



Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO

PONY CLUB

F.I.S.E.

APPROVATO CON DELIBERA N° 46 del Consiglio Federale del 19 Gennaio 2021 in vigore dal 1 febbraio 2021



Sommario

CATEGORIE NC 1.0	7
PARTECIPAZIONI	7
NC.2.1 Cavalieri:	7
NC .2.2 Pony	7
NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE:	8
NC 4.1 TENUTA:	8
N.C. 5.0 BARDATURA E IMBOCCATURA:	8
PONY GAMES	10
TITOLO I	11
REGOLE GENERALI	11
SELLERIA 3.0	11
TENUTA 4.0	12
L'ARBITRO UFFICIALE 5.0	13
OBIEZIONI 6.0	13
GIUDICI 7.0	13
FASCE PER IL CAP 8.0	14
SPERONI E FRUSTINI 9.0	14
COMPORAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI 10.0	14
FUORI CLASSIFICA:12.0	14
EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO 2.0	17
PASSAGGIO DI TESTIMONE 3.0	17
ASSISTENZA 4.0	18
PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE 5.0	18
MATERIALE FUORI SEDE 6.0	18
MATERIALE ROVESCiato 7.0	19
CADUTE 8.0	19
GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA' 9.0	19
CORREGGERE GLI ERRORI 10.0	20
OSTRUZIONI 11.0	21



ELIMINAZIONI 12.0	21
GIOCHI CON SLALOM 13.0	21
INFORTUNIO 14.0	21
CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE 15.0	22
MANOMISSIONE DEL MATERIALE 16.0	22
USCITA DEL CAMPO GARA 17.0	22
POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE 18.0	22
L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA 19.0	23
LA PARTENZA 20.0	23
L'ARRIVO 21.0	24
SISTEMAZIONE DEL MATERIALE 22.0	24
RECLAMI 23.0	24
CLASSIFICA 24.0	24
GIOCO DECISIVO 25.0 (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE)	24
BRIEFING 26.0	25
ISPEZIONE 27.0	25
SFILATA 28.0	25
TITOLO II	25
GIOCHI:	25
Regole dei giochi:	27
1 - SLALOM	27
2 - PALLINA E CONO	27
3 - LE DUE TAZZE	28
4 - CAVALLETTE	28
5 - CORDA	28
6 - LE DUE BANDIERE	29
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE	29
8 - LA TORRE	30
9 - LE CINQUE BANDIERE	30
10 - PIETRE	31
11 - LE DUE BOTTIGLIE	31
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE	32
13 - POSTINO	32
14 - LE 5 TAZZE	33



15 - LE 4 BANDIERE	33
16 - CARTONI.....	34
17 - TEKSAB.....	34
18 - BASKET.....	35
19 - LE TRE TAZZE	35
20 - BOTTLE EXCHANGE	36
21 - HOOPLA.....	36
REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE.....	37
1 - SLALOM	37
2 - PALLINA E CONO	37
3 - LE DUE TAZZE	38
4 - CAVALLETTE.....	38
5 - CORDA	39
6 - LE DUE BANDIERE	39
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	40
8 - LA TORRE	40
9 - LE CINQUE BANDIERE.....	41
10 - PIETRE	41
11 - LE DUE BOTTIGLIE	42
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE	42
13 - POSTINO	43
14- LE 5 TAZZE	43
15 - LE 4 BANDIERE	44
16 - CARTONI.....	44
17 - TEKSAB.....	45
18 - BASKET.....	45
19 - LE TRE TAZZE	46
20 - BOTTLE EXCHANGE	46
21 - HOOPLA.....	46
PRESENTAZIONE	47
IL CAROSELLO.....	50
LE GIMKANE	53
REGOLE GENERALI: RGg	53
ISCRIZIONI:1.0	53



PARTECIPAZIONE 2.0	53
REGOLAMENTAZIONE: 3.0	53
LINEA JUMP:	54
1) La Gimkana 2	54
2) La Gimkana Jump 40:	56
3) La Gimkana Jump 50:	57
4) il PGP (Piccolo Gran Premio):	58
LINEA DERBY	60
1) Gimkana 2 Derby	60
2) Gimkana Derby 40	61
3) Gimkana Derby 50:	61
LINEA CROSS	62
1) La Gimkana Cross:	62
2) La Gimkana Cross 30	65
3) La Gimkana Cross 40	65
EQUIFUN	65
CATEGORIE E SQUADRE/COPPIE	66
CAVALIERI	66
PONY	66
ORGANIZZAZIONE	67
REGOLE TECNICHE	67
RUN & RIDE	70
RIEPILOGO DISCIPLINE – AUTORIZZAZIONI A MONTARE – LIMITAZIONI	72
IMBOCCATURE PONY DRESSAGE	73
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI	75
TITOLO I	77
TITOLO II	78
Scheda Giudizio	84



Federazione Italiana Sport Equestri

LEGENDA:

IS: INDICE SPECIALITÀ

NC: NORME COMUNI



CATEGORIE NC 1.0

NC 1.1 Categoria A

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 117 cm (118 cm con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Sono previste 3 serie:

A Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 7 anni

A Serie 2: riservata a cavalieri da 6 a 9 anni

A Serie 3: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

NC 1.2 Categoria B

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 110 cm (111 cm con ferri) ed un massimo di 148 cm (149 cm con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra 8 e 16 anni.

B Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

B Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

B Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

NC.1.2.1 Categorie riservate Brevetti e Brevetti MG solo per i Pony Games

Le categorie Brevetto12 e Brevetto16 sono riservate ai cavalieri in possesso di Brevetto o Brevetto MG

Brevetto 12: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni con pony massimo 138 cm (139 cm con i ferri)

Brevetto 16: riservata a cavalieri da 12 a 16 anni con pony massimo 148 cm (149 cm con i ferri)

PARTECIPAZIONI

NC.2.1 Cavalieri:

Un cavaliere può effettuare una sola categoria per specialità al giorno, è consentita la partecipazione fuori classifica per qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente regolamento.

NC .2.2 Pony

1 giorno: 4 partecipazioni

2 giorni: 6 partecipazioni (max 4 al giorno)

3 giorni: 9 partecipazioni (max 4 al giorno)

4 giorni: 10 partecipazioni (max 4 al giorno)

NC 2.3

Per Pony Games max. due categorie al giorno, ogni sessione di gioco vale una partecipazione.



NC 2.4 Possono partecipare solo pony iscritti ai ruoli Federali, ed in regola con il tesseramento per l'anno in corso.

N.C. 2.5 Età minima dei pony:

4 anni per tutte le specialità

N.C. 2.6 Per la specialità della Presentazione è ammessa una sola partecipazione per ogni pony e tale partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento.

Per la specialità del Carosello una partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento, dal secondo carosello le partecipazioni concorreranno al cumulo delle partecipazioni di quel pony.

N.C. 2.7 Non possono essere utilizzati pony interi.

N.C. 2.8 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

N.C. 2.9 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi, è consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purché non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia.

NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE:

La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony. Se l'arbitro ritiene che il cavaliere sia in sovrappeso o pericoloso per sé o per il pony, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione.

NC 4.1 TENUTA:

Casco con tre punti di attacco con sottogola allacciato, la perdita del cap comporta l'eliminazione in ogni specialità.

Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale.

Jodhpur con stivaletti.

Stivali da equitazione in gomma o cuoio, stivaletti, eventuali ghette di colore nero o marrone, con pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore salvo per quanto espressamente previsto da ogni specifica disciplina. L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse per le categorie A1, A2, A3, B1

N.C. 5.0 BARDATURA E IMBOCCATURA:

N.c5.1 Per tutte le specialità: Categoria A1 e A2 staffe chiuse anteriormente, mentre per le categorie A3 e B1 solo se si usano stivaletti senza tacco.

N.c5.2 per Gimkane 2/3/Jump/Derby: è consentito il solo filetto (vedi appendice dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette

N.c5.3 per Gimkane Cross: è consentito il solo filetto (vedi appendice Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), e Sella inglese, bardette, sella endurance

N.c5.4 per Carosello: è consentito il solo filetto (vedi appendice Dressage pony) e bitless. E' consentita la martingala fissa, sella inglese o bardette.

N.c5.5 per Pony games: rif. Regolamento specifico e imboccature appendice Dressage +



bitless. E' consentita la martingala fissa ed ad anelli, sella inglese e bardette

N.c5.6 le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera.

N.c5. 7 E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso, fermo restando quanto espressamente previsto nelle discipline Pony Games e Carosello.

N.C 6.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY

6.1 Il maltrattamento del Pony non è mai permesso in nessun luogo dell'area in cui è in corso la competizione. Il Presidente di Giuria/ Arbitro Starter può eliminare una coppia o squadra da un gioco o dalla competizione ed eventualmente, sottoporre se lo ritiene opportuno alla commissione di disciplina. Sono esempio di maltrattamento le seguenti condotte:

- Frustare o colpire un Pony con violenza con qualsiasi oggetto, con una mano, con una gamba.
- Strattonare violentemente un Pony in bocca
- Montare un Pony visibilmente spossato, fuori forma, debole, ferito o con zoppia
- Sensibilizzare in maniera anomala una qualsiasi parte del Pony
- Lasciare un Pony senza cibo o acqua
- Incuria e abbandono della custodia del Pony anche fuori all'area di gara

6.2 per quanto alle previsioni e alle prescrizioni in merito a:

- Tesseramento cavalieri e autorizzazioni a montare;
- Iscrizioni al ruolo dei cavalli;
- Comitati Organizzatori;
- Disciplina dell'antidoping umano;
- Disciplina dell'antidoping cavalli;
- Norme sulla Salute e il Benessere del cavallo;

si applicano le previsioni del Regolamento Generale F.I.S.E e degli specifici regolamenti tecnici.



LIBRO I

PONY GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

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

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

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

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

LE ORIGINI

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



TITOLO I

REGOLE GENERALI

RGpg 1.0

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

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

RGpg 1.3 A competizione iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.5 ed 1.6). Durante la gara a squadre/coppie, un cavaliere o un pony, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dell'Arbitro Starter o Presidente di Giuria, (es. in caso di ritardo o concomitanze).

RGpg 1.4 Una squadra o una coppia possono sostituire un pony a gara iniziata se il veterinario di servizio certifica che il pony è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony o la coppia con 1.

RGpg 1.5 Una squadra o una coppia possono sostituire un cavaliere se il medico di servizio dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 solo giocatore. Il cavaliere che subentra lo è fino alla fine della categoria e deve corrispondere ai requisiti che la categoria prevede. In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (vedi punto 12.1)

RGpg 1.6 Quando l'arbitro ufficiale per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre/coppie che ripartono possono modificare l'ordine di partenza dei cavalieri e la combinazione dei cavalieri/pony.

RGpg 1.7 Potranno partecipare cavalieri con minimo 5 anni (millesimo anno di nascita)

in possesso di patente A (con almeno 4 mesi di anzianità), ed eventuali Brevetti e Brevetti BMG in categorie a loro riservate.

Limitazioni RGpg 2.0

Nelle categorie Pony Games A1/A2/A3-B1/B2/B3 non sono ammessi Brevetti e Brevetti MG ma solo nelle categorie a loro riservate B12/B16

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

SELLERIA 3.0

RGpg 3.1 Le bardature (selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento) devono essere usate per lo scopo a cui sono preposte, e non adattate in alcun modo per scopi diversi (ad esempio martingala ad anelli usata come fissa), è ammessa la martingala fissa in cuoio. E' ammesso il



nodo alle redini.

RGpg 3.2 La sella può essere in materiale sintetico o in pelle con arcione bardette. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di staffe, porta staffili aperti, e sottopancia con due fibbie per parte.

RGpg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle previste per le prove di dressage (vedi appendice imboccature reg. nazionale pony dressage).

RGpg 3.4 La lunghezza totale delle barre laterali dei filetti non deve superare i 10 cm.

RGpg 3.5 Le testiere senza imboccatura sono permesse (tipo bitless), non è permesso Hackamore. La sola capezza è consentita in casi particolari, solo su autorizzazione dell'arbitro ufficiale.

RGpg 3.6 L'arbitro può ispezionare la selleria del pony in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà insindacabile.

RGpg 3.7 Sono Vietati ramponi e criniere intrecciate e ogni altro equipaggiamento rumoroso.

RGpg 3.8 Autorizzati: martingale fissa in cuoio su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare per la risalita in sella e sottocoda.

RGpg3.9 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa, viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera, il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

RGpg 3.10 All'arrivo, testiera e sella devono essere posizionate in modo corretto.

RGpg 3.11 Le categorie A3/B3 sono valide per il conseguimento del BMG

TENUTA 4.0

RGpg 4.1 Obblighi: pantaloni da equitazione, stivali/stivaletti da equitazione, scarpe da pony games e cap omologato con attacco a tre punti.

RGpg 4.2 Divieti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi.

RGpg 4.3 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è a cavallo. Se il cap si slaccia durante la gara, il cavaliere deve immediatamente riallacciarlo per continuare il gioco; il mancato rispetto di quanto specificato comporta l'eliminazione immediata. La perdita del cap comporta l'eliminazione immediata.

