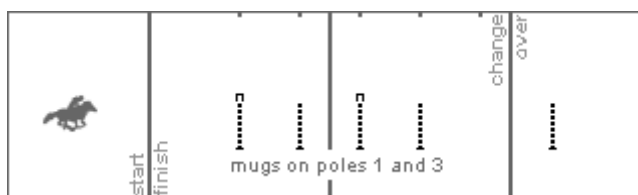
111



FISE

DUE TAZZE

2 tazze, ciascuna sui paletti in posizione 1 e 3; 4 paletti a centro corsia; 1 paletto, posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo

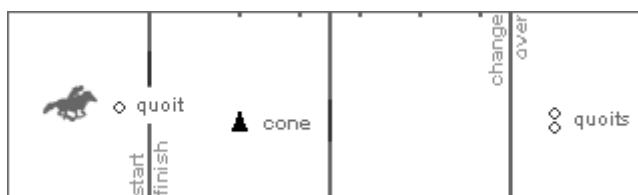


Regole del gioco l'atleta parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la posa sul terzo, prende la tazza sul secondo e la posa sul primo, attraversa la linea di arrivo. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dall'atleta (vale anche per le categorie PRO) Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

HOOPLA

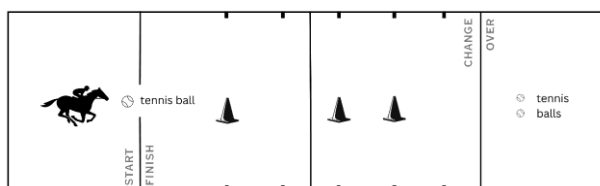
1 cono posizionato a centro corsia all'altezza del primo paletto; due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. L'atleta parte con un anello in mano



Regole del gioco: l'atleta parte con un anello e lo va a posare sul cono, attraversa la linea di fondo, prende uno degli anelli posizionati in terra, lo posa sul cono e torna per raccogliere il secondo anello. Rientrando posa l'anello sul cono e attraversa la linea di arrivo. Per il resto, vedi i giochi a Squadre.

HUG A BALL

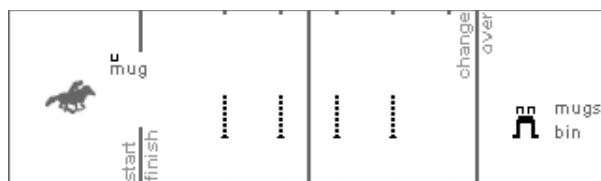
Tre coni allineati ai paletti 1, 3 e 4. Due palline da tennis posizionate a terra sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo, in linea con i coni.



Il Cavaliere inizia con una palla in mano e la va a posizionare su un qualsiasi cono ad eccezione di quello posizionato all'altezza del primo paletto. Poi si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente per raccogliere una palla, rimonta, e la va a posizionare sull'altro cono libero che non sia quello posizionato all'altezza del primo paletto. Poi si dirige ancora verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente per raccogliere una palla, rimonta, e si dirige al cono posizionato all'altezza del primo paletto per posare la palla prima di attraversare la linea di partenza/arrivo. Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta

HUG A MUG

Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate (sistematiche in linea e parallele alla linea di fondo), posizionato in linea con la fila dei paletti, a 3 metri dalla linea di scambio. l'atleta 1 parte con una tazza in mano.



l'atleta, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi ad eccezione del paletto n.1, si dirige oltre la linea di fondo e prende una tazza dal tavolo e la va a posizionare su





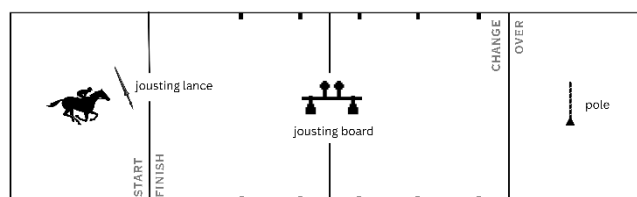
un paletto qualsiasi ad eccezione del paletto n.1, poi va prendere l'ultima tazza posizionata sul tavolo e la va a posizionare sul paletto n.1.

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul proprio segno (vale anche per le PRO)

Se le tazze vengono rovesciate o fatte cadere dal tavolo devono essere riposizionate sul tavolo capovolte. Se il tavolo viene rovesciato l'atleta deve riposizionarlo sul segno con il numero corretto di tazze su di esso l'atleta può dunque continuare il gioco portando con sé una tazza qualsiasi, non necessariamente portando con se quella presa originariamente.

JOUSTING

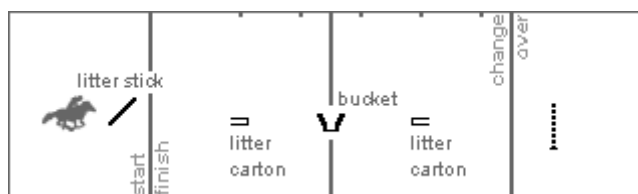
1 porta bersaglio su 2 coni grandi posizionato lungo la linea centrale e perpendicolare ad essa con un bersaglio per lato in posizione verticale. Un paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo, in linea con il porta bersaglio.



Il Cavaliere parte con la lancia in mano, si dirige verso la linea centrale per abbattere un bersaglio con la punta della lancia, poi si dirige verso la linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi torna verso la linea centrale per abbattere un altro bersaglio, prima di attraversare la linea di partenza/arrivo con la lancia il mano. I bersagli devono essere abbattuti esclusivamente con la punta della lancia, non è possibile colpirli col fianco, ma possono essere abbattuti da entrambe le direzioni. La lancia deve essere tenuta per l'impugnatura quando si abbattono i bersagli e quando si attraversa la linea di partenza/arrivo. Un bersaglio deve essere abbattuto quando il cavaliere si dirige dalla linea di partenza alla linea di fondo e l'altro al ritorno, dalla linea di fondo alla linea di arrivo. Se un cavaliere abbatte 2 bersagli dovrà rialzare quello abbattuto erroneamente. Lo può fare con le mani. Se il porta bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

LITTER SCOOP

1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1; 1 paletto posto 3 mt dietro la linea di fondo. I cartoni sono posti a terra, al centro corsia, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm

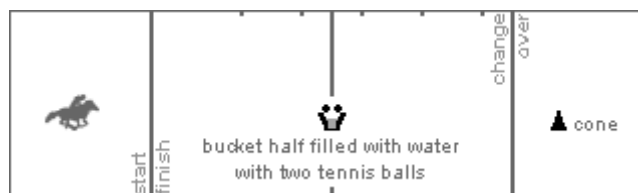


l'atleta raccoglie con la canna un rifiuto dal cavallo atleta, lo porta in sella nel secchio gira attorno al paletto, raccoglie un rifiuto lo porta nel secchio e attraversa la linea di arrivo. Il paletto oltre la linea di fondo è considerato materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto. (vale anche per le categorie PRO). Quando il rifiuto è sulla canna, questo deve essere sostenuto solo dalla canna e non dal corpo del cavaliere o del pony/cavallo in nessun momento.

