

*PLAY HORSE CLUB UMBRIA A.S.D.
Alviano (TR)
1/4 settembre 2016*

DISCIPLINE PROGRAMMATE

*SALTO OSTACOLI
CONCORSO COMPLETO
CROSS COUNTRY
DRESSAGE
GIMKANA 2
GIMKANA JUMP 40
GIMKANA CROSS
PONY GAMES
CAROSELLO
PRESENTAZIONE
VOLTEGGIO
ENDURANCE
HORSEBALL
ATTACCHI*

NORME COMUNI

Le Ponyadi sono una manifestazione riconosciuta e approvata dalla F.I.S.E. e si svolgeranno in conformità alle norme straordinarie stabilite per ciascuna disciplina; per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento ai vigenti regolamenti (Regolamenti Pony, relativi emendamenti e specifici delle varie discipline)

La manifestazione è programmata su quattro giorni, da giovedì 1 a domenica 4 settembre. Alle Ponyadi potranno partecipare squadre di tutte le Regioni italiane, come previsto dal programma di ogni singola specialità, più la Squadra di San Marino; qualora non fosse possibile iscrivere una squadra, potranno essere iscritti due/tre partecipanti a titolo individuale.

Le iscrizioni dovranno essere effettuate dai relativi Comitati Regionali che saranno responsabili del controllo delle qualifiche e delle limitazioni.

I componenti della squadra dovranno avere la residenza sportiva presso la Regione per cui partecipano dal 1° tesseramento 2016.

Ogni Comitato selezionerà i componenti le proprie squadre nelle varie specialità come meglio riterrà opportuno.

Ogni pony potrà partecipare ad una sola delle tre discipline olimpiche, pur potendo partecipare anche a categorie delle discipline non olimpiche, nel rispetto di quanto previsto, in merito al numero di categorie che ciascun pony può effettuare, dai regolamenti in vigore.

L'assegnazione delle medaglie a titolo individuale è vincolata alla partecipazione di almeno 5 partenti per ciascuna disciplina.

Dal momento del loro arrivo e per tutta la durata delle Ponyadi i pony in gara non potranno essere montati da altri se non il cavaliere che lo monterà in gara.

I cavalieri devono avere validamente rinnovato la propria autorizzazione a montare per l'anno in corso.

I pony devono essere accompagnati dal certificato di iscrizione ai ruoli federali debitamente rinnovato per l'anno in corso. I pony dovranno obbligatoriamente alloggiare nelle scuderie predisposte dal Comitato Organizzatore per tutta la durata della manifestazione.

Ogni squadra dovrà essere accompagnata da un Capo Equipe.

Il sorteggio dell'ordine di partenza verrà effettuato entro le ore 18 del giorno precedente la gara, alla presenza dei Capi Équipe.

La dichiarazione della composizione della squadra dovrà essere effettuata all'atto delle iscrizioni definitive; potrà essere indicata una riserva.

Età dei partecipanti: da 5 anni (come da vigente Disciplina delle Autorizzazioni a montare – attacchi da 8 anni) a 14 anni (vale la regola del millesimo dell'anno).

Autorizzazioni a montare: come da regolamenti delle varie discipline, con esclusione dei 1° gradi e superiori. Vedi anche eventuali specifiche in calce alle singole sezioni qui di seguito.

Potranno essere previsti misurazioni dei pony e controlli antidoping.



PONYADI 2016



SALTO OSTACOLI

Ogni Regione potrà presentare una sola squadra di quattro cavalieri e non più di tre binomi a titolo individuale.

Sono anche ammesse squadre composte da 3 binomi che non potranno scartare il peggior risultato.

Qualora non fosse possibile iscrivere una squadra, potranno essere iscritti due partecipanti a titolo individuale.

Ogni pony potrà essere montato da un solo cavaliere.