RGpg 4.4 il cavaliere che durante il gioco perde uno o due stivaletti/scarpa è tenuto immediatamente a rindossarli prima di proseguire in ogni altra azione, anche in caso di caduta, pena l'eliminazione.

RGpg 4.5 Nella gara del postino e teksab il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere o le palline.



RGpg 4.6 I gioielli che non possono essere tolti, devono essere nascosti con un nastro adesivo

L'ARBITRO UFFICIALE 5.0

RGpg 5.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

RGpg 5.2 Il posizionamento degli Arbitri di Corsia verrà definito dallo Starter Ufficiale al momento del briefing, ma potrà essere modificato in campo, dallo Starter, a seconda delle esigenze contingenti.

OBIEZIONI 6.0

RGpg 6.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing.

GIUDICI 7.0

RGpg 7.1 Ogni squadra/coppia dovrà entrare in campo accompagnata dal proprio arbitro di corsia. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti alla squadra per ogni gioco svolto senza arbitro. Gli Arbitri di corsia hanno l'obbligo di firma, al tavolo della giuria, prima di iniziare a giudicare. Il loro posizionamento in campo verrà definito dallo Starter Ufficiale durante il briefing, ma potrà essere modificato in campo a seconda delle esigenze contingenti.

RGpg 7.2 Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'area di gioco: gli organizzatori, l'Arbitro ufficiale, i giudici, gli arbitri di corsia, i commentatori, gli assistenti dell'Arbitro ufficiale, i responsabili del campo gara, i posizionatori di materiali, gli atleti e un TAL/Istruttore di base per ogni squadra. I minori di 18 anni presenti in campo debbono obbligatoriamente indossare il cap allacciato anche se a piedi.

RGpg 7.3 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 7.1 può essere eliminata, salvo eventuali accordi con l'Arbitro ufficiale.

I posizionatori e gli arbitri di corsia debbono entrare in campo con la squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco.

RGpg 7.4 E' severamente vietato l'uso del cellulare, fumare e bere alcolici nella zona di gioco. Lo starter può, a sua discrezione, allontanare chiunque infranga questa regola.

RGpg 7.5 i posizionatori di materiali non dovranno durante la loro permanenza in campo:

- Fare uso di telefoni e/o videocamere
- Incitare i cavalieri in gara
- Suggestire la rettifica di un gioco
- Posizionare il materiale in modo tale da favorire/sfavorire una squadra/coppia/binomio durante lo svolgimento del gioco

La non osservanza di tali regole comportamentali può essere causa di cartellino giallo a carico della squadra/coppia/binomio che rappresentano.



RGpg 7.6 Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

FASCE PER IL CAP 8.0

RGpg 8.1 L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia ben visibile sul cap e nettamente in contrasto con il copri cap di almeno 4 cm d'altezza di colore bianco o nero.

RGpg 8.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un cavaliere ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso dall'Arbitro Starter. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 8.3 Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve ritornare nel punto in cui ha perso la fascia, rimettersela e passare di nuovo la linea d'arrivo con la fascia in testa.

SPERONI E FRUSTINI 9.0

RGpg 9.1 Non è permesso l'uso degli speroni e della frusta in campo gara e in campo prova.

RGpg 9.2 Durante la gara un pony se montato può essere incitato esclusivamente dalle gambe del cavaliere o dalla voce

RGpg 9.3 Né il testimone né le redini né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 9.4 Non è permesso sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony. Ogni infrazione causa una ammonizione (cartellino giallo), alla seconda ammonizione scatta l'eliminazione per il gioco in cui è avvenuto il fatto.

COMPORAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI 10.0

RGpg 10.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, TAL, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

RGpg 10.2 A discrezione dell'Arbitro ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti che si comportano in modo sconveniente, non conformi al regolamento, potranno essere ammoniti con cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo questo comporta l'eliminazione per cui alla sua squadra/coppia verrà attribuito punti 0 per quel gioco. Se sono programmate più sessioni di gioco, il primo cartellino giallo sarà riportato di sessione in sessione.

RGpg 10.3 Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari dall'Arbitro Starter o dal Presidente di Giuria nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

FUORI CLASSIFICA:12.0

RGpg 12.1 Se una squadra, una coppia giocano fuori classifica, devono rispettare le regole della



categoria (per le altezze pony), ma non acquisiscono punti.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC 1.0

CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito dall' area recintata o cordata in cui avviene il gioco e dove sono tracciate le linee di gioco. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 100 metri di lunghezza e 75 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate a seconda delle caratteristiche del terreno a disposizione. Contemporaneamente saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre. Tutte le corsie, anche le ultime, devono essere limitate dai paletti, dal momento che gli stessi, se cadono, devono essere sempre rettificati (facoltativo indoor)

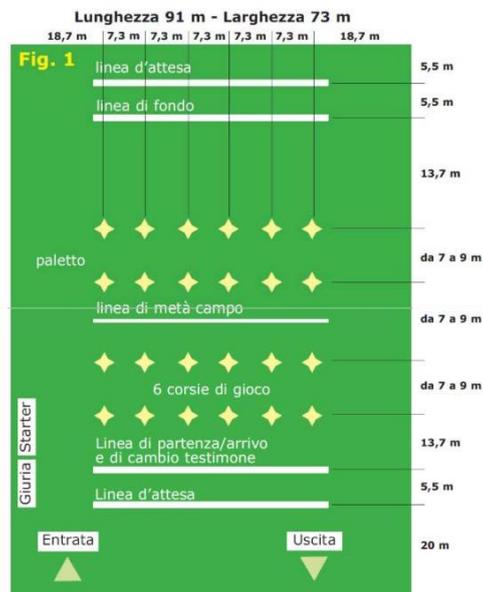
RC 1.2 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, pallina e cono, ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi (ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia, la fascia di campo situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza di 3 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti.

RC 1.3 La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa, ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RC 1.4 La zona di attesa è situata dietro la linea di attesa, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.5 La zona di fondo è situata dietro la linea di fondo e la recinzione, ed è la zona in cui i binomi si presentano per partire (dal fondo) o in cui i binomi aspettano il loro turno per partire o in cui aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.6 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali dimensione del pneumatico. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione 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 1.7 Ogni attrezzatura abbattuta o spostata da un cavaliere, deve essere riposizionata sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, l'errato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.8 Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul corretto posizionamento spetta all'Arbitro ufficiale. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può raccorciare l'intera distanza del gioco.

RC 1.9 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

RC 1.10 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena eliminazione.

RC 1.11 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza. Pena eliminazione.

RC 1.12 Un solo cavaliere sarà presente nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia.

RC 1.13 Quando il cavaliere ha terminato la sua prova, deve fermarsi nella zona di attesa della sua squadra facendo attenzione a non invadere o intralciare le altre squadre. Eccezione: in terreni non perfettamente squadri può essere prevista una corsia di sicurezza: in questo caso c'è sempre l'obbligo di girare a mano destra.

RC1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (pony/cavaliere) la linea di fondo.

RC 1.15 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente



anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.

RC 1.16 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova, lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara.

E' vietato l'uso di speroni e fruste in campo gara ed in campo prova.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO 2.0

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

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 è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione, il cavaliere non è responsabile, quindi la propria squadra o coppia non sarà eliminata e parteciperà al rigioco nel caso in cui il gioco sia stato fermato.
- In tutti gli altri casi il cavaliere è responsabile, quindi la propria squadra o coppia sarà eliminata e non parteciperà al rigioco.

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

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

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

PASSAGGIO DI TESTIMONE 3.0

RC 3.1 Tutte le 4 gambe dei pony impegnati nello scambio, devono essere dietro alla linea di partenza o di fondo oppure dentro la zona di attesa se esistente. Ogni infrazione comporta l'eliminazione salvo rettifica (ripassare la linea).

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

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

RC 3.4 Se esiste la zona di attesa ed un materiale cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è il cavaliere in arrivo che deve raccogliarlo e passarlo al cavaliere in partenza. Lo



può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di scambio. Anche il pony deve rientrare nella zona di scambio.

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

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

ASSISTENZA 4.0

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

RC 4.2 Se l'Arbitro ufficiale, per ragione di sicurezza richiede al TAL/Istruttore di base di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata.

RC 4.3 I TAL/Istruttore di base possono aiutare un cavaliere in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

RC 4.4 Solo per la Cat. A1 il TAL/Istruttore di base è autorizzato ad accompagnare i/il concorrente/i durante il gioco che dovrà essere effettuato obbligatoriamente al passo, in questo caso la squadra/coppia non verrà eliminata. Se il TAL/Istruttore di base interviene a gioco iniziato la squadra/coppia verrà eliminata. (rif. 4.2)

PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE 5.0

RC 5.1 Se ad un cavaliere cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può scendere dal pony per posizionare o prendere tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. Il Cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

RC 5.2 Il cavaliere può continuare con qualsiasi materiale dell'equipaggiamento, non necessariamente quello preso originalmente. (es: 5 bandiere)

RC 5.3 Se del materiale cade dopo che il cavaliere ha passato la linea di arrivo/fondo e il cavaliere successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza/fondo prima di iniziare la sua parte di gioco. (es: 4 bandiere)

RC 5.4 Se un equipaggiamento cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di arrivo, il gioco sarà ritenuto valido.

MATERIALE FUORI SEDE 6.0

RC 6.1 Se del materiale, regolarmente posizionato a terra (es. anelli dell'Hoopla etc.) è balzato,



dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccogliero a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

RC 6.2 Il materiale può essere sistemato, dove necessario, a mano, ma senza lasciare il pony pena eliminazione.

MATERIALE ROVESCiato 7.0

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

RC 7.2 Nel caso di un materiale ribaltato come nel punto 7.1, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco può essere interrotto e rigiocato.

RC 7.3 Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra, coppia, che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non rigiocherà ma manterrà il suo ordine di arrivo originale. La squadra, coppia che commette l'infrazione, non prenderà parte al gioco ripetuto e sarà eliminata, (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione -invasione -da parte di un altro cavaliere). In ogni caso, qualsiasi altra squadra, o coppia che avesse commesso delle infrazioni non rettificabili (es. torre secchio rovesciato senza acqua) causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non parteciperà al rigioco e sarà eliminata.

RC 7.4 Il gioco non sarà fermato in caso di materiale rovesciato se la squadra a cui appartiene il materiale ha finito il gioco ma la squadra che ha provocato il danno sarà eliminata.

RC 7.5 Il paletto è considerato caduto quando l'estremità superiore é a terra.

RC 7.6 Se un pony rovescia il materiale prima che il cavaliere abbia tentato di eseguire la prova, quest'ultimo deve riposizionare il materiale a piedi o a cavallo ma dovrà obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

CADUTE 8.0

RC 8.1 Se un cavaliere cade e perde il pony, deve recuperarlo e per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

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

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

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA' 9.0

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony, salvo che il pony non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco. Pena l'eliminazione.

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



RC 9.3 Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura il cavaliere per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

RC 9.4 Per i giochi pietre, a piedi a cavallo, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi al pony. Pena l'eliminazione.

RC 9.5 un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

CORREGGERE GLI ERRORI 10.0

RC 10.1 Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dal cavaliere interessato, prima di qualsiasi altra azione. Egli può ripararlo sia restando in sella, sia a piedi, salvo eccezioni.

RC 10.2 Se un materiale cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato l'arrivo, il cavaliere non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra/coppia non verrà eliminata.

RC 10.3 Gli errori devono essere rettificati nella giusta sequenza prima di continuare.

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

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

RC 10.5 Se del materiale è stato mal posizionato (ad esempio: piccolo presidente lettera al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere. rif.10.4.

RC 10.6 Se invece, un pezzo del materiale cade dopo che il cavaliere ha passato la linea ed il cavaliere successivo è già partito, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere deve immediatamente recarsi presso l'equipaggiamento fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza prima di iniziare la sua parte di gioco.

RC 10.7 Se un cavaliere si perde nella riparazione dell'errore potrà rimettere il gioco in ordine senza rispettare la sequenza, tornare dietro la linea da dove è partito, e poi può riaprire il suo gioco dall'inizio.

RC 10.8 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL/Istruttore di base responsabile della squadra/coppia. La squadra/coppia sarà eliminata per quel gioco



OSTRUZIONI 11.0

RC 11.1 Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea di gioco e ostruisce un avversario, la squadra, coppia, che causa l'ostruzione, è eliminata. L'ostruzione è considerata tale solo, quando un cavaliere, occupando la propria corsia, è costretto a modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando un pony offeso è rallentato, deviato o urtato.

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

ELIMINAZIONI 12.0

RC 12.1 Se una squadra, coppia è eliminata, non guadagna alcun punto in quel gioco.

RC 12.2 Se un'infrazione, punibile con l'eliminazione, accade dopo che il gioco è terminato e prima che abbia inizio il gioco successivo, la squadra, coppia sarà eliminata nel gioco successivo.

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

GIOCHI CON SLALOM 13.0

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

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

RC 13.3 Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che potrà riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma obbligatoriamente deve partire dietro al paletto abbattuto.