Per il resto vedi giochi a Squadre.

MOAT AND CASTLE

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 3 mt, dietro la linea di fondo e al centro della corsia.



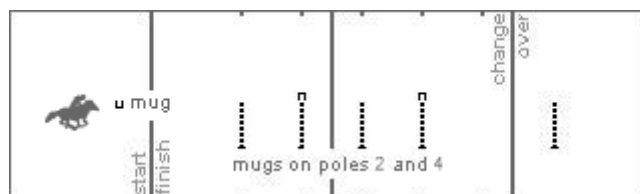
Regole del gioco: l'atleta parte, prende una pallina dal secchio, e va a posizionarla sul cono, al ritorno prende la seconda pallina dal secchio e con questa in mano supera la linea di arrivo. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dall'atleta



interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, l'atleta viene eliminato.

MUG CHANGES

4 paletti; 3 tazze; 1 paletto



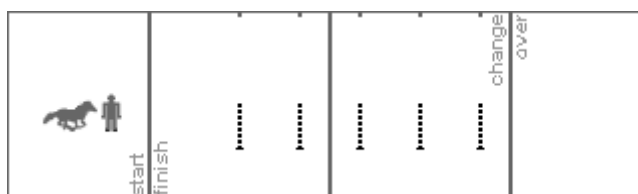
L'atleta si trova dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e gira intorno al paletto che è posizionato sul segno a 3mt dietro la linea di fondo poi si dirige al quarto paletto dove posiziona la tazza, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto e attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano.

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dall'atleta (vale anche per le categorie PRO)

A PIEDI A CAVALLO

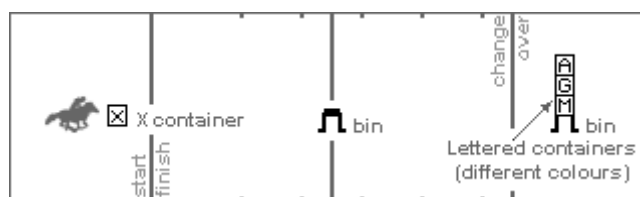
Una fila di 5 paletti a centro corsia, in posizione 1,2,3,4,5



Regole del gioco: l'atleta parte a piedi. Per il resto vedi giochi a Coppie.

PIRAMIDE

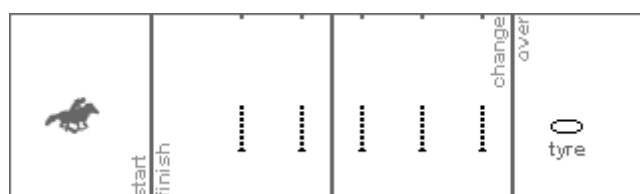
1 tavolo sul segno 3 mt dietro la linea di fondo; 1 tavolo sulla linea di metà campo a centro corsia; 4 scatole con la lettera I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso).



Regole del gioco: l'atleta parte con la lettera L, posa la scatola sul tavolo a metà campo, attraversa la linea di fondo, prende la lettera successiva, torna indietro e posa la scatola su quella messa precedentemente. Ripete la stessa sequenza per le due scatole successive. Dopo aver preso e posato l'ultima scatola (lettera I), attraversa la linea di arrivo. Per il resto vedi giochi a Squadre

PNEUMATICO

1 pneumatico sul segno a 3 mt dietro la linea di fondo, al centro della corsia. Cinque paletti nelle posizioni standard





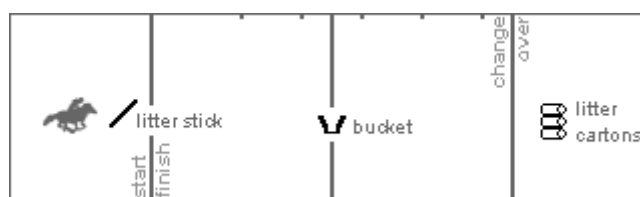
FISE

Regole del gioco: l'atleta parte, scende, infila il pneumatico, risale e attraversa la linea di arrivo.

Il pneumatico deve rimanere dietro il quinto paletto, dal lato del campo verso la linea di fondo. Se supera la linea del quinto paletto, deve essere riposizionato correttamente, pena l'eliminazione. Il quinto paletto fa parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale per le categorie PRO);
per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

RIFIUTI

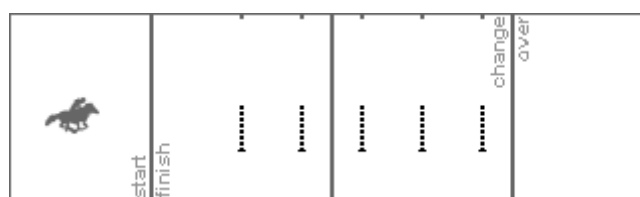
1 secchio sulla linea di metà campo; 3 cartoni sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 3 cartoni al fondo.

SLALOM

1 testimone; una fila di 5 paletti



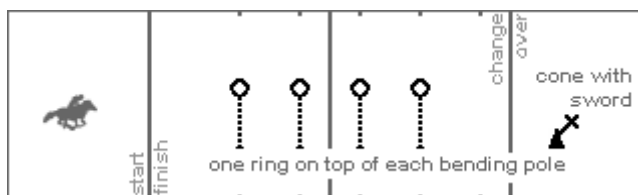
Regole del gioco: vedi giochi a Squadre



FISE

SPADE

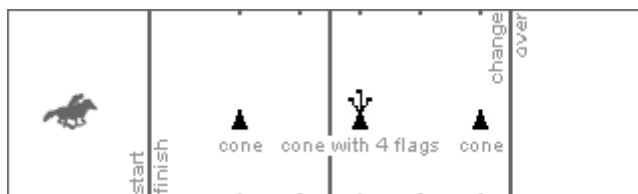
4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. (Solo per la categoria U12Pro gli anelli saranno 2 e saranno posizionati sul secondo e terzo paletto 1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 3 mt dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada.



Regole del gioco: l'atleta parte va a prendere la spada e al ritorno prende tutti e 4 gli anelli (2 per U12Pro) La regola RC.10/3 non si applica in questo gioco. Per il resto vedi giochi Squadre.