Categoria a squadre

1° e 2° percorso: **mt 0,90**

3° e 4° percorso: **mt 1,00**

Gli individuali potranno essere iscritti sia al percorso di minore entità che al percorso di maggiore entità.

La competizione si svolgerà su quattro giornate con le seguenti modalità:

PRIMA GIORNATA: Categorie individuali a tempo

SECONDA GIORNATA: categorie a squadre (due percorsi formula Coppa delle Nazioni). Ordine di partenza a sorteggio.

TERZA GIORNATA: categorie di consolazione (fasi consecutive)

QUARTA GIORNATA: finali individuali (cat. due manches)

I concorrenti facenti parte delle squadre parteciperanno anche alla classifica individuale.

Formule di gara:

Giovedì 1° settembre

Categoria a tempo tab A (n. 3PF).

Ostacoli di altezza massima mt 0,90 e larghezza mt 1,10. Una gabbia.

Categoria a tempo tab A (n. 3PF).

Ostacoli di altezza massima mt 1,00 e larghezza mt 1,20. Una gabbia.

Venerdì 2 settembre

Categoria a squadre tab A (formula tipo coppa delle nazioni)

Ostacoli di altezza massima mt 0,90 e larghezza mt 1,10. Una gabbia.

Categoria a squadre tab A (formula tipo coppa delle nazioni)

Ostacoli di altezza massima mt 1,00 e larghezza mt 1,20. Una gabbia.

Sabato 3 settembre

Categoria di consolazione fasi consecutive tab A (n. 19.2PF).

Ostacoli di altezza massima mt 0,90 e larghezza mt 1,10. Una gabbia.

Categoria di consolazione fasi consecutive tab A (n. 19.2PF).

Ostacoli di altezza massima mt 1,00 e larghezza mt 1,20. Una gabbia.

Domenica 4 settembre

Finale Categoria due manche tab A (n.8 PF)

Ostacoli di altezza massima **mt 0,90** e larghezza mt 1,10. Una gabbia.

Finale Categoria due manche tab A (n.8 PF)

Ostacoli di altezza massima **mt 1,00** e larghezza mt 1,20. Una gabbia.

Ordine di partenza INDIVIDUALI

Prima Giornata: ad estrazione con numero progressivo.

Seconda Giornata:

Prima manche: L'ordine di partenza sarà inverso rispetto alla classifica provvisoria redatta dopo la prima giornata. In caso di ex-aequo l'ordine di partenza sarà quello della prima giornata. I cavalieri che partecipano a titolo individuale partiranno prima dei cavalieri di squadra.

Tutti i cavalieri accederanno alla seconda manche.

Seconda manche: L'ordine di partenza della seconda manche seguirà l'ordine inverso rispetto alla somma delle penalità conseguite nella prima giornata più le penalità riportate nella prima manche. In caso di parità di penalità l'ordine sarà lo stesso della prima manche.

Terza Giornata:

I non ammessi alla finale (restante 70% della classifica provvisoria) effettueranno la categoria di consolazione.

Entreranno nella stesso ordine della prima giornata.

Quarta Giornata:

In base alla somma delle penalità della prima e della seconda giornata il primo 30 % (ex-aequo compresi) effettuerà la Finale.

Prima manche: L'ordine di partenza sarà inverso rispetto alla classifica provvisoria redatta dopo le prime due giornate. In caso di ex-aequo l'ordine di partenza sarà quello della seconda giornata.

Accederanno alla seconda Manche tutti i cavalieri tranne gli eliminati e ritirati.

Seconda manche: L'ordine di partenza sarà inverso rispetto alla classifica provvisoria redatta sommando le penalità delle prime due giornate più le penalità conseguite nella prima manche. In caso di ex-aequo l'ordine di partenza sarà quello della prima manche.

Ordine di partenza SQUADRE

Prima Manche: Ordine di partenza a sorteggio.

I cavalieri che partecipano a titolo individuale partiranno prima dei cavalieri di squadra.