RC 13.4 Se un cavaliere abbatte un paletto e non lo riposiziona correttamente sul segno o che tocchi il segno, sarà eliminato.

INFORTUNIO 14.0

RC 14.1 Se un cavaliere si infortuna l'arbitro ufficiale fischiando può interrompere il gioco. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra/coppia potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio; sarà il medico di servizio a confermare l'idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione per i giochi successivi.

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

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



CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE 15.0

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettono la corretta posizione del materiale prima che il cavaliere possa effettuare il suo gioco, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere, il gioco sarà interrotto dall'Arbitro Starter e dopo aver consultato il Direttore di campo e la giuria, decidere di farlo giocare, cambiarlo o annullarlo.

RC 15.2 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 15.3 Se i pesi vengono aggiunti ad un materiale per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte del materiale stesso per tutta la gara.

RC 15.4 Nel caso di condizioni meteorologiche estreme o per qualsiasi altra causa imprevista l'arbitro può decidere, dopo essersi consultato con la giuria ed il Direttore di Campo di interrompere la gara o posticiparla o annullarla, se ritiene ci sia un rischio per i cavalieri o i ponies o in ogni caso per garantire la sicurezza della competizione.

MANOMISSIONE DEL MATERIALE 16.0

RC 16.1 A gioco iniziato la manomissione del materiale o il suo posizionamento da parte di posizionatori, TAL/Istruttore di base, giocatori, sarà causa di eliminazione.

RC 16.2 Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara o durante il trasferimento dei cavalieri per raggiungere le loro posizioni al di là della linea di fondo comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.

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

USCITA DEL CAMPO GARA 17.0

RC 17.1 Un pony o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia. (fatto salvo l'abbandono causato da forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale).

RC 17.2 Un pezzo del materiale gettato al di fuori del campo di gara da un cavaliere o da un pony, comporta l'eliminazione.

POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE 18.0

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni corsia.

RC 18.2 L'arbitro può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.



RC 18.3 Per tutti i giochi che prevedono l'uso dei secchi come i cartoni, le maniglie dei secchi devono essere messe tutte nella stessa direzione.

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

RC 19.1 Nelle competizioni in cui si fa uso di videocamera per registrare gli ordini d'arrivo ed eventualmente sulla linea di fondo, l'arbitro può avvalersi delle registrazioni ufficiali. Le altre registrazioni non saranno prese in considerazione.

LA PARTENZA 20.0

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione dei cavalieri. Tutti i cavalieri e i pony devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. L'arbitro alza la bandiera, i cavalieri vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.2 Lo starter decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non lo sia, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Ogni pony 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 che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, causa l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

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

RC 20.6 Se l'arbitro fa retrocedere un binomio per falsa partenza, l'istruttore non può cambiare il binomio con un altro della squadra.

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

RC 20.8 L'arbitro può a sua discrezione nominare un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.9 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano solo se si trova dietro alla linea di attesa. L'arbitro non darà 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 del responsabile della squadra o dei cavalieri.

RC 20.10 Se la partenza è impedita da un pony troppo agitato questo potrà essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony non riesce ad entrare nella zona di attesa si potrà dare ugualmente la partenza.



L'ARRIVO 21.0

RC 21.1 I cavalieri devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano il traguardo, la linea di arrivo o la linea di scambio.

RC 21.2 L'ordine di arrivo sarà determinato dal passaggio della testa del pony sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony che lo determina. Quanto i cavalieri attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo cavaliere. (esempio Tre Gambe e Corsa nel Sacco).

RC 21.3 Quando un cavaliere finisce il suo gioco portando una parte del materiale deve passare la linea di arrivo portando tale materiale con le proprie mani.

RC 21.4 Alla fine di un gioco, i cavalieri che si trovano dietro la linea di fondo, possono entrare nell'area di gioco per ritornare nella zona di partenza solo dopo che lo Starter ha chiuso il gioco fischiando. Ogni infrazione causa l'eliminazione.

RC 21.5 Se, per una ragione qualsiasi, i giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti.

SISTEMAZIONE DEL MATERIALE 22.0

RC 22.1 Nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto il materiale deve essere unicamente tenuto dalla mano o dalle mani dei cavalieri.

RECLAMI 23.0

RC 23.1 Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova è ammesso solo al Giudice Sportivo con le modalità previste dal regolamento di Giustizia. Altre situazioni: rif. Regolamento Generale. E' vietato a chiunque l'ingresso in campo gara durante lo svolgimento di una prova.

CLASSIFICA 24.0

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

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

GIOCO DECISIVO 25.0 (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE)

RC 25.1 In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo.



BRIEFING 26.0

RC 26.1 E' diretto dal Presidente di Giuria e dall'Arbitro Ufficiale, riunisce TAL/Istruttore di base 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 Si definirà l'organizzazione in base al numero di squadre presenti per serie e categorie, al tempo disponibile, al terreno ed al numero di corsie previste. La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

RC 26.3 Sarà definita l'organizzazione delle premiazioni al termine di ogni singola prova o secondo quanto previsto dal programma ufficiale.

ISPEZIONE 27.0

RC 27.1 I cavalieri e i pony potranno essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione. In questo caso, si verificherà che la selleria sia in buono stato e che la tenuta dei cavalieri sia regolamentare. In caso contrario, si richiederà di cambiare l'elemento non conforme.

SFILATA 28.0

RC 28.1 E' consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permettere ai cavalieri ed ai pony di prendere conoscenza del terreno.

TITOLO II

GIOCHI:

CATEGORIE: A1 e B1 (8 giochi)

N 1 SLALOM

N 2 PALLINA E CONO

N 3 LE DUE TAZZE

N 4 CAVALLETTE

N 5 CORDA

N 6 LE DUE BANDIERE

N 7 PALLA E CONO INTERNAZIONALE

N 8 LA TORRE CON PALLINA DA TENNIS (solo categoria A1)

CATEGORIE: A2 e B2 (15 giochi)

N 1 SLALOM

N 2 PALLINA E CONO



- N 3 LE DUE TAZZE
- N 4 CAVALLETTE
- N 5 CORDA
- N 6 LE DUE BANDIERE
- N 7 PALLA E CONO INTERNAZIONALE
- N.8 LA TORRE
- N.9 LE CINQUE BANDIERE
- N.10 PIETRE
- N.11 LE DUE BOTTIGLIE
- N.12 II PICCOLO PRESIDENTE
- N.13 POSTINO
- N.14 LE 5 TAZZE
- N.16 CARTONI

CATEGORIE: A3 – B3 – B12 – B16 (20 giochi)

- N.1 SLALOM
- N.2 PALLINA E CONO
- N.3 LE DUE TAZZE
- N.4 CAVALLETTE (solo per Cat. A3)
- N.5 CORDA
- N.6 LE DUE BANDIERE
- N.7 PALLA E CONO INTERNAZIONALE
- N.8 LA TORRE
- N.9 LE CINQUE BANDIERE
- N.10 PIETRE
- N.11 LE DUE BOTTIGLIE
- N 12 II PICCOLO PRESIDENTE
- N.13 POSTINO
- N.14 LE 5 TAZZE
- N.15 LE 4 BANDIERE (solo Cat. B3 – B12 – B16)
- N 16 CARTONI
- N 17 TEKSAB
- N 18 BASKET CON SECCHIO
- N 19 LE TRE TAZZE
- N 20 BOTTLE EXCHANGE
- N 21 HOOPLA



Regole dei giochi:

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco

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

Errori:

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

Riferimento RC 13.1/2/3/4

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di posizionare la pallina sul cono se non aveva provato a metterla o prima di andare a raccogliere la successiva pallina.



3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

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

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni squadra dispone i suoi 4 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti.

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 4° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il cavaliere n° 3. Il cavaliere n° 4, scavalcato il pony n° 3, monta sul quarto pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, il cavaliere lo può raccogliere e continuare la corsa. Chi tiene il 4° pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony, ma deve ritornare subito nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco:



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

Errori:

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

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

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare.

Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4.

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto situato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono situato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene. Passa la linea di fondo e dà la bandiera al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento in cui si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. Se il cono cade prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bandiera il cono potrà essere riposizionato da terra, ma la bandiera dovrà essere messa da cavallo. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni
- 2 palline

Regole del gioco:



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

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

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di posizionare la pallina sul cono se non aveva provato a metterla o prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

8 - LA TORRE

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la posa da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e la butta nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, poi taglia la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 ripescava la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se del materiale cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 5 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere



dal cono che è sulla linea centrale e la dà al Cavaliere n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con una bandiera, e le altre 4 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Errori:

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

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso. Il cavaliere non può appoggiarsi al pony (Riferimento RC 9.3/4)

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e la passa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.



Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se una bottiglia cade o si rovescia sul tavolo, il cavaliere deve rimetterla a posto, se necessario, scendendo da cavallo. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere l'altra bottiglia. Il cavaliere è tenuto a posizionare la sua bottiglia diritta sul tavolo.

12 - IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle dimensioni del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY.

Regole del gioco:

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

Errori:

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare il tubo nel paletto, Se una lettera viene messa al contrario dovrà esser rimessa nel verso giusto dal cavaliere che ha sbagliato (Riferimento RC 10.5)

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm. di larghezza
- 4 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- 4 paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato) Il postino si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere



n° 5 o il Tal, la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa, così i cavalieri n° 3 e n° 4. Il postino può girare su se stesso dando la lettera e può anche appoggiare le lettere a terra,

Errori:

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

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

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

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 4 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto a sua scelta poi va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine.

La tazza rovesciata sul tavolo se non cade non è considerata errore. RC 10.6

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3, e n° 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo, e va a metterla dentro al tubo del porta bandiere dello stesso colore della bandiera posizionato nell'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo.

Errori:



Se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo del porta bandiere potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente da cavallo

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea diritta lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere e riprenderlo ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di posare il cartone dentro al secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che però cada dal paletto, può prenderne un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- 4 coni da palla e cono
- 4 palline

Regole del gioco:

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

Il cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il quinto componente della squadra e, ritornando verso la linea di partenza, la posa su uno dei quattro coni ed attraversa la linea di partenza/arrivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la



prova come il cavaliere n° 1.

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

Errori:

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

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

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

18 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 5 palline da tennis
- 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del gioco:

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

Errori:

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

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade può rimetterla nel secchio solo da cavallo

19 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

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



un paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 deve fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

Errori:

Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

20 - BOTTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.
- 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sul all'altezza del secondo picchetto, Va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato al secondo bidone posizionato all'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia, continua girerà intorno al picchetto, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, e torna per appoggiare sul bidone che si trova all'altezza del quarto paletto la bottiglia, raggiunge l'altro bidone posizionato all'altezza del secondo paletto, raccoglie la bottiglia, e ritorna per scambiarla con il n°2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere Nr1. Il cavaliere nr 4 ripete le azioni degli altri, ma taglierà l'arrivo con la bottiglia in mano.

Le bottiglie devono rimanere dritte sui contenitori durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony; ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la successiva bottiglia e per il passaggio. Il paletto alla fine del passaggio è considerato come parte del equipaggiamento per questo gioco e deve rimanere in piedi.

21 - HOOPLA

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono in linea con la prima fila di picchetti
- 4 anelli di gomma (diametro interno tra 11 e 12 cm, diametro esterno tra 15 e 17 cm, peso tra 220g e 250g)

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto, Va



subito a prendere uno degli anelli che sono posizionati in terra dietro la linea di fondo (2 metri) e ritorna per passarlo al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere n° 1.

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

Errori:

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

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

REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina in mano, parte per posarla sul primo cono sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono sistemato sullo stesso allineamento del quarto



paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina. Se il cono viene rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di mettere la pallina il cono può essere riposizionato da terra, ma la pallina da cavallo

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

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

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

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

I pony devono essere tenuti da altre persone.

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

Errori:



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

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, va ripreso da terra, continuando la corsa.

Chi tiene il 2 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony e poi deve ritornare nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

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

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare

Valgono le medesime regole dello slalom

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiera
- 2 bandiere

Regole del gioco:

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



Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni
- 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il Cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

8 - LA TORRE

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un materiale cade, il cavaliere interessato lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario,



scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 3 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

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

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre cammina sulle pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso.

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



11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se una bottiglia cade o si rovescia sul tavolo, il cavaliere deve rimetterla a posto, se necessario, scendendo da cavallo. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere la sua bottiglia. Il cavaliere è tenuto a posizionare la sua bottiglia dritta sul tavolo. Se il tavolo viene rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bottiglia il tavolo può esser rimesso a posto da terra, ma la bottiglia dovrà esser posizionata da cavallo.

12 - IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alla dimensione del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY

Regole del gioco:

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

Errori:

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare la lettera nel tubo. Se una lettera è stata infilata capovolta dovrà esser riposizionata dal cavaliere che ha commesso l'errore. (Riferimento RC



10.5)

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm. di larghezza
- 2 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- 4 Paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 3 col cap allacciato (se la coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la coppia ha solo 2 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato) è posizionato all'interno di un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di fondo.