THREE POT FLAG RACE

3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



Regole del gioco: l'atleta parte, prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta e così via con le altre tre bandiere, le quali dovranno essere prese e posizionate singolarmente. Quindi conclude attraversando la linea di arrivo. Alla fine del gioco, l'atleta dovrà aver messo 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE BANDIERE

1 supporto porta bandiere al centro della corsia all'altezza del paletto 1; un cono per bandiere sul segno a 3 mt dalla linea di fondo; tre bandiere nel cono.



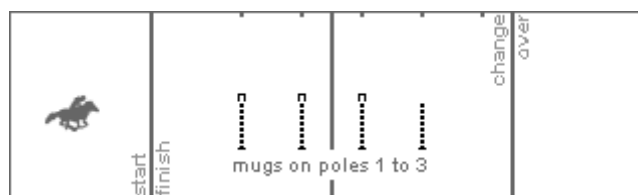
FISE



Regole del gioco: l'atleta parte e attraversa la linea di fondo, raccoglie una bandiera, torna indietro a posizionare la bandiera nel supporto dello stesso colore della bandiera. Ripete la stessa sequenza per la seconda e terza bandiera, ma dopo avere posato quest'ultima attraversa la linea di arrivo.

TRE TAZZE

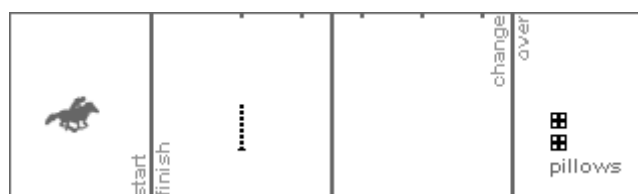
Tre tazze sono posizionate sui paletti 1, 2 e 3.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

VICTORIA CROSS

2 cuscini sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo; 1 paletto a centro corsia allineato al primo paletto.



Regole del gioco: l'atleta parte, si dirige verso la linea di fondo, scende, prende un cuscino, risale e lo getta a terra, nella zona fra il paletto e la linea di partenza. Tutto il cuscino deve obbligatoriamente rimanere dentro questa area l'atleta deve obbligatoriamente girare



FISE

intorno al paletto. l'atleta, quindi, torna verso la linea di fondo, scende, raccoglie il secondo cuscino e lo porta oltre la linea di arrivo. Il cuscino non può toccare la linea di partenza, pena l'eliminazione.

Il paletto a centro corsia fa parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale per le categorie PRO); per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

LA GIURIA

UP 1.1 È composta da:

- **Giudice Starter:** dirige il briefing. Può ispezionare ogni pony/cavallo atleta, l'atleta, o articolo di selleria in qualsiasi momento. Decide in merito alle segnalazioni effettuate dall'arbitro di corsia ed In caso di contestazione, egli assume la decisione in conformità con il Regolamento vigente. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- **Aiuto Giudice Starter:** Può in caso di necessità sostituire il Giudice Starter e ha le stesse mansioni del Giudice Starter nelle gare Regionali.
- **Giudici all'arrivo:** sono almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte del Giudice Starter e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida del Giudice Starter ufficiale per registrare i risultati e per comunicarli allo speaker
- **Steward:** verifica che gli articoli di selleria e l'abbigliamento degli atleti 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-ne materiali di-gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse salvo il caso in cui 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 e da due posizionatori di materiale.



SERVIZI

UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA

Sono i seguenti:

- **Arbitro di corsia:** uno per corsia. Deve essere identificato con un giubbotto fornito dall'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale. La disposizione nel campo gara è concordata e stabilita durante il briefing.

Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra deve fornire un Arbitro abilitato.
 - Deve partecipare al briefing e accompagnare la squadra nell'ingresso in campo.
 - L'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra (salvo casi particolari che dovranno essere approvati dal Giudice Starter)
 - L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
 - Compito dell'Arbitro di Corsia è segnalare, alzando la bandiera alla fine del gioco, regole infrante non rettificata, comunicare al Giudice Starter l'errore e l'atleta che lo ha commesso e l'arbitro Starter decide in merito in maniera irrevocabile.
- **Direttore di Campo Pony games/Mounted games:** è responsabile dell'organizzazione del campo gara, della sua recinzione, di garantire la sicurezza relativa allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, assicura, con la collaborazione dei posizionatori di materiale il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

I direttori di campo sono divisi in tre livelli:

I direttori di campo sono divisi in tre livelli:

- Direttore di Campo Pony games/ Mounted games 1° livello
- Direttore di campo Pony games/ Mounted games 2° livello
- Direttore Di Campo Pony games/ Mounted games 3° livello



FISE

• **Lo Speaker:** commenta la gara, comunica i risultati convalidati dal Giudice Starter e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

Per tutte le specifiche competenze si rimanda al Libro XXIV Formazione Arbitri e Direttori di Campo Pony games/ Mg disponibile al seguente link <https://www.fise.it/attivita-federazione/ufficiali-di-gara/regolamenti-ug.html>

UP 1.3 – COMUNICAZIONI CON LO STARTER

I collaboratori di giuria, Speaker escluso, alla fine di ogni gioco, devono informare il Giudice Starter di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste segnalazioni Il Giudice Starter potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

LIBRO III

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 atleti iscritti nei ruoli federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony atleti 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 all'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. L'atleta, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo atleta, nonché il proprietario dello stesso, sono tenuti a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo atleta partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony atleti, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Norme Generali:

NG 1.0 Tutte le manifestazioni Mounted Games in Italia devono svolgersi secondo le norme indicate nel presente Regolamento e con l'osservanza delle prescrizioni contenute nel Regolamento Generale F.I.S.E. Per l'omologazione degli impianti si rinvia a quanto disposto al Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.1 Possono indire manifestazioni i soggetti previsti dal Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.2 Con la pubblicazione del programma di una manifestazione da parte del competente ufficio centrale o periferico della F.I.S.E., il Comitato Organizzatore che lo ha predisposto e che organizza la Manifestazione si impegna ad attenersi alle prescrizioni di cui all' NG 1.0 del presente regolamento. La pubblicazione del programma pone la manifestazione sotto l'egida F.I.S.E..

NG 1.3 Qualora in un impianto sia stata organizzata una manifestazione il cui Comitato Organizzatore sia risultato insolvente nei confronti di atleti, Ufficiali di Gara o F.I.S.E., F.I.S.E. non autorizza, anche in caso di cambio di gestione, l'inserimento in calendario e/o la pubblicazione del programma della manifestazione stessa fino al saldo del debito. Solo nei casi in cui la titolarità dell'impianto è assolutamente estranea al soggetto insolvente -



quali impianti realizzati in luoghi pubblici, fiere, piazze, aree demaniali - F.I.S.E., rilevata l'estraneità del soggetto organizzatore, può autorizzare la manifestazione.