Tutte le Squadre accederanno alla seconda manche.

Seconda manche: L'ordine di partenza seguirà quello inverso rispetto alla classifica provvisoria redatta dopo la prima manche (vale a dire che partirà per primo il concorrente della squadra più penalizzata, e via di seguito. In caso di parità di penalità di più squadre dopo la prima manche, le squadre a parità di penalità, avranno lo stesso ordine di partenza della prima manche)

Barrage: Ordine di ingresso come la seconda manche.

La scelta del binomio che effettuerà il barrage sarà di competenza del capo equipe.

Prima verrà effettuato l'eventuale barrage per l'assegnazione del 3° posto, poi per l'assegnazione del 2° ed infine per l'assegnazione del 1° posto.

CLASSIFICHE

I componenti le squadre parteciperanno anche alla classifica individuale.

Verranno stilate le seguenti classifiche:

- una classifica individuale categoria mt. 0,90
- una classifica individuale categoria mt. 1,00
- una classifica di squadra, nella quale saranno considerati i soli iscritti della gara a squadre.

Norma di attribuzione dei punti d'onore:

Classifiche individuali:

La classifica finale verrà stilata con il seguente criterio: somma delle penalità delle prime due giornate più le penalità delle due manche della Finale.

A parità di penalità sarà determinante il tempo della seconda manche della Finale.

Classifica a squadre: Classifica delle Squadre in base alla somma delle penalità riportate dai tre migliori concorrenti di ciascuna squadra in ciascuna manche.

Per l'assegnazione delle medaglie a parità di penalità nelle due manche, barrage a tempo sul quarto percorso (della stessa altezza della seconda manche ma ridotto). Tale percorso non verrà calcolato al fine della classifica individuale. Le Squadre non ammesse al barrage, in caso di parità di penalità saranno classificate ex-aequo.

Se nella prima o nella seconda manche, due o più concorrenti sono eliminati e/o ritirati, la squadra è eliminata e i binomi concorreranno solo alla classifica individuale.

La composizione delle squadre dovrà essere dichiarata al termine delle prove della prima giornata.

NORMA COMUNE: Al fine della Classifica Individuale i concorrenti eliminati sommeranno venti penalità in più del percorso che ha totalizzato il maggior numero di penalità.

GARA DI STILE

Dalle gare di Salto Ostacoli, così come formulate, verranno ricavate delle classifiche di stile con finale attribuzione delle medaglie a titolo individuale e a titolo di squadra.

Titolo individuale

Verranno stilate due classifiche, una per altezza 90 cm., l'altra per altezza 100 cm.. Al fine dell'aggiudicazione del titolo saranno considerati i punteggi ricevuti da ciascun binomio considerando il percorso della prima giornata e i due percorsi della seconda giornata. In caso di parità, valgono i punteggi ricevuti nella seconda giornata, in entrambe le manches, ed in caso di ulteriore parità, quello della seconda manche.

Titolo di squadra

Sarà attribuito considerando i tre migliori punteggi riportati da ciascuna squadra in ogni singola manche. In caso di parità di punteggi complessivi, verrà considerato il punteggio del quarto cavaliere di ciascuna squadra. In caso di persistente parità, le squadre saranno classificate ex aequo.

CATEGORIA INVITO AL COMPLETO

Ogni Regione potrà iscrivere una sola squadra di quattro cavalieri.

Oltre ai componenti della squadra ogni Regione potrà iscrivere non più di tre binomi che parteciperanno solo a titolo individuale.

Sono anche ammesse squadre composte da 3 binomi, che però non potranno scartare il peggior risultato.

I componenti della squadra parteciperanno comunque tutti alla classifica individuale.

Una Regione che non fosse in grado di iscrivere una squadra, potrà partecipare con uno o due binomi a titolo individuale.

Limitazioni

Non sono ammessi alla Categoria Invito cavalieri che hanno partecipato e portato a termine più di due Categorie 1 e/o Categorie Pony Base di Concorso Completo.