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

Errori:

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

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

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

14- LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 2 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla sul paletto di sua scelta, va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere n° 2 che agirà successivamente in modo uguale tagliando la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine.



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

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo, e va a metterla nel tubo del portabandiera dello stesso colore della bandiera, posizionato sull'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va a prendere un'altra bandiera, la mette dentro al tubo dello stesso colore e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo. Ogni cavaliere può posizionare due bandiere oppure un cavaliere ne può posizionare tre e l'altro una.

Errori:

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

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di aver posato il cartone dentro il secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere



per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che però cada dal paletto, ne può prendere un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da palla e cono
- 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 con il cap allacciato (se coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a dare la pallina, se la coppia ha solo 2 cavalieri, sarà il Tal sempre con cap allacciato) posizionato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di Fondo e tiene le due palline in mano o posate a terra. I coni sono posizionati sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto dello slalom.

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

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

Errori:

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

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

18 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 3 palline da tennis
- 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del gioco:

I due cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 2 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa, ma taglierà l'arrivo con la pallina in mano

Errori:

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha



commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il secchio è rovesciato, il cavaliere dovrà sistemare secchio e palline contenute.

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade sul terreno di gioco deve rimetterla da cavallo.

19 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte per spostare le tazze da un paletto ad un altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 3 è da mettere sul n° 4, poi la tazza sul paletto n° 2 sarà da mettere sul paletto n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte per spostare le tazze da un paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo.

Errori:

Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

20 - BOTTLE EXCHANGE

- 2 tavoli
- 2 bottiglie
- 1 picchetto posizionato a m1,80 dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

I cavalieri n°1 e n°2 si trovano dietro la linea di partenza. Il n°1 parte con la bottiglia in mano a va ad appoggiarla sul tavolo che si trova sull'allineamento del 2 paletto dello slalom va poi a prendere la bottiglia che sta sul tavolo posizionato sull'allineamento del quarto paletto dello slalom gira attorno al paletto posto a m 1,80 dietro la linea di fondo ritorna per posare la bottiglia sul tavolo vuoto e va a recuperare la bottiglia che sta sull'altro tavolo per poi passarla al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa. ma taglierà l'arrivo con la bottiglia in mano

Errori

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

21 - HOOPLA



Materiale per ogni corsia

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

Regole del gioco:

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

Errori

Sparpagliare gli anelli a terra non è errore, ma se un cavaliere prende un anello all'interno dell'area di gioco dovrà obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. Gli anelli devono essere posizionati sopra il cono in modo che la parte superiore del cono sia visibile sopra l'anello.

PRESENTAZIONE

ORIENTAMENTI:

Sensibilizzare i bambini al mondo dell'animale, all'importanza della sua cura, ai comportamenti corretti di sicurezza per la gestione e la cura dell'animale e la sua presentazione.

Campo: la prova si svolgerà in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo di 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella, è sufficiente un'area chiusa di mt 12x24, con una postazione per la giuria.

Schema di valutazione: ogni coppia avrà a disposizione 20 minuti per pulire e sellare il proprio pony. Saranno valutati i gesti corretti, il buon uso del materiale, il rispetto delle regole della sicurezza, il comportamento col pony, il Kit di pulizia, la selleria.

Prova di Conoscenza: Durante o dopo la prova di pulizia un giudice potrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema. I tre temi sono:

- 1) comportamento del pony e sue caratteristiche
- 2) cura del pony
- 3) sellare il pony

alla scadenza del tempo concesso per la pulizia, i Giudici faranno sellare il pony e ne controlleranno le azioni.

Solo la categoria A1 non dovrà sellare il pony, ma solamente mettere correttamente la testiera e potranno eventualmente essere aiutati dalla madrina o padrino (maggiorenni e tesserati). Questo eventuale aiuto sarà oggetto di valutazione da parte dei giudici.

Prova di presentazione e di monta:

La categoria A1 verrà giudicata per la parte del grooming e le domande di teoria, non verrà



Federazione Italiana Sport Equestri

svolta la prova montata ma presenteranno il pony a mano secondo lo schema allegato. Nella prova di presentazione a mano il Giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia con specifico riguardo alla tolettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano con redini sotto l'incollatura.

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

La prova montata verrà giudicata secondo la scheda di valutazione in allegato.

Sono ammessi gli speroni

Non è ammessa la frusta

Guanti bianchi obbligatori

Partecipazioni:

Coppie 2 cavalieri e un pony.

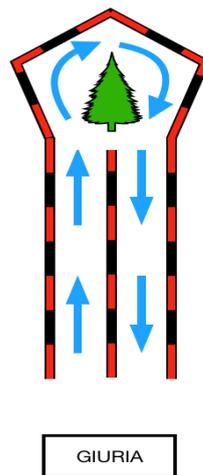
Pony: ammessa una sola partecipazione nella specialità di presentazione e tale partecipazione non fa cumulo con il numero complessivo di partecipazioni massime al giorno.

Categorie: A1/A2/A3/B1/B2

Tenuta: regolamentare di club con casco a 3 punti di attacco.

Tutte le categorie dovranno obbligatoriamente essere accompagnate da una madrina o un padrino, con minimo 16 anni, tesserati, se minorenni con cap allacciato.

Per la categoria A1 la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni.



Domande:

Comportamento del pony e sue caratteristiche

Per la categoria A1

1. In caso di pericolo come si difende un pony libero e perché?
2. Come comunica con te un pony?



3. Come dorme un pony?
4. Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
5. Quali sono le andature del pony?

Per tutte le altre categorie

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

Cura del pony

Per la categoria A1

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

Per tutte le altre categorie

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

Sellare il pony

Per la categoria A1

1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
2. Perché si puliscono i finimenti e come
3. A che cosa servono le redini?



4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
5. Descrivi le parti della testiera

Per tutte le altre categorie

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

Allegate al presente regolamento le schede della Presentazione.

IL CAROSELLO

Orientamenti:

Il Carosello è una prova libera, in costume e/o divisa di club con l'utilizzo della musica. L'obiettivo principale è quello di favorire l'avvicinamento al dressage. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori e d'amici creando uno "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi.

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO:

Partenza Arrivo: Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

Si fa riferimento al regolamento dressage.

Bardatura:

E' ammessa martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento NC5.4

Tenuta: Prova in costume o divisa di club travestimento libero ma senza l'utilizzo di materiali rigidi e quindi pericolosi. Obbligo del cap con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.

Musica:

La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria almeno 30 minuti prima della partenza in formato CD o chiavetta, è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Campo:

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

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

GIALLO=B/E

BLU=H/F/K/M



ROSSO=A/C

Schema di valutazione: Movimenti

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

Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2
Fig.	Note artistica	Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

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

Partecipazioni:

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

Per la specialità del Carosello una partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento, dal secondo carosello le partecipazioni concorreranno al cumulo delle partecipazioni di quel pony.

Specialità riservata a:

Squadre composte da 4 a 6 binomi



Coppie composte da 2 o 3 binomi

In possesso di patente A o Brevetto o Brevetto MG

I cavalieri che hanno effettuato categorie di Dressage E300 e superiori non potranno partecipare al carosello

CAROSELLO MASTER

Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello

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

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

Pas de deux è ammesso

Durata massima 8 minuti

Il tempo è definito dall'ingresso del primo artista sulla pista, e dal saluto finale. Non è obbligatorio salutare all'inizio del quadro.

La tenuta dei cavalieri è libera purchè tutti indossino il cap a norma.

I numeri presentati devono rispettare le norme di sicurezza dell'ambiente e il benessere animale.

Le dimensioni della pista sono da definire secondo la disponibilità del campo e l'equipe che vorranno ridurre le dimensioni della pista lo potranno fare prima della loro performance.

Il posizionamento di materiale e della scenografia deve essere fatto dal club prima della rappresentazione e la durata dell'operazione non deve superare i 3 minuti. Ugualmente per lo smontaggio.

Prima dell'inizio dello spettacolo ciascun club dovrà fornire la musica alla regia per mezzo cd o chiavetta e una nota destinata allo speaker che introduca il numero: titolo, durata, numero artisti e dei cavalli, nome del club e l'elenco dei nomi degli artisti e dei cavalli.

Un campo prova adiacente al campo gara controllato dallo steward un campo gara

La regia del suono con un tecnico per i volumi al mixer, un microfono wireless e uno fisso. Un membro di ciascuna equipe potrà stare al fianco del tecnico del suono per aiutarlo con le musiche e le eventuali voci narranti.

Le musiche devono essere montate in una sola traccia, la registrazione deve essere fatta con un suono molto alto.

È ammessa la musica dal vivo.

Il direttore di campo deve verificare il buono stato della pista Lo steward chiama i concorrenti secondo l'ordine di uscita

Categoria aperta a squadre composte da massimo 15 binomi. Tutti i cavalieri devono essere in possesso di patente A o superiore e potranno partecipare anche i cavalieri che hanno partecipato a categorie di dressage E 300 e superiori.



LE GIMKANE

Linea Jump, linea Derby.

ORIENTAMENTI:

Ciascuna linea di Gimkana è un programma educativo di sviluppo dell'apprendimento, e di valutazione continua finalizzato al raggiungimento di questi obiettivi primari:

Avviamento alla specialità nella sicurezza sviluppando la reattività del cavaliere integrando i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione attraverso dei grafici prestabiliti ma lasciando anche la possibilità di adeguarsi alle varie situazioni mantenendo sempre comportamenti corretti e di controllo del pony. Le Gimkane hanno come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di salto ostacoli. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana 2 delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli di diversa tipologia.

REGOLE GENERALI: RGg

ISCRIZIONI:1.0

RGg 1.1. A discrezione dell'organizzatore, si può organizzare per la stessa prova tre classifiche: a squadra, a coppia, o individuale, proponendo ai concorrenti 3 tipi di iscrizioni a prezzi diversi.

PARTECIPAZIONE 2.0

RGg 2.1 potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno 4 mesi o BMG o BREVETTO: sono esclusi dalla partecipazione alle gimkane tutti i cavalieri che hanno partecipato a categorie di altezza 80 cm o superiori; gli stessi potranno partecipare se nell'anno precedente e nell'anno in corso non hanno preso parte alle suddette categorie.

RGg 2.2 La squadra è composta da binomi (un binomio = un pony e un cavaliere):

- Coppia: 2 o 3 binomi
- Squadra: 4 o 5 binomi

RGg 2.3 Partecipazione pony: Riferimento NC 2.2

REGOLAMENTAZIONE: 3.0

RGg 3.1 Prova prevista individuale, a coppie (2/3 binomi), a squadre (4/5 binomi).

RGg 3.2 Le distanze possono essere adeguate alla dimensione del campo rispettando il massimo e minimo prestabilito.

RGg 3.3 l'uso degli speroni e della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità.



RGg 3.4 Il T.A.L./Istruttore di base è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra, ma non potrà aiutare i cavalieri durante l'esecuzione del percorso. Ogni tipo di aiuto/intervento vocale da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 5/10/15 secondi forfetari a cavaliere, al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti vocali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente di Giuria, che dovrà avvertire tutti i tecnici prima dell'inizio della gara.

RGg 3.5 E' vietato l'uso di martingala fissa in gara ed in campo prova

RGg 3.6 Può essere programmata con formula:

Gimkana 2, Gimkana 2 Derby

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- Precisione Tab. A (barriera abbattuta 4 penalità, passaggio obbligato rettificato / esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità)

Gimkana Jump40, Gimkana Derby 40

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- Precisione Tab.A (barriera abbattuta 4 penalità, passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità)

Gimkana Jump 50, Gimkana Derby 50

- a tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- Precisione Tab.A (barriera abbattuta 4 penalità, passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità)

LINEA JUMP:

REGOLE SPECIFICHE RS

1) La Gimkana 2

RS1.1 Grafico della Gimkana 2.

P.O= Passaggio Obbligato

RS 1.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. Linea di partenza e arrivo verranno posizionate a discrezione del direttore di campo.

RS 1.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli. Tempo limite: come da tabella.

RS 1.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.



RS 1.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, degli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) essi andranno ripetuti dopo il ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se, mentre rettifica un passaggio obbligato ripete un salto già effettuato o salta un ostacolo del percorso è eliminato, ma se salta, e prima del salto doveva rettificare un esercizio di controllo allora dovendo riprendere il percorso dell'esercizio di controllo rettificato il salto ripetuto non comporterà l'eliminazione.

RS 1.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony
- Caduta del cavaliere
- Terzo rifiuto
- Errore di percorso non rettificato. La rettifica è possibile prima del taglio della linea di arrivo
- Coni abbattuti e non riposizionati nel segno
- P.O: barriere del corridoio, spostate di più di 50 cm
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite
- Saltare un ostacolo al contrario o non facente parte del percorso o non nella giusta sequenza

RS 1.7: punteggio eliminazione: In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre se eliminato al punto 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà al suono della campana dirigersi nel luogo dove i compagni di squadra /coppia sono in attesa o se individuale lasciare il terreno di gara L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

RS 1.8: Gimkana 2 prova riservata alle categorie: A/B serie 1/2/3; aperta anche a cavalieri che hanno partecipato a categorie di altezza 80 cm e superiori se gli stessi nell'anno precedente e nell'anno in corso non hanno preso parte alle suddette categorie.