NG 1.4 Il calendario delle manifestazioni, salvo ove diversamente specificato, segue le norme stabilite al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.5 Per la competenza su approvazione e/o pubblicazione dei programmi, anche in considerazione della tipologia di Manifestazione, si rinvia al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E. e a quanto disposto dal presente regolamento.

NG 1.6 I concorsi sono classificati come di seguito:

- Concorsi Sociali e Inter sociali;
- Concorsi Training Show;
- Concorsi Regionali
- Concorsi di Interesse Federale;

Concorsi Sociali e Inter sociali:

CSI 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica e non agonistica Mounted Games

CSI 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CSI 1.2 Non sono inseriti nel calendario regionale. Il Comitato Organizzatore dà comunicazione al Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente - con preavviso non inferiore a 48 ore – dell'organizzazione della manifestazione. Il Comitato Regionale può sovrintendere lo svolgimento a mezzo di un Ufficiale di Gara di qualsiasi livello con oneri a carico del Comitato Regionale stesso.

CSI 1.3 Ai Concorsi Sociali possono partecipare i Soci tesserati aventi la residenza sportiva presso l'ente affiliato che organizza la manifestazione. Ai Concorsi Inter sociali possono altresì partecipare sino ad un massimo di 60 binomi tesserati F.I.S.E. con residenza sportiva presso altri enti affiliati o aggregati, che siano invitati dall'affiliato organizzatore.



CSI 1.4 A tali concorsi si applica la vigente regolamentazione F.I.S.E. per la parte tecnica.

CSI 1.5 Per Dirigenti e Servizi valgono le particolari norme autonomamente stabilite dall'ente affiliato che ne cura l'organizzazione.

CSI 1.6 I risultati non sono qualificanti ai fini dell'acquisizione di autorizzazione a montare.

CSI.1.7 Non è prescritta la tenuta regolamentare, fermo l'uso obbligatorio di: cap, pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti con ghette.

CSI 1.8 Il Comitato Organizzatore può mettere in palio premi in oggetto di modico valore (inferiore a € 500). Non possono essere previsti premi in denaro anche sotto forma di buoni acquisto, gettoni d'oro, ecc..

CSI 1.9 L'Ente Affiliato che organizza un Concorso Sociale o Inter sociale può prevedere una quota di iscrizione.

CSI 10.0 Non sono previste quote di nessun tipo a favore della F.I.S.E..

Training Show:

TP 1.0 Non sono inseriti nel calendario regionale e i relativi programmi devono essere comunicati, con preavviso non inferiore a 48 ore, al Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente presso cui il Training Show si svolge.

TP 1.1 La programmazione può essere prevista in una, due, o tre giornate. Per il numero massimo dei percorsi consentiti si rinvia a quanto previsto dai regolamenti di Disciplina.

TP 1.2 Possono partecipare gli atleti muniti delle prescritte patenti ed i Pony/cavalli atleti iscritti nel Ruolo Federale del Cavallo atleta. Gli atleti devono rilasciare al Comitato Organizzatore un'autocertificazione relativa alla regolarità del proprio tesseramento e dell'iscrizione al Ruolo Federale dei cavalli atleti che montano. Per i minori tale certificazione è rilasciata dall'istruttore titolare

TP 1.3 Possono essere programmate tutte le Categorie di Mounted Games (coppie/ Individuali) previste dai regolamenti in Vigore



TP 1.4 Le categorie si svolgono secondo i regolamenti in vigore

TP 1.5 Servizi richiesti:

- Giuria: 1 Starter o Aiuto Starter ed 1 Giudice all' Arrivo
- Direttore di Campo di almeno 1°livello pony games /mg
- Non è richiesto un servizio di Segreteria.
- servizio di assistenza medica (Ambulanza reperibile)
- veterinario reperibile;
- maniscalco reperibile;

TP 1.6 Non è prevista una classifica né premi di alcun genere. Il Comitato Organizzatore può dare una coccarda a tutti i binomi partecipanti

TP 1.7 Quote massime di iscrizione giornaliera:

come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:

<https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>

- Non sono previste quote di nessun tipo a favore della F.I.S.E. (né di inserimento in calendario, né di spettanza sulle iscrizioni).

Concorsi Regionali:

CR 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica Mounted Games e ludico didattica ludico competitiva Mounted Games e/o Multidisciplinare

CR 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CR 1.2 Devono essere inseriti nel calendario regionale e i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'impianto presso cui il concorso si svolge.

CR 1.3 La programmazione può essere prevista in una o.Piu giornate di gara

CR 1.4 Categorie Programmabili:



FISE

- Non sono previste categorie obbligatorie
- Posso essere programmate tutte le specialità Mounted Games
- Possono essere programmate categorie inserite nel regolamento ludico multidisciplinare

CP 1.5 Giuria e Servizi:

Ufficiali di gara obbligatori per tutte le specialità:

- Segreteria minimo multidisciplinare ludica
- Presidente di Giuria (giudici di Salto Ostacoli di qualsiasi Livello)

Mounted Games:

- Direttore di Campo pony games/mg di qualsiasi livello
- 1 Giudice Starter (il ruolo di giudice starter può essere ricoperto anche dal Presidente di Giuria se in possesso dei requisiti)
- 1 o 2 Giudici all'arrivo

CP 1.6 Servizi obbligatori:

- Ambulanza con medico
- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio

CP 1.7 Servizi Facoltativi:

- speaker
- Steward

CP 1.8 Quote massime di iscrizione giornaliera:

come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:

<https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>

Concorsi Nazionali di Interesse Federale:

CNIF 1.0 Sono manifestazioni sportive Mounted Games e/o Multidisciplinare

CNIF 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..



FISE

CNIF 1.2 Devono essere inseriti nel calendario nazionale e i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'impianto presso cui il concorso si svolge e/o dalla F.I.S.E.