Ogni pony potrà essere montato da un solo cavaliere.

I pony iscritti alle Ponyadi di Completo non potranno partecipare a nessun'altra disciplina.

Programma tecnico

Invito al Completo

1^ giornata: ADDESTRAMENTO

Ripresa Categoria Invito

Dimensioni rettangolo: 20x40

2^ giornata: CROSS COUNTRY

Specifiche tecniche come da Regolamento Concorso Completo edizione 2006 versione 1.7 – Appendice F, tabella F.1 per la categoria Invito.

3^ giornata: SALTO OSTACOLI

Specifiche tecniche come da Regolamento Concorso Completo edizione 2006 versione 1.7 – Appendice F, tabella F.2 per la categoria Invito.

Classifiche

Verranno stilate le classifiche:

- **Di Squadra**, che verrà redatta sommando i tre migliori punteggi finali dei componenti della squadra. In caso di parità verranno presi in considerazione i migliori risultati della prova di fondo. Alle squadre che avranno portato a termine la gara con meno di 3 cavalieri verrà attribuito un punteggio di 1000 punti negativi per ogni cavaliere eliminato o ritirato.
- **Individuale** Categoria Invito al Completo

CATEGORIA PONY BASE

Ogni Regione potrà iscrivere un numero libero di binomi.

1^ giornata: ADDESTRAMENTO

Ripresa Categoria 1

Dimensioni rettangolo: 20x40

2^ giornata: CROSS COUNTRY

Specifiche tecniche come da Regolamento Concorso Completo edizione 2006 versione 1.7 – Appendice F, tabella F.1 per la Categoria Pony Base.

3^ giornata: SALTO OSTACOLI

Specifiche tecniche come da Regolamento Concorso Completo edizione 2006 versione 1.7 – Appendice F, tabella F.2 per la Categoria Pony Base.

CLASSIFICHE

Verranno stilate le classifiche:

- **Individuale** Categoria Pony Base

Limitazioni

Non sono ammessi alla Categoria Pony Base i cavalieri che hanno partecipato e portato a termine non più di una Categoria 2 di Concorso Completo, nell'anno in corso o nell'anno precedente.

Ogni pony potrà essere montato da un solo cavaliere.

I pony iscritti alle Ponyadi di Completo non potranno partecipare a nessun'altra disciplina.

CROSS COUNTRY

Per la disciplina del CROSS COUNTRY sono previsti due livelli di gara con specifiche tecniche particolari, create per questa manifestazione.

Categoria Ponyadi CROSS COUNTRY 1

- Distanza: 500/800 metri
- Velocità: 350/400 metri/minuto
- Numero massimo degli sforzi: 10
- Altezza massima: 50 cm
- Altezza massima della siepe: 60 cm
- Larghezza massima alla sommità: 60 cm
- Larghezza massima alla base: 80 cm
- Larghezza massima degli ostacoli privi di altezza: 80 cm
- Dislivello massimo ostacoli a scendere: 60 cm
- No combinazioni

Categoria Ponyadi CROSS COUNTRY 2

- Distanza: 800/1200 metri
- Velocità: 400/450 metri/minuto
- Numero massimo degli sforzi: 12
-
- Altezza massima: 60 cm
- Altezza massima della siepe: 70 cm
- Larghezza massima alla sommità: 70 cm
- Larghezza massima alla base: 90 cm
-
- Larghezza massima degli ostacoli privi di altezza: 90 cm
- Dislivello massimo ostacoli a scendere: 70 cm
- 1 combinazione di due elementi

CLASSIFICHE

Verranno stilate le classifiche:

- **Di Squadra**, che verrà redatta sommando i tre migliori risultati dei componenti della squadra. In caso di parità verranno presi in considerazione i migliori risultati della Categoria Ponyadi Cross Country 2. In caso di ulteriore parità classifica ex-aequo. Alle squadre che avranno portato a termine la gara con meno di 3 cavalieri verrà attribuito un punteggio di 1000 punti negativi per ogni cavaliere eliminato o ritirato.
- **Individuale** Categoria Ponyadi Cross Country 1
- **Individuale** Categoria Ponyadi Cross Country 2

Ogni Regione potrà iscrivere una sola squadra di quattro cavalieri, di cui due nella Categoria Cross Country 1 e due nella Categoria Cross Country 2.