Le categorie A1 e B1 possono eseguire il percorso "**Tandem**" formula a tempo.

Il tempo verrà preso al momento in cui il primo cavaliere attraverserà la linea di partenza, determinata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui entrambi i cavalieri attraverseranno la linea di arrivo.

In caso di errore sugli esercizi di controllo (caduta cono, paletto, tazza, spostamento della barriera) non ha importanza chi dei due cavalieri fa la rettifica, l'importante è che entrambi abbiano fatto correttamente l'esercizio di controllo.

Il primo cavaliere deve spostare la prima tazza, il secondo cavaliere deve spostare la seconda tazza. In caso di abbattimento della barriera, se fatta dal primo cavaliere, il secondo deve comunque continuare il suo percorso, la penalità per abbattimento sarà di 4 secondi.

RS 1.9 Norme tecniche:

Categorie A /B



Serie 1 altezza minima 10 cm massima 20 cm fino al punto 18/21
Serie 2 altezza minima 20 cm massima 30 cm fino al punto 25/33/40
Serie 3 altezza minima 30 cm massima 40 cm fino al punto 25/33/40

Categoria Addestrativa aperta a tutti, senza classifica, altezza massima 20 cm, fino al punto 25, tempo limite 180 secondi, individuale, nella quale l'Istruttore può intervenire.

Tempo limite

Serie 1 A/B: velocità da 90 m/m a 120m/m

Serie 2 A/B: velocità da 100 m/m a 140m/m

Serie 3 A/B: velocità da 130 m/m a 180m/m

RS 1.10 Classifica:

Per la classifica finale della squadra, saranno presi in considerazione i quattro migliori tempi. Per la coppia i due migliori tempi. Ove prevista classifica individuale.

2) La Gimkana Jump 40:

obiettivo capire la traiettoria e le varie andature

RS 2.1 Grafico: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² con ostacoli verticali altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo"

RS 2.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 2.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli. Tempo limite: come da tabella o in base alla formula scelta.

RS 2.4 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/o regolamento generale

RS 2.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Vedi RS1.5

RS 2.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 2.7 punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7.

RS 2.8 Riservata alle categorie: A serie 2/3, B 1/2/3

RS 2.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

massimo 8 ostacoli altezza massima 40 cm



Tempo limite

- Serie 1: categoria B da 90 m/m a 120m/m
 - Serie 2: categoria A/B da 100 m/m a 130m/m
 - Serie 3: categoria A/B da 100 m/m a 150m/m
- tempo (tabella C)
 - precisione

3) La Gimkana Jump 50:

Obiettivo: verifica della comprensione del concetto della traiettoria e con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplice, ed altri)

RS 3.1 Grafico: stesso percorso predefinito, stesso regolamento della Gimkana Jump 40

RS 3.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 3.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli. Tempo limite: come da tabella.

RS 3.4 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

RS 3.5 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 3.6: punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7

RS 3.7 Riservata alle categorie: A3 /B2/B3

RS 3.8 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

massimo 8 ostacoli altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite:

- Serie 2 B: da 110 m/m a 160m/m
- Serie 3 A: da 100 m/m a 150m/m
- Serie 3 B: da 150 m/m a 220m/m

- A tempo (tabella C)
- di precisione

Sequenza degli ostacoli:

N°1 ferro da stiro, N°2 largo con invito, N°3 croce, N°4 triplice, N° 5 verticale con siepe, N°6 verticale con cancelletto, N° 7 muretto, N° 8 oxer con barriere pari.

RS 3.9 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² /o regolamento generale



4) il PGP (Piccolo Gran Premio):

Obiettivo: conclusione della linea Gimkana Jump, porta ad affrontare le prime difficoltà legate alla configurazione dei salti e ad uscire dallo schema fisso di un grafico.

Segue le norme generali delle gimkane.

RS 4.1 Percorso (vedere allegato) a libera scelta da parte dei concorrenti con 10/12 ostacoli di massimo 60 cm compreso di gabbia e doppia gabbia (esclusivamente di verticali), mini fosso (3 m di fronte e massimo 50 cm di larghezza), mini riviera (massimo 1 m di larghezza). Ogni ostacolo è facoltativo, alcuni ostacoli si possono saltare in entrambi i sensi, se previsto, ogni ostacolo può essere saltato una sola volta

Ciascun ostacolo ha un punteggio e può essere saltato una sola volta

- Ferro da stiro, Croce, Oxeer invitante: 4 punti
- Verticali: 5 punti
- Muro, Largo a oxeer pari: 6 punti
- Fosso: 7 punti
- Riviera: 8 punti
- Gabbia di verticale: 9 punti
- Doppia gabbia: 12 punti

Le combinazioni per assegnare i punti devono essere superate nette in tutti i suoi elementi. Saltare lo stesso ostacolo un numero di volte superiore a quelle consentite dal regolamento così come saltare un ostacolo precedentemente abbattuto non comporta l'eliminazione ma non viene assegnato alcun punteggio.

RS 4.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalla bandiera bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. La linea di partenza/arrivo potrà essere tagliata in entrambe le direzioni. Ad ogni concorrente verranno assegnati 60 secondi durante i quali dovrà effettuare il suo percorso. Il suono della campana avviserà che il tempo concesso è terminato ed il concorrente dovrà tagliare la linea di arrivo, solo in quel momento verrà preso il tempo effettivo impiegato. Nel caso in cui un concorrente abbia terminato il numero massimo di salti concessi dal regolamento potrà tagliare anticipatamente la linea di arrivo.

Se il concorrente decide di non effettuare tutti i salti alzerà la mano avviandosi a tagliare il traguardo di arrivo.

Rifiuto viene penalizzato con il tempo. Il cavaliere è obbligato a ripetere l'ostacolo

Rifiuto con abbattimento: il cavaliere verrà avvisato dal suono della campana che l'ostacolo deve essere ricostruito, il tempo verrà fermato, una volta ricostruito l'ostacolo al suono della campana il cavaliere riprenderà il percorso. Verranno attribuiti 6 secondi di penalizzazione.

Ostacolo abbattuto: vengono assegnati 0 punti

L'uso di speroni e frustino non comportano secondi di penalità



RS 4.3 Classifica: in base al miglior punteggio raggiunto da ogni singolo cavaliere sommando i vari punti attribuiti per ogni ostacolo nettamente superato. In caso di parità di punteggio vale il miglior tempo impiegato.

RS 4.4 Cause di eliminazione:

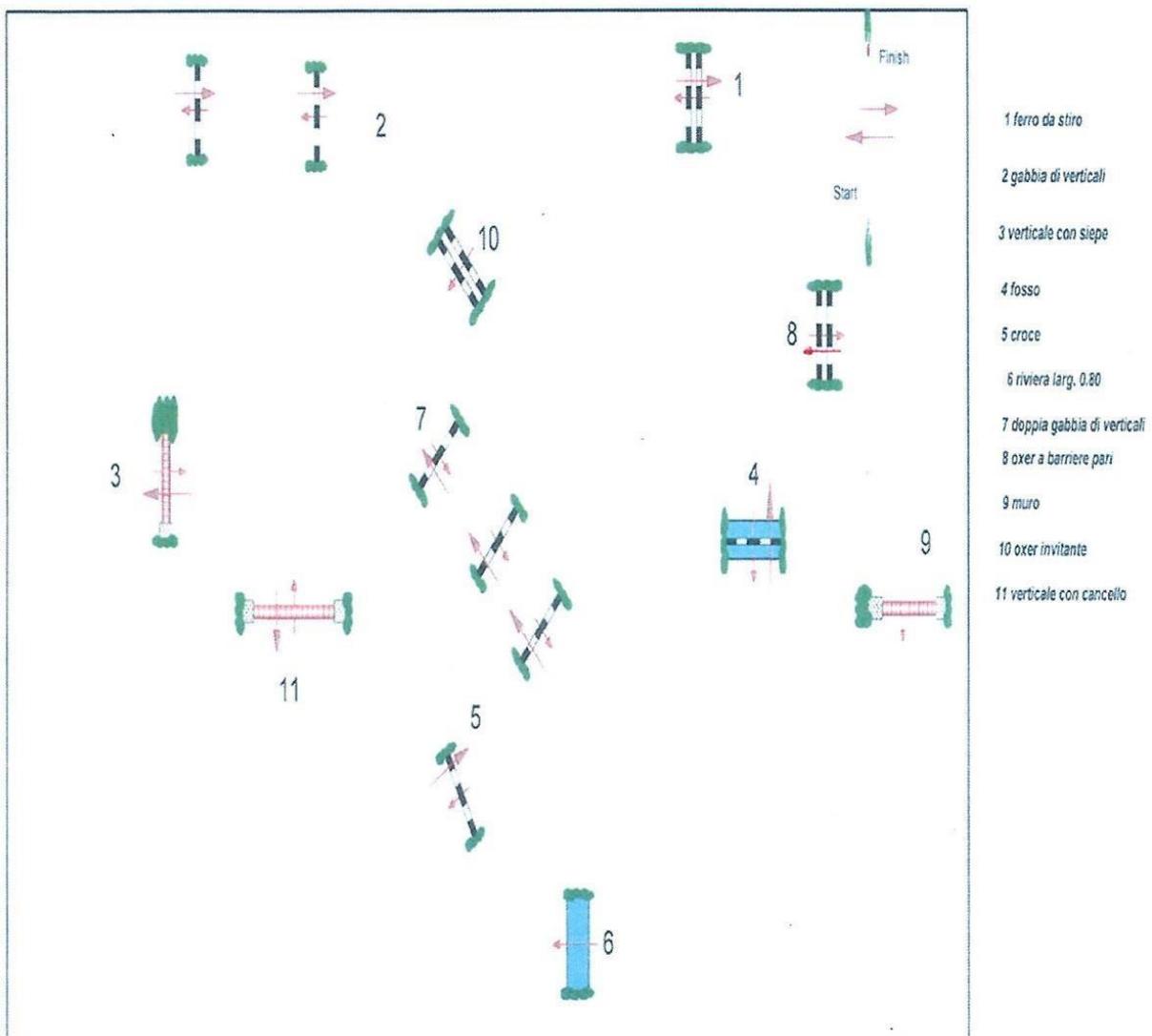
- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Terzo rifiuto.

RS 4.5 riservata a: Serie 3 cat. A/B serie 2 cat. B con partecipazione individuale

RS 4.6 Norme tecniche Altezza massima: 50 cm

Vedi grafico

Piccolo Gran Premio





LINEA DERBY

ORIENTAMENTI

La Linea Derby (40/50) ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di campagna sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli fissi di diversa tipologia.

1) Gimkana 2 Derby

RS 5.1 Grafico: Stesso percorso della Gimkana² ma con minimo 4 tronchi naturali di massimo 30 cm al posto delle barriere.

RS 5.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 5.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 5.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 5.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Vedi RS 1.5

RS5.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 5.7 Punteggio Eliminazione: Riferimento RS 1.7.

RS 5.8 Gimkana 2 Derby prova riservata alle categorie: A3/B1/B2/B3 -

RS 5.9: Norme tecniche

Serie 1 /2 / 3 altezza minima 20 cm massima 30 cm fino al punto 25/33/40

Tempo limite

Serie A3/B1/B2: da 100 m/m a 140m/m

Serie B3: da 130 m/m a 180m/m

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- Precisione RG 3.7

RS 5.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²



2) Gimkana Derby 40

Obiettivo: controllo della direzione (traiettorie) e delle andature.

RS 6.1 Grafico: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana 2 Derby con minimo 4 tronchi con altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...)

RS 6.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 6.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli. Tempo limite: come da tabella.

RS 6.4 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo

Riferimento RS 2.5

RS 6.5 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 6.6 Punteggio Eliminazione: Riferimento RS 1.7

RS 6.7 Gimkana Derby 40 prova riservata alle categorie: A serie 3, B serie 2/3

RS 6.8: Norme tecniche

Tempo limite

Serie A3/ B2/ da 100 m/m a 140m/m

Serie B3: da 130 m/m a 180m/m

- a tempo tabella c
- di precisione (penalità: barriera abbattuta 4 penalità, esercizio di controllo rettificato 2 penalità).

RS 6.9 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana 2/ o regolamento generale

3) Gimkana Derby 50:

Obiettivo: verifica della comprensione del concetto della traiettoria con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplice, ed altri)

RS 7.1 Grafico stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana 2 Derby con minimo 4 salti naturali rustici altezza max 50cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...)

RS 7.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 7.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.