CNIF 1.3 La programmazione può essere prevista in una o più giornate di gara

CNIF 1.4 Categorie Programmabili:

- Non sono previste categorie obbligatorie
- Posso essere programmate tutte le categorie Mounted Games

CNIF 1.5 Giuria e Servizi:

Ufficiali di gara obbligatori per tutte le specialità:

- Segreteria minimo multidisciplinare ludica
- Presidente di Giuria (giudici di Salto Ostacoli di almeno secondo Livello)

Mounted Games:

- Direttore di Campo pony games /mg di qualsiasi livello
- 1 o 2 Giudici Arbitri Starter
- 2 Arbitri all'arrivo

Gimkane:

- 1 Giudice di Salto ostacoli di qualsiasi livello
- 1 direttore di Campo Club di 2° livello (se non previsti Gimkana Cross, Gimkana Derby 50, PGP e Jump50) altrimenti Direttore di Campo Club 3° Livello o direttore di Campo salto Ostacoli minimo di 1° livello

CNIF 1.6 Servizi obbligatori:

- Ambulanza con medico
- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio
- speaker
- Steward

CNIF 1.8 Quote massime di iscrizione giornaliera:

come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:

<https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>



LIBRO IV

ISCRIZIONI E QUOTE

Termini e Modalità d'Iscrizione:

NG 1.0 Gli atleti possono essere iscritti a una Manifestazione solo quando in regola con il Tesseramento F.I.S.E. ed in regola con la prescritta certificazione medica con scadenza successiva alla data dell'ultimo giorno della Manifestazione. I cavalli atleti possono essere iscritti a una Manifestazione solo quando in regola con l'iscrizione al Ruolo federale del cavallo F.I.S.E., con annotazione della destinazione finale non DPA- ed in regola con le prescritte vaccinazioni, e con quanto richiesto dalle leggi in vigore, con scadenze successive alla data dell'ultimo giorno della Manifestazione. Il Presidente di Giuria, il Veterinario di Servizio, la Segreteria di Concorso hanno facoltà di richiedere all'atleta il deposito presso la Segreteria di Concorso dell'originale del documento di identificazione dell'equide, che ha dato luogo all'iscrizione dello stesso al Ruolo federale del cavallo atleta per ogni controllo che fosse ritenuto utile per identificare il cavallo atleta, verificarne la regolare posizione per motivazioni sanitarie (a titolo di esempio: vaccinazioni, test di controllo per l'anemia infettiva, annotazione della destinazione finale non DPA, certificato di misurazione Pony, ecc.). Pertanto, il cavallo atleta per essere ammesso nell'area della Manifestazione deve sempre essere accompagnato dall'originale del documento di identificazione dell'equide di cui deve disporre l'atleta, o l'istruttore dello stesso quando under 18.

NG 1.1 Per tutti i concorsi Nazionali, Regionali–e per le Manifestazioni di Interesse Federale, salvo differenti modalità che fossero indicate nel Programma della Manifestazione, le iscrizioni devono essere effettuate tramite le procedure del sistema Iscrizioni on-line (QUALORA PREVISTO). Qualora per qualsiasi motivo le iscrizioni fossero effettuate anche tardivamente per il tramite della Segreteria di Concorso, queste devono comunque essere inserite nel sistema di Iscrizioni on-line dalla stessa Segreteria, ove non possano essere effettuate dagli aventi titolo. Laddove si tratti di iscrizione di Under 18 la Segreteria deve ricevere e conservare agli atti della manifestazione una

130



comunicazione sottoscritta dal Presidente dell'Ente presso il quale l'atleta under 18 ha la propria residenza sportiva, o da mail di cui è nota provenienza dal legale rappresentante dello stesso Ente. La Segreteria non può procedere se l'iscrizione è richiesta verbalmente anche a mezzo telefono. Detta comunicazione deve indicare con chiarezza nominativo del tesserato, del cavallo/pony atleta e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione. Nel caso in cui non vi fossero concorsi con iscrizioni online le iscrizioni dovranno pervenire attraverso mail firmata dal Presidente dell'Ente inviata alla segreteria di concorso; dette iscrizioni devono indicare nominativo del tesserato, del cavallo/pony atleta e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione.

NG 1.2 Le iscrizioni non sono ritenute valide se effettuate anteriormente a 30 giorni dalla data di chiusura delle stesse, per le manifestazioni federali possono essere previsti dei termini differenti per l'apertura delle iscrizioni. Dalle ore 00,00 del giorno di inizio delle gare non è consentito accettare iscrizioni. Il Comitato Organizzatore risponde disciplinatamente di violazione del Regolamento se dovesse provvedere ad inserire nuove iscrizioni dopo detto termine

Il termine ultimo per iscriversi e per ritirare le proprie iscrizioni dal concorso è fissato come di seguito:

GIORNI DI CONCORSO	ORA E GIORNO DI RITIRO/ISCRIZIONE	ESEMPIO
1 Giorno di concorso	Entro le ore 12.00 di 1 giorno antecedente l'inizio del concorso	Giorno di concorso: domenica Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del sabato
2 Giorni di concorso	Entro le ore 12.00 dei 2 giorni antecedenti l'inizio del concorso	Giorni di concorso: sabato e domenica Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del giovedì
3 Giorni di concorso	Entro le ore 12.00 dei 2 giorni antecedenti l'inizio del concorso	Giorni di concorso: venerdì sabato e domenica Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del mercoledì
Manifestazioni Federali	Entro la chiusura delle iscrizioni	Specificato all'interno del Programma



NG 1.3 Le iscrizioni degli atleti Under 18 ad una qualsiasi manifestazione devono essere effettuate esclusivamente dall'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva, con il consenso dell'Istruttore. In nessun caso per atleti Under 18 l'iscrizione può essere effettuata dalla Segreteria di Concorso se non nelle forme previste dal precedente art.

NG 1.4 L'atleta Under 18 deve essere assistito dal proprio Istruttore; qualora questi sia impossibilitato, può delegare altro istruttore di idoneo livello nel rispetto delle prescrizioni dei Regolamenti applicabili in merito. L'Ente che provvede all'iscrizione dell'atleta Under 18, all'atto dell'iscrizione online, provvede ad inserire obbligatoriamente il nominativo dell'istruttore che assiste il minore in concorso, assumendosene ogni correlata responsabilità. Nel caso in cui l'istruttore presente al concorso non sia il titolare ma sia istruttore delegato, è responsabilità dell'Ente presso il quale l'Under 18 ha residenza sportiva – e che provvede all'iscrizione di detto atleta - l'accertamento della regolarità della delega rilasciata dall'Istruttore di riferimento per come indicato nella "griglia" dell'Ente. Tali obblighi cessano al compimento del 18° anno di età.

NG 1.5 Effettuata l'iscrizione di un binomio, la stessa può essere modificata con sostituzione di atleta con residenza sportiva presso lo stesso Ente (fatta eccezione per le squadre miste). Può altresì essere modificata con sostituzione del Pony/cavallo atleta. La sostituzione del Pony/ cavallo atleta e successivamente dell'atleta, o viceversa, è consentita con i limiti sopra riportati. Tali sostituzioni sono ammesse purché richieste almeno entro le ore 24,00 del giorno precedente l'inizio delle gare. Le sostituzioni non comportano la perdita dell'ordine di iscrizione.

