



Qualche precisazione sul regolamento club pony/cavalli ed.2013

TENUTA

NC 4.I Casco con tre punti di attacco e sempre allacciato. La perdita di esso in qualsiasi specialità comporta l'eliminazione

CATEGORIE

NC 1.3 Categoria B club

B: serie 1 riservata ai 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

B: serie 3 Top riservata a cavalieri da 12 a 16 anni

NC 1.5 Categoria C (Cavalli e pony)

La categoria C è riservata ai pony e cavalli di altezza minima di m 1.30 (m. 1,31 con ferri) montati da cavalieri con minimo 16 anni, Tecnici, Istruttori, Otal, Tal sono ammessi solo nella cat.C serie3 performance,

NC 1.6 Categoria F (famiglia)

La categoria è riservata a pony e cavalli di altezza minima m.1,30 (m.1,31 con ferri) montati da cavalieri con minimo 9 anni, esclusa la specialità Presentazione

PARTECIPAZIONI

NC 2.2 Pony/cavalli

Categoria club:

1 giorno = 4 partecipazioni

2 giorni = 6 partecipazioni (max.4 al giorno)

3 giorni = 8 partecipazioni (max.4 al giorno)

4 giorni = 10 partecipazioni (max. 4 al giorno)

NC 3.3

Età minima dei pony 4 anni per tutte le specialità club escluse le categorie Elite Pony Games.

Età minima dei pony 5 anni per partecipare alle categorie Pony Games Elite Under 12/14/17/open

REGOLE GENERALI : RGPG

RGpg 1.4 Una volta che la competizione è iniziata i cavalieri e i pony dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti (fatta eccezione per i punti 1.6 e 1.7). A gara iniziata un cavaliere o un pony dichiarati nell'ordine di partenza, solo con l'autorizzazione del Presidente di giuria e il permesso dell'arbitro ufficiale, possono entrare in campo durante il gioco (es.: caso di concomitanze, ritardi, ecc.).



RGpg 1.6 A gioco iniziato una squadra o coppia può sostituire un pony se il veterinario di servizio certifica che il pony non può continuare o se il pony è dichiarato pericoloso dall'Arbitro Ufficiale e la perdita di questo lascia la squadra o coppia nell'impossibilità numerica di continuare.

SELLERIA

RGpg 3.4 Per i filetti con barre laterali la lunghezza totale delle barre massimo cm. 8

RGpg 5.1 Tutte le gare debbono essere giudicate da un Arbitro Ufficiale

OSTRUZIONI

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

GIOCHI CON 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 dovrà obbligatoriamente ripassare dietro al paletto rettificato.

MANOMISSIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 16.1 A gioco iniziato la manomissione dell'equipaggiamento o il suo posizionamento da parte di TAL, giocatori, posizionatori, sarà causa di eliminazione.

RC 16.2 Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento delle squadre/coppie in campo gara comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.

PARTENZA

RC 20.10 Se un cavaliere non è pronto può alzare la mano solo se si trova dietro alla linea della zona di attesa e l'arbitro non può dar inizio al gioco.

RC 20.11 Se la partenza è impedita da un pony troppo agitato questo sarà rimandato dietro alla linea della zona di attesa.

RC 20.12 La partenza potrà essere data anche se un pony non riesce ad entrare nella zona di attesa.

GIOCHI

Giochi serie B3 Top

Tutti i giochi delle serie B3 più i seguenti

23 Piramide

24 | calzini

25 Le spade



Federazione Italiana Sport Equestri

- 26 Pneumatici
- 27 Palloncini
- 28 Rifiuti
- 29 Cassetta degli attrezzi
- 30 Le palline
- 31 Le bottiglie

CAVALLETTE

Quando il testimone cade fra i due pony deve essere preso da terra per continuare la corsa.

L'addetto al quarto pony non deve mai abbandonare la sua postazione può solo, per motivi di sicurezza, indietreggiare ed arretrare momentaneamente per lasciare partire il pony, ma deve ritornare alla propria postazione e non può incitare il pony né con gesti né con parole.

BANK RACE

Errori

Il cavaliere deve trasportare le banconote a cavallo e posarle sempre a cavallo sul porta banconote, Se dopo il posizionamento il porta banconote cade il cavaliere potrà rimettere il tutto anche a piedi.

LE SIEPI

Errori

Se l'attrezzatura o la tazza cade sarà il cavaliere che dovrà rimetterle al suo posto e dovrà rifare tutti i passaggi in sequenza.

CAROSSELLO

I cavalieri che hanno effettuato riprese E300 o superiori non possono partecipare alla specialità Carosello.