RS 7.4 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo è eliminato. Vedi RS1.5

RS 7.5 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 7.6: punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7

RS 7.7 Riservata alle categorie: A3/B3

RS 7.8 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3/B3: massimo 8 ostacoli

altezza minima 40 cm, massima 50 cm con minimo 4 salti naturali rustici

Tempo limite

- Serie A3: da 160 m/m a 260 m/m
- Serie B3 da 200 m/m a 350 m/m
- a tempo tabella c
- di precisione (penalità: barriera abbattuta 4 penalità esercizio di controllo rettificato 2 penalità)

RS 7.9 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² o RGg

LINEA CROSS

ORIENTAMENTI

La Gimkana Cross è propedeutica all'apprendimento equestre di campagna, e a velocizzare il cavaliere integrando i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e traiettoria per mezzo del controllo del pony, attraverso grafici predefiniti e fissi che contengono prove di abilità, ed alcuni ostacoli. La Gimkana Cross è una gara che si svolge su un percorso misto di Passaggi Obbligati, e/o di piccoli e semplici Ostacoli di Cross-Country intervallati da "Esercizi di Controllo". Si può svolgere in un campo ostacoli, o su un prato naturale con qualche lieve dislivello. Il percorso non deve nascondere insidie o difficoltà che non siano superabili dai giovani cavalieri che vi partecipano.

1) La Gimkana Cross:

Partecipazione: (RGg 1.1)

un binomio = un pony e un cavaliere

coppia: 2 o 3 binomi



squadra: 4 o 5 binomi

Pony: Ogni pony può prendere parte ad un massimo di 3 Gimkana Cross al giorno, fermo restando quando previsto dalle norme comuni.

Tenuta: Casco con minimo 3 punti di attacco, corpetto omologato, stivali o stivaletti di equitazione, divisa rappresentativa del Club.

Grafico: Riferimento grafico appendice.

Ostacoli: tronchi appoggiati a terra. Gli ostacoli, per quanto facili, devono essere il più possibile inquadriati da elementi ai lati (piante, ripari, etc.) con fronte massimo di 3 metri (evitare ostacoli larghi).

Partenza: da fermo in un recinto di 4 mt. ca. per 4 mt. ca., con la possibilità di entrare lateralmente (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo) o davanti alla linea di partenza. Dopo la Partenza, prima del primo ostacolo deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo". Il Giudice alla Partenza darà segnale di "Pronto!" seguito da "Via!" o suonerà la campana. Il Tempo partirà dal momento in cui attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di Arrivo. Gli altri componenti la squadra aspettano in un'area delimitata.

Arrivo: mai in dirittura con un salto o un passaggio obbligato. Fra l'ultimo salto, o fra l'ultimo passaggio obbligato, e l'arrivo deve esserci sempre un "Esercizio di controllo".

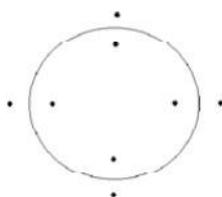
La partenza e l'arrivo sono inquadriati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadriati dalle bandiere e sono numerati secondo la sequenza con cui vanno affrontati. La sequenza deve essere sempre e comunque tale per cui il cavaliere deve cercare la velocità, ma al tempo stesso, e soprattutto, il controllo. Dopo ogni passaggio obbligato, o dopo ogni salto deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo".

Passaggi Obbligati: oltre che dalle classiche bandiere (rossa a destra, bianca a sinistra), devono essere inquadriati da elementi che richiamino la situazione tipica del Cross-Country (balle di paglia, balle di truciolo, piante, etc.)

Esercizi di Controllo:

Gli esercizi di controllo devono essere eseguiti dal cavaliere dove previsti.

Circolo da 15 a 20 mt. (il circolo deve essere inquadriato da due coni, piante o altro ai quattro punti cardinali)





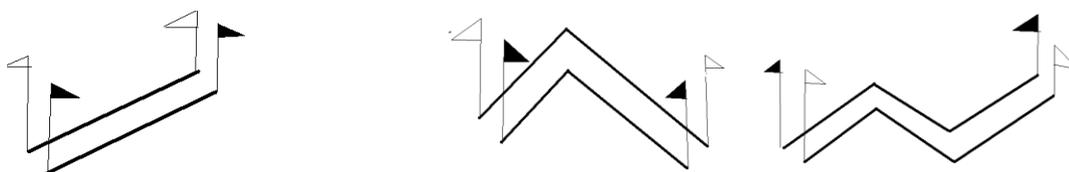
Slalom (per lo slalom si possono utilizzare balle di paglia, piante, coni)

Imbuto (delimitazione da stretto a largo, o da largo a stretto prima o dopo di salti, di passaggi obbligati, di slalom, di circoli). La delimitazione fatta con balle di paglia, tronchi a terra, piante (sconsigliati i coni)



Traiettoria Obbligata (curva inquadrata, o serie di curve, delimitata all'interno e all'esterno da coni, balle di paglia, piante, etc.).

Corridoio fra le barriere. Esempi:



Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo".

Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno.

L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità. Riferimento RG 3.4

Ogni tipo di aiuto/intervento verbale da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 10/15/20 secondi forfetari a cavaliere. Al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti verbali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente della giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara. (Riferimento RGg 3.4)

Penalità: Non esistono penalità agli ostacoli, salvo l'eliminazione al terzo rifiuto sull'intero percorso. Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte dell'TAL/Istruttore con conseguente perdita di tempo: Il cavaliere non deve scendere, ma per poter ripartire sul percorso, deve aspettare che il TAL/Istruttore dopo aver riparato l'errore (piantina caduta...), sia ritornato ad un posto fisso (definito dal presidente della giuria) e abbia alzato il braccio.

Cause di eliminazione:

- Prima caduta del pony
- Prima caduta del cavaliere
- Terzo rifiuto sull'intero percorso
- Errore di percorso non rettificato
- Saltare un ostacolo non facente parte del percorso o in senso contrario o non nella giusta sequenza



Punteggio Eliminazione In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre, se eliminato al punto 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

2) La Gimkana Cross 30

prova riservata alle categorie: A3/B2/B3

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

Tempo limite

Categoria B2 da 180 m/m a 300 m/m

Categoria A3 da 160 m/m a 260 m/m

Categoria B3 da 200 m/m a 325 m/m

- di precisione (penalità: passaggio obbligato rettificato 2 punti di penalità)
- a tempo

3) La Gimkana Cross 40

(stesso regolamento specifico della Gimkana Cross):

Prova riservata alle categorie A3/B2/B3

Altezza massima 40 cm

EQUIFUN

L'EquiFun è una prova di animazione iscritta in un divertente progetto pedagogico. Questa disciplina comporta la realizzazione di un percorso composto da una successione di dispositivi da eseguire a tempo.

Questi dispositivi alternano maneggevolezza, salto e abilità, e includono opzioni per il superamento di difficoltà variabili.

L'obiettivo dell'EquiFun è quello di sviluppare la facoltà del cavaliere di controllare il suo cavallo/pony nella scelta di opzioni che corrispondono al meglio alle sue capacità e per favorire la preparazione del cavallo/pony migliorando la qualità del loro addestramento.

Il cavaliere realizza il percorso superando i dispositivi nell'ordine numerico la classifica sarà determinata dalle penalità e tempo

L'EquiFun può essere realizzato a squadra, a coppia o in individuale.



CATEGORIE E SQUADRE/COPPIE

CATEGORIE	PONY	ETA' CAVALIERI
A1	Altezza max 117cm (118 con i ferri)	come da regolamento
A2 – A3	Altezza max 117cm (118cn con i ferri)	come da regolamento
B1 – B2 - B3	Altezza da 110cm (111 con i ferri) a 148 cm (149 con i ferri)	come da regolamento

Squadre/coppie

Le squadre sono composte da 4/5 binomi e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL/istruttore di base) in campo prova e in campo gara.

Le coppie sono formate da 2/3 binomi e devono essere accompagnate da un responsabile di squadra (TAL/istruttore di base) in campo prova e in campo gara.

Durante una manifestazione un pony può fare parte di 4 squadre/coppie diverse, ma non può essere montato da due cavalieri diversi nella stessa squadra/coppia.

Le partecipazioni complessive dei pony ad una manifestazione fanno riferimento al regolamento Pony Club (specificato più sotto).

I 4 migliori percorsi saranno presi in considerazione per il risultato finale della squadra. I 2 migliori percorsi saranno presi in considerazione per il risultato finale della coppia.

CAVALIERI

Tenuta

Casco con tre punti di attacco e allacciato; Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale; Jodhpur con stivaletti;

Stivali da equitazione di gomma o cuoio o ghette neri o scuri; Pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore.

PONY

Partecipazioni

Come da regolamento Pony Club:

- 1 giorno: 4 partecipazioni;
- 2 giorni: 6 partecipazioni (max 4 al giorno);
- 3 giorni: 9 partecipazioni (max 4 al giorno);
- 4 giorni: 10 partecipazioni (max 4 al giorno).

Bardatura e imboccature



Categoria: A1 e A2 staffe chiuse anteriormente;

È consentito il solo filetto (appendice reg Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette;

È consentita la martingala ad anelli;

Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci inferro tipo moschettoni;

È obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso.

Il frustino è vietato in campo prova e in campo gara.

ORGANIZZAZIONE

Terreno e materiale

Una competizione Equifun può essere organizzata outdoor, indoor o pure in un Spring Garden (cross).

Dimensioni minime del campo gara 40m x 20m Il terreno non deve per forza essere in piano ma il campo deve sempre essere chiuso da una recinzione.

Le porte d'ingresso e d'uscita di ciascuno dispositivo devono essere ben visibili e indicate con bandiera rossa a destra, bianca a sinistra.

Giuria

La giuria è composta da un giudice S.O. un segretario di giuria e un cronometrista.

Direttore di campo

Il Direttore di campo club 2° livello allestirà percorso seguendo gli schemi dei dispositivi programmati ed effettuerà la ricognizione ufficiale con i Tal/Istruttore di base.

Svolgimento

Briefing prima dell'inizio della competizione sarà tenuto dal Presidente di giuria con i Giudici, il Direttore di campo e i Tal/Istruttori a cui seguirà una ricognizione ufficiale per spiegare correttamente tutti dispositivi, ingresso/uscita, giudizio, ...

Il campo dopo questa ricognizione ufficiale con i Tal/Istruttori sarà aperto per la ricognizione dei cavalieri accompagnati dai Tal / Istruttori.

Il tempo limite sarà calcolato in base alla lunghezza del percorso e della velocità stabilita dal programma (la velocità sarà adeguata alle categorie, al terreno di gara,...)

Nel caso di prova a coppia o a squadra tutti i binomi entreranno in campo con il Tal/Istruttore e si posizioneranno in uno spazio a loro riservato. Il suono della campana darà l'inizio della prova ad ogni singolo binomio. Tempo e penalità verranno assegnate ai singoli binomi

REGOLE TECNICHE

Il percorso deve essere composto da 3 a 10 dispositivi. La scelta dei dispositivi e la loro disposizione, deve favorire il movimento in avanti, le linee di partenza e d'arrivo devono essere ben visibili. Ciascuno dei dispositivi deve avere un ingresso e un'uscita chiaramente segnalati da bandierine rosse a destra e bianche a sinistra.

Su ogni dispositivo composto da un salto, ci deve essere previsto un'opzione senza salto, (ma più lunga).

Alcuni esempi di dispositivi sono proposti in allegato. Questi dispositivi possono essere adattati e/o modificati, dei dispositivi possono anche essere creati. In ogni caso, devono rispettare lo spirito EquiFun e essere adattati al livello delle varie categorie.



CATEGORIE	ALTEZZA MASSIMA DEI SALTI
A1	30
A2 - A3	40
B1 - B2	50
B3	60

PENALITA'

La prova sarà giudicata in base alle penalità (vedi tabella penalità) e al tempo effettivamente impiegato.

Un dispositivo è considerato valido quando il cavaliere passa la porta d'ingresso, rispetta il tracciato, le regole e termina passando la porta d'uscita.

20 secondi di Penalità

Primo errore su un dispositivo:

- abbattimento di una barriera
- abbattimento di una pallina
- abbattimento di un cono
- abbattimento di qualsiasi materiale

5 secondi di penalità

Secondo e successivi errori sullo stesso dispositivo

- abbattimento di una barriera
- abbattimento di una pallina
- abbattimento di un cono
- abbattimento di qualsiasi materiale

40 secondi di penalità

Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile.

20 secondi di penalità

Dispositivo distrutto durante i tentativi successivi al primo

40 secondi di penalità

Se al primo tentativo l'opzione scelta non viene portata al termine e non riprovata. Il cavaliere sceglie un'altra opzione, senza riprovare la sua prima scelta.

20 secondi di penalità



Seconda e successive opzioni in un dispositivo non portate al termine e non riprovate. Il cavaliere sceglie un'altra opzione, senza riprovare la sua scelta precedente.

40 secondi di penalità

Non passare la porta d'ingresso e/o d'uscita.