NG 1.6 È responsabilità dell'atleta o, nel caso di Under 18, del Presidente dell'Ente presso il quale l'Under 18 ha residenza sportiva, verificare la regolarità delle iscrizioni. È altresì responsabilità dell'atleta o, nel caso di Under 18, dell'Istruttore dell'Ente che assiste il minore in concorso, verificare la corretta partecipazione di Pony/cavalli atleti e atleti stessi alle categorie consentite.

Ritiro delle iscrizioni:

RI 1.0 Allorquando l'atleta – o l'Ente presso il quale ha residenza sportiva l'atleta Under 18 - intenda procedere alla cancellazione di un'iscrizione ad un Concorso, ciò è consentito senza alcun onere economico, se effettuata sullo stesso sistema delle Iscrizioni on-line entro



la data di chiusura delle iscrizioni. Detto obbligo incorre anche per gli atleti presenti nella lista d'attesa, laddove non fossero più interessati a subentrare ad atleti che rinunciassero alla loro iscrizione. Quando – chiuse le iscrizioni – in conseguenza della cancellazione di iscrizioni, l'atleta in lista d'attesa fosse inserito in posizione utile alla partecipazione, egli è automaticamente iscritto al concorso, e non può rinunciare alla stessa. L'eventuale successiva rinuncia comporta l'onere di cui al successivo punto.

RI 1.1 Qualora non sia data disdetta di iscrizione nei termini e nei modi sopra indicati l'atleta deve corrispondere al Comitato Organizzatore per il ritiro tardivo dell'iscrizione, penale del 75% della quota di iscrizione e 100% della quota del Box (quando previsto) relativa coppie/squadre/individuali precedentemente iscritti e non partiti. Detto importo è dovuto anche nel caso in cui un atleta si iscriva dopo la chiusura delle iscrizioni e successivamente si ritiri. Il ritiro tardivo dell'iscrizione non comporta pagamento di detto importo qualora il Concorso raggiungesse comunque il numero massimo di partenti previsto, in conseguenza del subentro di iscritti dalla lista d'attesa o per iscrizioni tardive.

RI 1.2 Qualora l'atleta non dovesse procedere nei termini fissati al pagamento delle iscrizioni, o della quota dovuta per ritiro tardivo delle iscrizioni, si procede come disposto dal Titolo V, Libro VI, del Regolamento Generale F.I.S.E..

RI 1.3 Nel caso in cui il Comitato Organizzatore, successivamente al termine di cui sopra, apportasse rilevanti variazioni tecniche al programma della Manifestazione, l'atleta può ritirare, entro le 48 ore successive alla notifica della variazione, le proprie iscrizioni senza dover pagare alcuna penale. Tale disposizione non si applica nel caso di variazioni apportate a concorso iniziato, dovute a cause di forza maggiore, e riconosciute come tali dal Presidente di Giuria. Di tali variazioni e delle cause di forza maggiore che le abbiano giustificate, il Presidente di Giuria dà dettagliata indicazione nella Relazione del Presidente di Giuria. Per rilevanti variazioni tecniche al programma della Manifestazione, si intendono:

- modifica dei campi previsti per lo svolgimento delle singole gare (es: categoria prevista nel campo in sabbia spostata nel campo in erba o viceversa);
- modifica al previsto susseguirsi delle categorie;
- modifica categorie da Indoor a Outdoor o viceversa;
- modifica categoria da diurna in notturna o viceversa



RI 1.4 Non è consentito ad un atleta che rinunci a partecipare ad un concorso non dando disdetta di iscrizione nei modi e termini di cui al primo punto del presente articolo, prendere parte ad altra manifestazione programmata nelle stesse date di quella cui ha rinunciato. In detta circostanza, per iscriversi ad un altro concorso concomitante, l'atleta deve corrispondere al Comitato Organizzatore del concorso al quale ha rinunciato l'intera quota di iscrizione. Detta penale non si applica nel caso in cui la mancata partecipazione ad un concorso cui si è regolarmente iscritti è determinata da convocazione in rappresentative nazionali da parte di F.I.S.E., o qualora il Concorso raggiungesse comunque il numero massimo di partenti previsto, in conseguenza del subentro di iscritti dalla lista d'attesa o per iscrizioni tardive.

Obbligo di Accettazione delle Iscrizioni

Al 1.0 In tutte le manifestazioni che si svolgono sotto l'egida F.I.S.E. e da questa autorizzate, quando l'iscrizione di un binomio avvenga nel rispetto del Programma e dei termini in esso indicati, ed in coerenza ai vigenti regolamenti, al Comitato Organizzatore non è consentito rifiutare l'iscrizione stessa. Determinazione in tal senso può essere assunta esclusivamente dalla F.I.S.E., su propria iniziativa o su specifica richiesta motivata inoltrata dal Comitato Organizzatore a F.I.S.E.

Quote di Iscrizione e Quote di Partenza

QI 1.0 La partecipazione di ogni binomio ad un concorso impegna l'atleta a pagare al Comitato Organizzatore una quota che consente al binomio partecipante di aver accesso all'area della Manifestazione, e permanere in essa sino alla conclusione, o comunque per il periodo determinato nel Programma della Manifestazione. La Quota di Iscrizione varia in funzione del numero dei percorsi ai quali l'atleta si sia iscritto, o di quelli in più cui eventualmente abbia partecipato (ulteriori percorsi fuori classifica, ecc.).

Determinazione Quote di iscrizione e Quote di Partenza Concorsi Nazionale come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal consiglio federale, consultabile nel sito Federale al seguente indirizzo <https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>



SCUDERIZZAZIONE

SQ 1.0 Il Comitato Organizzatore, per le manifestazioni che si svolgono in più giorni di gara, deve assicurare la scuderizzazione richiesta dagli atleti in sede di iscrizione per i cavalli atleti partecipanti. Il numero dei box disponibili è dichiarato sul programma della manifestazione.

La scuderizzazione deve essere richiesta dai concorrenti all'atto dell'iscrizione nelle forme previste dal sistema di Iscrizioni on-line.

In caso di richiesta di box eccedente il prefissato numero disponibile, il Comitato Organizzatore non garantisce l'ospitalità ai cavalli.

SQ 1.1 Unitamente al box deve essere garantito l'impianto di prima lettiera in balle di paglia in quantità adeguata (almeno 2 balle di paglia) o, se richiesto e disponibile, in truciolo con sovrapprezzo stabilito dal Comitato Organizzatore (almeno 2 balle di truciolo da minimo 20 kg ciascuna).

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

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

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

SQ 1.2 In occasione delle Manifestazioni di Interesse Federale o di Interesse Regionale il Comitato Organizzatore deve fornire i box vuoti con due balle chiuse di paglia ove fosse fornito truciolo è consentita una maggiorazione fino a € 15,00 (le balle devono avere un peso unitario di almeno 20 kg).

SQ 1.3 I boxes devono essere collocati nell'impianto dove si svolge la manifestazione o nelle immediate vicinanze.

Devono essere adeguatamente protetti per evitare disagi dovuti a fattori meteorologici e devono disporre di punti di approvvigionamento di acqua potabile nelle immediate adiacenze in numero sufficiente in rapporto ai cavalli atleti scuderizzati.



SQ 1.4 Nell'area riservata alla scuderizzazione e al parcheggio van si deve mantenere un comportamento rispettoso della quiete dei cavalli atleti e, in particolare durante le ore notturne, del riposo dei cavalli atleti che sono scuderizzati e delle persone che alloggiano nell'area van.

SQ 1.5 È vietato fumare in prossimità e nelle scuderie.

Tipologia di box

Tb 1.0 La scuderizzazione può essere prevista in strutture standard o in strutture di tipo extra.

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

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

Eventuali obblighi di Scuderizzazione

1.0 È facoltà dell'atleta all'atto dell'iscrizione decidere se optare per la tipologia di box di tipo Standard o Extra. Il Comitato Organizzatore provvede a specificare dettagliatamente nel Programma della Manifestazione se disponibile sia la tipologia di box Standard e Extra.

1.1 La F.I.S.E. può prevedere in programma la scuderizzazione obbligatoria per la partecipazione a tutte o alcune delle categorie in Manifestazioni di Interesse Federale, Manifestazioni di Interesse Regionale o di Rilevante Interesse Sportivo. In questo caso il cavallo atleta dovrà obbligatoriamente rimanere scuderizzato per tutta la durata della Manifestazione



FISE

TAVOLE ALLEGATE

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI

SELLE

NON Sono ammesse selle senza arcione. Le Selle devono avere una gola centrale e due cuscini laterali per l'intera lunghezza. Ciò significa che ci devono essere due cuscini montati lungo l'intera lunghezza della sella che formano un canale d'aria centrale tra la Sella e la Colonna vertebrale del pony atleta. I quartieri devono fare parte della sella.








Tra la sella e la groppa del pony deve rimanere una distanza libera.

AUTORIZZATE























TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI

FILETTI AUTORIZZATI



MORSI SNODATI AUTORIZZATI

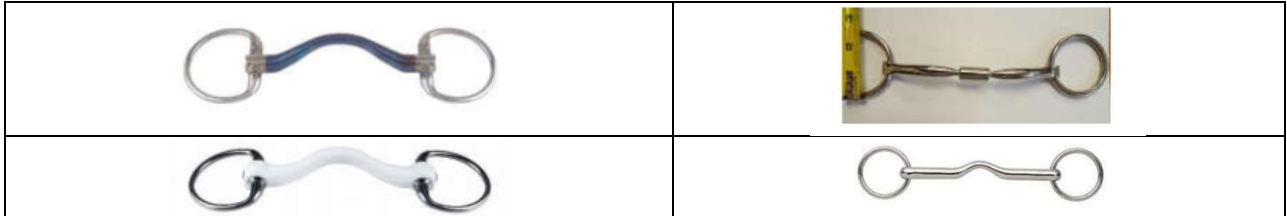
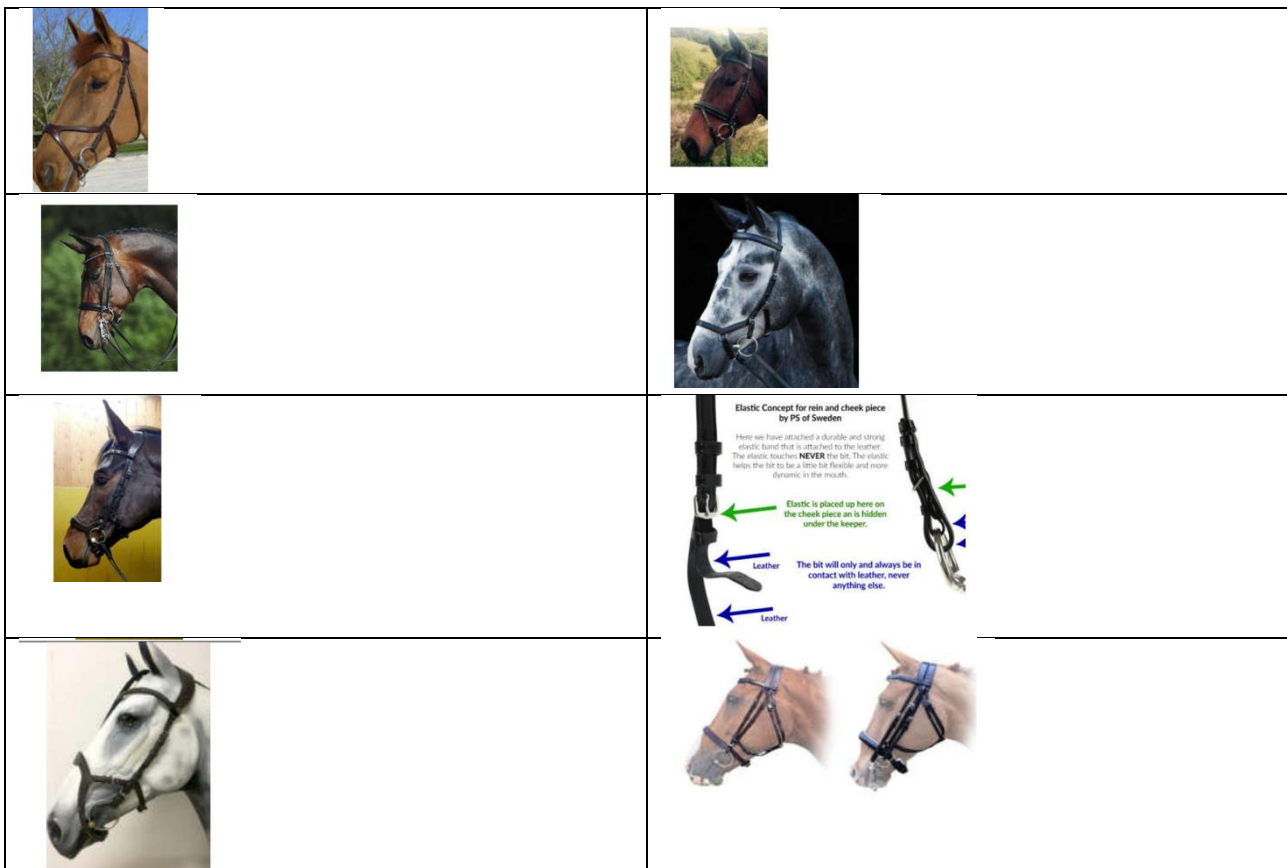