Eliminazione

- errore di percorso
- superare il tempo limite
- prima caduta
- 3 dispositivi distrutti e impraticabili
- intervento del Tal/Istruttore

Precisazioni

- se il cavaliere non passa la porta d'ingresso e/o d'uscita, anche in caso di distruzione del dispositivo, verranno attribuite 40 secondi di penalità.
- Attraversare la porta di ingresso corrisponde ad un tentativo. Dopo un secondo tentativo sul dispositivo, il cavaliere può abbandonarlo. Deve comunque passare la porta d'uscita prima di passare al dispositivo successivo gli verranno attribuiti 40 secondi di penalità
- Il cavaliere può anche tentare di passare il dispositivo più volte senza incorrere in penalità, ma non deve superare il tempo limite.
- Se il cavaliere modifica, distrugge, o rende inutilizzabile un dispositivo il giudice con il suono della campana ferma il cavaliere, stopperà il tempo, farà ricostruire il dispositivo comunicherà che il dispositivo è impraticabile. Al successivo suono della campana il cavaliere potrà riprendere il percorso e il tempo verrà fatto ripartire.
- Superare il tempo limite comporta eliminazione

La distruzione di una porta d'ingresso o/e d'uscita non comporta penalità se è attraversata. Se una porta diventa impraticabile, il giudice può con il suono della campana fermare il cavaliere e il tempo e farla rimettere a posto.

In un dispositivo con più opzioni, in caso di fallimento durante la realizzazione del dispositivo, il cavaliere può ritentare la stessa opzione senza incorrere in penalità o decidere un'altra opzione verranno attribuiti 40 secondi di penalità a cui verranno sommate le eventuali altre penalità, o provare una terza opzione per questa terza scelta verranno attribuiti 20 secondi di penalità.

Durante il percorso, se il cavaliere distrugge o modifica un dispositivo che non sta attraversando, non gli verranno attribuite penalità. Se il dispositivo non è ripristinato prima del passaggio del cavaliere il giudice con il suono della campana fermerà il cavaliere, il tempo, farà ricostruire il dispositivo.

Dal momento che il cavaliere attraversa la porta d'ingresso di un dispositivo, non può tornare indietro sul percorso.



Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo, ...)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

Allegate al presente regolamento le schede specifiche della categoria.

RUN & RIDE

E' una categoria sperimentale di velocità nella quale partono 2 cavalieri con un pony e si alternano sul pony effettuando il cambio nelle specifiche aree predisposte (il cambio si considera effettuato e concluso quando il compagno che deve montare ha scavalcato completamente il pony; pertanto il compagno "a terra" non può uscire dalla zona cambio fino a cambio ultimato).

Il *trinomio* deve arrivare insieme al traguardo.

Le zone di cambio devono essere opportunamente segnate sul terreno lungo il percorso avranno dimensioni di un quadrato di lato 4/5 m e il numero varierà in base alla lunghezza dell'anello e posizionate sul percorso in base alla lunghezza dell'anello.

Vince il trinomio che percorre l'intero anello (o multipli di esso secondo la categoria) nel miglior tempo possibile.

Nello specifico il tempo viene fermato esattamente al passaggio dell'ultimo componente del trinomio.

PENALITA': pari a 60 secondi:

cambio al di fuori della zona predisposta.

PENALITA': pari a 120 secondi:

fuga del pony (sciolto) sul percorso di gara.



TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE:

CATEGORIE	ETA' BAMBINI	ALTEZZA PONY	PERCORSO	ACCOMPAGNATORE	CAMBI
RUN & RIDE A1	5- 7anni -	<= 117 cm	200m- 300m	Falcotativo*	Ogni zona di scambio
RUN & RIDE A2/A3	6- 12 anni	<= 117 cm	200m- 300m	vietato	Ogni zona di scambio
RUN & RIDE B1/B2	8-14 anni	>=110 -148	600m- 700m	Vietato	Ogni zona di scambio
RUN & RIDE B3	10-16 anni	>=110-148	700m	vietato	Ogni zona di scambio

*Per la categoria A1 la presenza dell'accompagnatore prevede una penalità di 10 secondi **Se il pony, durante la corsa, è tenuto dal bambino a piedi, il trinomio verrà penalizzato con 10 secondi**

In caso di scambio fuori dall'area, lo scambio può essere rettificato; il trinomio dovrà rientrare nell'area di scambio e ripeterlo.

In caso di caduta del cavaliere che sta montando, il trinomio, avrà una penalità sul tempo di 500 secondi e dovrà lasciare il campo senza ultimare la prova.



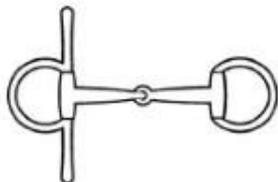
RIEPILOGO DISCIPLINE – AUTORIZZAZIONI A MONTARE – LIMITAZIONI

DISCIPLINA	PATENTE A (4 MESI DI ANZIANITA')	BREVETTO	BREVETTO MG	PRONTUARIO	LIMITAZIONI
PONY GAMES SERIE A - B 1/2/3	✓	⊘	⊘	A PUNTI	
PONY GAMES B12/B16	⊘	✓	✓	A PUNTI	
PRESENTAZIONE	✓	⊘	⊘	A PUNTI	
CAROSSELLO	✓	✓	✓	A PUNTI	AVER EFFETTUATO CATEGORIE DI DRESSAGE E300 O SUPERIORI
GIMKANE (GIMKANA 2 / JUMP40-50 / DERBY 40-50 / CROSS 30-40)	✓	✓	✓	°A TEMPO (TAB.C+ REG. PG) °DI PRECISIONE	AVER PARTECIPATO A CATEGORIE DI ALTEZZA PARI O SUPERIORE AD 80cm NELL'ANNO IN CORSO O IN QUELLO PRECEDENTE
PICCOLO GRAN PREMIO	✓	✓	✓	A PUNTI+TEMPO (TAB. A)	AVER PARTECIPATO A CATEGORIE DI ALTEZZA PARI O SUPERIORE AD 80cm NELL'ANNO IN CORSO O IN QUELLO PRECEDENTE
RUN&RIDE	✓	✓	✓	A TEMPO (TAB. C)	
EQUIFUN	✓	✓	✓	A TEMPO (TAB. C)	

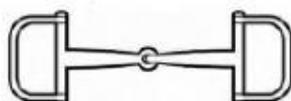
IMBOCCATURE PONY DRESSAGE



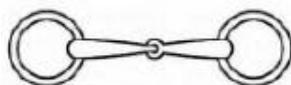
Filetto diritto in plastica



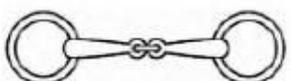
Filetto a "oliva": a) con asta
b) senza aste



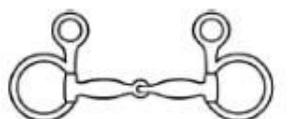
Filetto a "D"



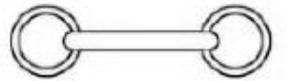
Filetto snodato ad anelli scorrevoli



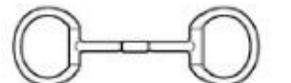
Filetto a doppio snodo con anelli scorrevoli con la piastrina o oliva centrali (il pezzo centrale dovrebbe essere arrontondato).



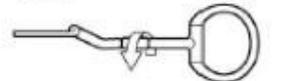
Filetto snodato con aste superiori



Filetto con cannone rigido

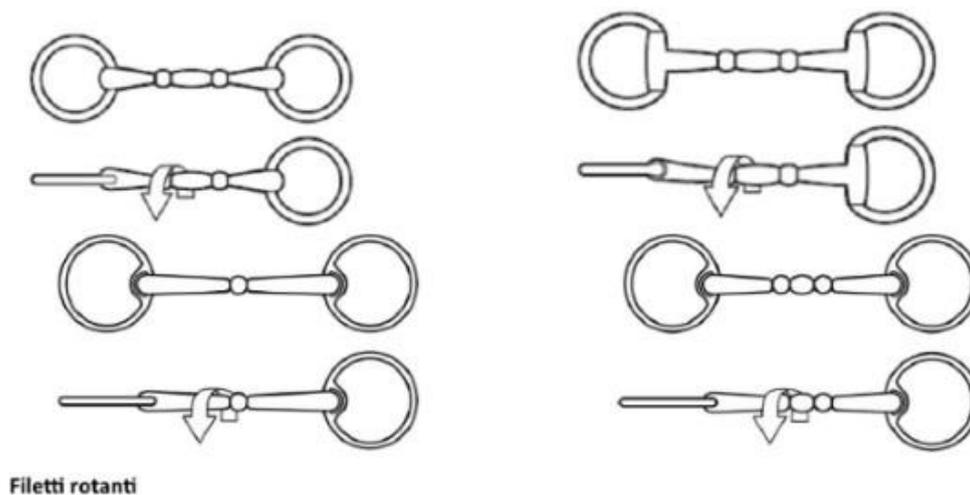


Filetto rotante con snodo girevole



Filetto a doppio snodo con anellino centrale girevole





Imboccature Permesse

- Filetto rotante con snodo girevole
- Filetto a doppio snodo con anellino centrale girevole
- Filetto rotante con il pezzo centrale girevole
- Filetto rotante con il pezzo centrale girevole ed anelli ad occhiello



LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

LA GIURIA

UP 1.1 E' composta da:

- **L'Arbitro Starter:** dirige il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, 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 Arbitro Starter:** Può in caso di necessità sostituire l'Arbitro Starter e ha le stesse mansioni dell'Arbitro Starter nelle gare Regionali.
- **Arbitri all'arrivo:** sono almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro Starter e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro Starter ufficiale per registrare i risultati e per comunicarli allo speaker
- **Steward:** verifica che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, la correttezza delle imboccature, che siano rispettate le regole in campo prova : non usare fruste e speroni né 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, un posizionatore di materiale.

SERVIZI

COLLABORATORI DELLA GIURIA

UP 1.2 Sono i seguenti:

- **Arbitro di corsia:** uno per corsia. Deve essere identificato con un giubbotto fornito dell'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. 75



- l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra (salvo casi particolari che dovranno essere approvati dall'Arbitro 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 all'Arbitro Starter l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro Starter decide in merito in maniera irrevocabile.
- **Direttore di Campo Club/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:

- Direttore di Campo Club 1° livello: è abilitato a:
Pony Games Club

- Direttore di campo di Campo Club 1° livello Mounted Games è abilitato a:
Pony Games M.G

Gimkana 2

Gimkana Jump 40

Gimkana 2 Derby

Gimkana Derby 40

- Direttore Di Campo Club 2° Livello è abilitato a:

Jump 50

P.G.P

Gimkana Derby 50

Gimkana Cross

Equifun

Carosello

- **Lo Speaker:** commenta la gara, comunica i risultati convalidati dall'Arbitro Starter e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

UP 1.3: i collaboratori di giuria, Speaker escluso alla fine di ogni gioco, devono informare l'Arbitro Starter di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste segnalazioni l'Arbitro 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 iscritti nei ruoli Federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony a manifestazioni e/o concorsi;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli/pony iscritti nei ruoli Federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony a manifestazioni e/o



concorsi;

- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che ritiene opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.



- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony/cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

Il Presidente di Giuria ha l'obbligo, al termine della Manifestazione, di inviare agli organi Regionali o Nazionali una relazione dettagliata dell'evento.

I Comitati Organizzatori di manifestazioni club si dovranno attenere, nella programmazione tecnica, alle categorie previste dal presente regolamento.

SERVIZI:

Per l'organizzazione di qualsiasi manifestazione riconosciuta dalla Federazione sia di carattere Nazionale che Regionale, devono essere garantiti i seguenti servizi:

Campo gara Pony Games club

- Segreteria abilitata specifica per la disciplina Ludica
- Presidente di Giuria
- Giudice Starter
- Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter)
- 1 Stewart facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati dalla FISE.
- 1 Direttore di Campo qualificato
- 1 Ambulanza con medico
- 1 Maniscalco reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati Fise
- 1 Veterinario reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati Fise
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

Campo gara Gimkane:

- 1 Giudice Salto Ostacoli+ 1 segretario di giuria in manifestazioni regionali 2 giudici salto ostacoli in manifestazioni nazionali
- 1 Direttore di Campo qualificato
- 1 Stewart facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati Fise
- 1 Ambulanza se i campi gara non sono adiacenti
- 1 Maniscalco reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati Fise
- 1 Veterinario reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale e Trofei approvati Fise
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)



PRESENTAZIONE

2 giudici di cui uno preferibilmente istruttore o giudice di dressage

CAROSSELLO

1 o 2 Giudici di dressage



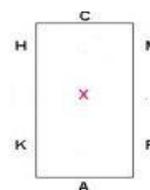
1° Cavaliere	Pony	Categoria A2
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

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

Parte pratica test 1

rettangolo minimo 12x24



Trotto sollevato

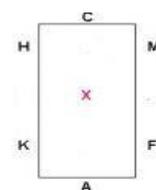
		MOVIMENTI	1° CAV.	2° CAV.	NOTE
1	A X C	Entrare al passo - proseguire fino a X Alt. Saluto (presentarsi con nome e cognome) Partire al passo Pista a mano destra			
2	CMFAK K	Passo cambiamento diagonale			
3	KX tra X e M H	Passo Trotto - proseguire per MCH cambiamento diagonale			
4	HX tra X e F	Trotto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



1° Cavaliere	Pony	Categoria A1
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

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

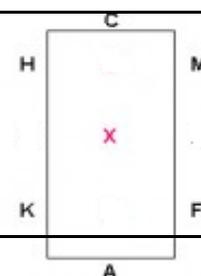




1° Cavaliere	Pony	Categoria A3-B1-B2
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

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



Parte pratica test 2

rettangolo minimo 12x24

Trotto sollevato

		MOVIMENTI	1° CAV.	2° CAV.	NOTE
1	A X C	Entrare al passo - proseguire fino a X Alt. Saluto (presentarsi con nome e cognome) Partire al passo Pista a mano destra			
2	tra C e M K	Trotto proseguire sulla pista per FAK cambiamento diagonale			
3	KXMC C	trotto - proseguire per MC passo - proseguire fino a H			
4	H HXF	passo - cambiamento diagonale proseguire sino ad A			
5	A X CH HK KA	Tagliare il campo sino ad X Alt. Saluto. Scendere e condurre il pony a mano al passo fino a C Passo Condurre il pony a mano al trotto fino a K Passo - uscire in A			
PUNTI D'INSIEME					
1	Esatto svolgimento della prova-verifica cambio diagonale				
2	Posizione e assetto del cavaliere				
3	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti				
Parziale parte pratica			+	=	: 2 =
TOTALE PROVA (somma parte teorica + media parte pratica)					83

Scheda Giudizio

Errori	1	2	3	4	5	6	7	8	Totale per dispositivo
Dispo 1									
Dispo 2									
Dispo 3									
Dispo 4									
Dispo 5									
Dispo 6									
Dispo 7									
Dispo 8									
Dispo 9									
Dispo 10									
Dispo 11									
Dispo 12									
CRONOMETRO SENZA PENALITÀ								PENALITÀ	
				CRONOMETRO + PENALITÀ					

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

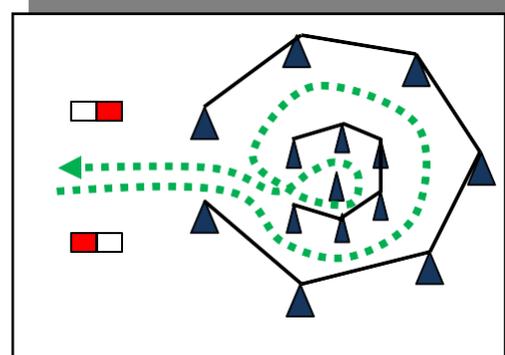
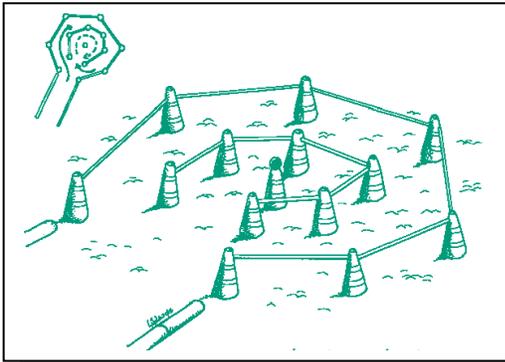
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

EQUIFUN Dispositivo 10 : La giostra



Il contratto della giostra

Effettuare una spirale iniziando con il grande giro seguito dal piccolo.



Specificazioni...

- Raggio di 4m a 4,5m per il cerchio grande, raggio di 2,5m a 3m per il cerchio piccolo, rispetto al perno centrale.
- Questo dispositivo richiede attrezzature specifiche, i coni devono essere perforati su entrambi i lati per mettere i tubi.
- Il direttore di campo può lasciare la libertà o imporre l'ordine di passaggio del piccolo o del grande cerchio, a mano sinistra o a mano destra.

Matériel et Dispositif...

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 7 coni grandi et 7 coni piccoli
- 11 tubi in PVC di diversi colori (6 de 2m, 5 de 1m)
- 1 pallina

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

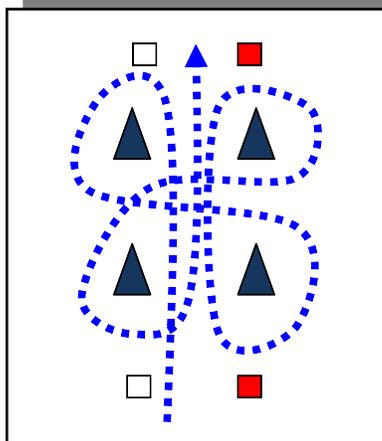
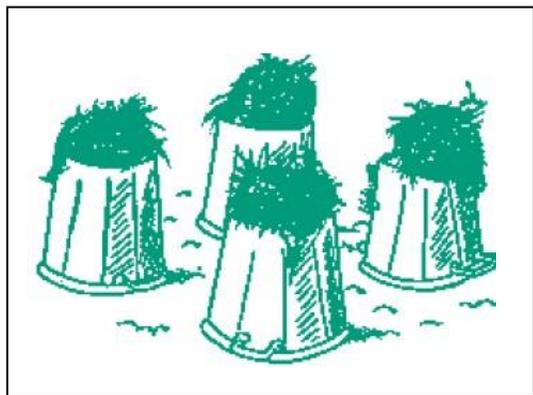
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

EQUIFUN Dispositivo 9 : Le quadrifoglio

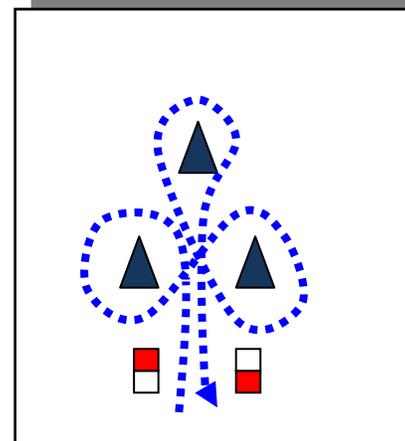


Il contratto del quadrifoglio

Realizza il tracciato rispettando l'alternanza delle curve per disegnare un quadrifoglio



Quadrifoglio



Trifoglio

Specificazioni...

- Da 6 a 9 metri tra 2 elementi diagonalmente opposti.
- La direzione di attraversamento è la seguente:
- Quadrifoglio: S, D, D, S
- Trifoglio con 3 foglie: S, D, D
- Una lettera o un numero può essere installato su ciascun elemento per aiutare il cavaliere nel tracciato.

Materiale...

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 3 o 4 numero o lettere
- 3 o 4 picchetti, coni, bidoni o balle di paglia

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

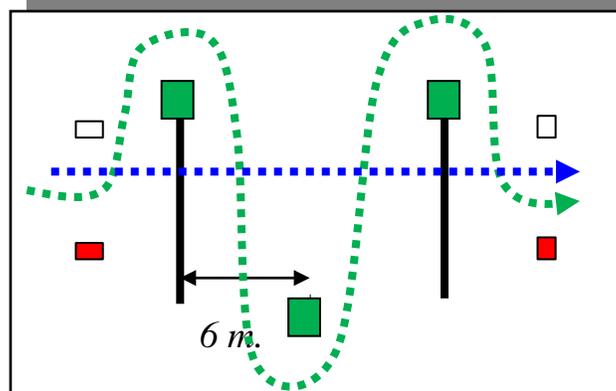
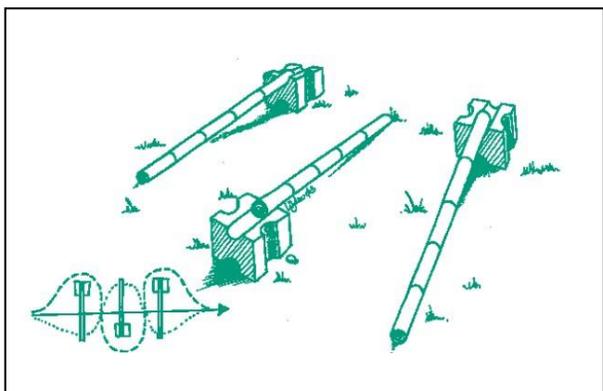
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

EQUIFUN Dispositivo 3 : Il Serpente



Il contratto del Serpente

Attraversare il dispositivo eseguendo i 3 salti o il tracciato imposto



Specificazioni...

- Ogni salto è separato da un falcata, circa 6m
- Due possibilità per superare questa linea, con salti o facendo lo slalom.
- Il cavaliere deve centrare i suoi salti per avere un'altezza regolare

Materiale...

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero.
- 3 pilieri o cubi
- 3 barriere

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

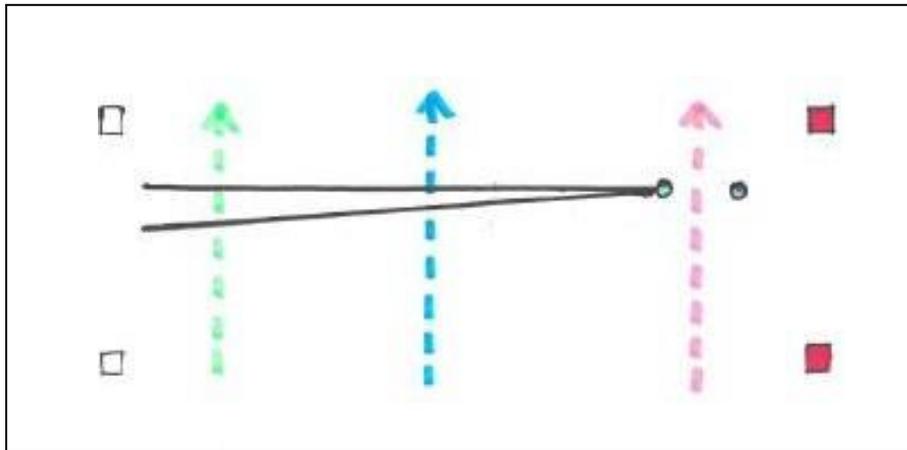
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

EQUIFUN Dispositivo 2 : La Locomotiva



Il contratto della locomotiva

Effettuare il dispositivo effettuando uno dei salti ou attraversando la porta.



Specificazioni...

- Questo dispositivo può essere composto da barriere mobile o di elementi naturali (tipo tronchi di altezza diversa) e completato di una porta.
- I cavalieri hanno scelta di saltare o di attraversare la porta.
- La porta deve essere posizionata in modo da fare perdere tempo.
- Il più grosso salto può essere un fronte stretto.

Materiale...

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 4 pilieri o cubi
- 7 barriere
- 2 coni e 2 palline

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

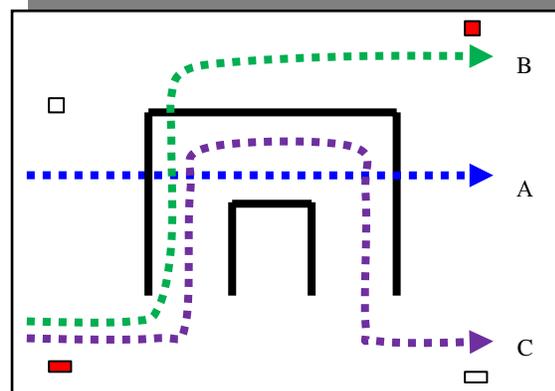
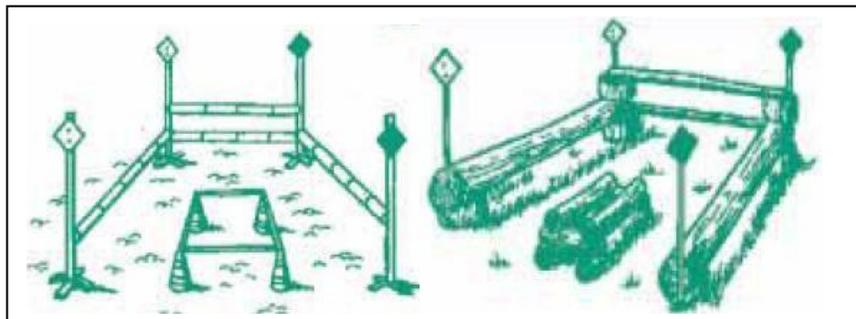
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione

EQUIFUN Dispositivo 1 : La chicane



Il contratto della Chicane

Attraversare o passare il dispositivo con una delle tre opzioni



Specificazioni...

- Le tre opzioni di questo dispositivo :
 - o Opzione A : In-Out, più o meno 3m
 - o Opzione B : poco più alto che l'opzione A, larghezza dei ingressi : più o meno 1m50
 - o Opzione C : effettuare la chicane.
- Un cavaliere non può cambiare opzione
- Le opzioni A e B valorizzano il cronometro secondo il posizionamento del dispositivo successivo.

Materiale...

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 4 pilieri o cubi
- 4 cubi o coni
- 6 barriere di 4 metri
- 2 barriere o tavolette de 2m, 2 de 1m

Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo,)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o successivi tentativi e impraticabile	- continuare, 20 secondi
5	Dispositivo non realizzato durante il primo tentativo e non riprovato	- 40 secondi
6	Dispositivo non realizzato dopo 2 tentativi e non riprovato	- 20 secondi
7	Nessun passaggio di porte d'ingresso e / o d'uscita	- 40 secondi
8	Errore di percorso, doppio tempo di riferimento, 1° caduta, 3 dispositivi distrutti, intervento del coach	- eliminazione