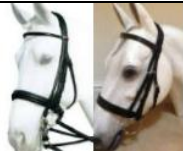





TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI

TESTIERE AUTORIZZATE



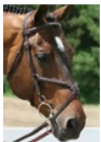





FISE

CAPEZZINE AUTORIZZATE



FISE


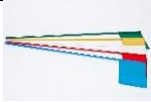




BITLESS











FISE

TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO

MATERIALE di GIOCO	DESCRIZIONE MATERIALE e DIMENSIONI
Anello spada 	Materiale plastico semirigido – diam.est. 20 cm. – diam.int. 10 cm. – spess. 3 mm. con alloggiamento per paletto.
Bandiera con drappo 	Materiale plastico semirigido h.122 cm. – diam.est. 1,5 cm. Colori : bianco – giallo – rosso – blu – verde. Drappo in stoffa 20/25.
Bidone con disco in legno 	Materiale plastico semirigido h.66 cm. – diam.bocca 48/50 cm. – disco legno diam.40 cm.
Bottiglia 	Materiale plastico semirigido capacità lt.1 – diam. 8 cm. – h. 26 cm. – con sabbia peso tot. g. 400/450 circa.
Calzini 	Palla in materiale spugnoso e rivestimento in stoffa – diam. 7/8 cm.
Canna palloncini 	Materiale plastico semirigido (come bandiera) – h. 122 cm. – diam.est. 1,5 cm. – con all'estremità punta in metallo.







FISE

Canna rifiuti		Materiale plastico semirigido (come bandiera) - h.122 cm. – diam.est. 1,5 cm.
Cartone/rifiuto		Materiale plastico semirigido – h. 15,5 cm. - diam.est. 6,5 cm.
Cartone internazionale		Materiale plastico semirigido – h. 20 cm. - diam.est. 8 cm.
Cassetta attrezzi		Cassetta porta utensili in materiale plastico semirigido con manico – h. 11,5 x 38 x 25 cm.
Cono per bandiere		Materiale in gomma morbida – colore rosso h. 31 cm. – base 27 x 27 cm. – foro 10 cm.
Cono per palla e cono		Materiale in gomma morbida – colore rosso h. 50 cm. – base 27 x 27 cm.










FISE

Cono per torre		Materiale in gomma morbida – h. 72 cm. – base 40 x 40 cm.
Corda		Materiale sintetico – l. 90 cm. – diam.12/14 cm.
Lettera postino		Materiale forex – dimensioni 10 cm x 20 cm. – spess.3 mm.
Paletto campo sabbia		Base del paletto in materiale gomma+legno – 27 cm. x 27 cm. – h. paletto 140 cm. – diam.paletto 30 cm. in plastica rigida o legno
Palla per torre in legno		Materiale legno – diam. 8 cm. – peso 200 gr. circa.
Pallina per cono		Palla da tennis.
Pietre		Materiale plastico con superficie antiscivolo – h. 21 cm – base inferiore 28 cm. – base superiore 17 cm. (composto da n.06 pezzi).



FISE

Pneumatico		Modello tipo mountain bike – diam.est. 65 cm circa – diam.interno 55 cm. circa.
Sacco postino		Sacchetto in tessuto – h. 60 cm. – largh. 40 cm.
Sacco 3 gambe		Sacco in yuta – h.120 cm. circa – largh. 70 cm. circa..
Scatole piramide		Materiale plastico - h. 10 cm. – largh. 19 cm. – prof. 15 cm. – con sabbia peso tot. g. 400/450 circa. – scritta ITALY sulle 4 facciate esterne. Colori: verde (I) – giallo (T) – blu (A) – rosso (L) – bianco (Y).
Secchio		Materiale plastico – mod.scuderia\muratore – capacità lt. 10 circa – h. 23 cm. – diam.sup. 35cm. – diam.inf. 22cm. Senza manico.
Spada		Materiale legno, stecca di materiale plastico. Lungh. 90 cm. – diam.max 40 cm. – diam.min. 20 cm. Stecca lungh. 30 cm. diam. 15 cm. posizionata a 28 cm. dal fondo.
Supporto palloncini		Plancia in legno con n.06 tagli per alloggiamento palloncino. Lungh. tot. plancia 244 cm. x 10 cm. x 2 cm. Distanza tra i palloncini 45 cm.








FISE

<p>Tazza</p> 	<p>Materiale acciaio – h. 9 cm. – diam. 8 cm. – senza manico. Peso 200 gr. c.ca.</p>
<p>Testimone</p> 	<p>Materiale plastico rigido. Lungh. 30 cm. – diam. 3 cm.</p>
<p>Torre</p> 	<p>Materiale legno. H. 15 cm. – diam. est. 8 cm. – diam.alloggio su cono 5,5 cm. – diam.alloggio pallina 5 cm.</p>
<p>Utensili cassetta</p> 	<p>Materiale gomma morbida. Lungh 12 cm. – diam. est. 3 cm. Chiusi all'estremità.</p>
<p>Bank Race</p> 	<p>Pannello in legno/plastica largh. 65 cm. x 35 cm. con n.04 ganci sul lato dx pannello. Supporto per nr. (ottagono in legno) con n.04 ganci a lato – dimens. 20 cm. x 20 cm. – h. 3,5 cm. – foro diam.10 cm. Nr. (1000) in legno con occhio h. 12 cm. x 8 cm. di color nero\rosso.</p>
<p>Cesto basket</p> 	<p>Cesto in ferro diam. 20 cm. con rete di 40 cm. circa.</p>



FISE

Jousting + lancia		Plancia in legno lungh. 200 cm. x 30 cm. – h. 5 cm. con n.04 bersagli diam. 14 cm. montato su n.02 coni mod. torre. Lancia in materiale semirigido con n.02 tappi in gomma alle estremità - lungh. 140 cm. – diam. 2,5 cm. con protezione a 45 cm. dal tappo in gomma.
N.Patrick		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta "N PATRICK" (scritta leggibile in entrambi i lati).
Piccolo Presidente		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta "ITALY" (scritta leggibile in entrambi i lati).
Supporto 4 bandiere		Supporto in gomma base metallo dimensioni 27 cm. x 27 cm. con n.04 tubi in materiale plastico rigido h. 30 – diam.est.3,2 cm. – diam.int. 2,5 (bianco, giallo, rosso, blu).
Hoopla		Anello in gomma diam.interno 11 – 12 cm., diam.esterno 15 – 17 cm. Peso gr. 220 – 250.