Oltre ai componenti della squadra ogni regione potrà iscrivere altri binomi (senza limitazione di numero) che parteciperanno solo a titolo individuale.

Sono anche ammesse squadre composte da 3 binomi.

I componenti della squadra parteciperanno comunque tutti alla classifica individuale.

DRESSAGE

Ogni Regione potrà presentare una sola squadra di quattro cavalieri e non più di tre binomi a titolo individuale.

Uno dei cavalieri della squadra potrà partecipare alla categoria "Avviamento al dressage", riservata ai cavalieri in possesso di patente "A", ed articolata nelle categorie E 60 ed E 80, su rettangolo mt 20 x 40.

Sono anche ammesse squadre composte da 3 binomi che non potranno scartare il peggior risultato.

Qualora non fosse possibile iscrivere una squadra, potranno essere iscritti due partecipanti a titolo individuale.

Ogni pony potrà essere montato da un solo cavaliere.

Saranno compilate tre classifiche, una per le squadre e due individuali, di cui una relativa alla categoria "Avviamento al Dressage"

La squadra sarà classificata se almeno tre dei componenti effettueranno le prove alle quali erano iscritti.

Categorie

1a giornata – valida per l'assegnazione del titolo a squadre

- Patente "A" - Avviamento al Dressage
E 60 ed. vigente - Pony classe "OPEN"– – rettangolo 20 x 40
- Patente "B"
E206 ed. vigente , Pony classe "OPEN"– rettangolo 20 x 60

CLASSIFICA A SQUADRE:

La somma delle percentuali risultanti dalle tre migliori prestazioni ottenute in tali categorie dai componenti la squadra formerà la classifica finale: vincerà la squadra con la somma delle percentuali più alta.

La classifica a squadre verrà compilata sulla base dei tre migliori risultati sui quattro binomi; in caso di squadra composta da tre elementi, tutti i risultati saranno ritenuti validi.

In caso di ex-aequo, sia per la determinazione della squadra vincitrice del Campionato che per l'assegnazione del 2° e 3° posto, avrà valore determinante il miglior punteggio del concorrente 3° classificato.

2a giornata

- Patente "A" - Avviamento al Dressage
E 80 ed. vigente - Pony classe "OPEN"– – rettangolo 20 x 40
- Patente "B"
E210 ed. vigente, Pony classe "OPEN"– rettangolo 20 x 60

CLASSIFICHE INDIVIDUALI

Ottenute in base alla somma delle percentuali delle due prove.

Limitazioni: non potranno partecipare i cavalieri:

- che abbiano partecipato a categorie FEI pony.
- che abbiano partecipato al campionato italiano esperti od assoluto pony .
- che abbiano partecipato a CDIP negli anni 2013-2014-2015, o al Campionato Italiano Juniores di Dressage

Per quanto non indicato si farà riferimento al vigente regolamento dressage pony, con particolare riguardo alla età dei cavalieri, classe dei pony e alla disciplina delle autorizzazioni a montare.

GIMKANA 2

La gimkana 2 si svolgerà secondo il "Regolamento Club" Edizione vigente e relativi emendamenti. Ogni Regione potrà presentare non più di 1 squadra per categoria, composte da 4/5 binomi.

Categorie: Categorie A/1 - A/2 - A/3 - B/1 - B/2. –
I cavalieri devono essere in possesso di pat. A o B.

Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, tempo limite così articolato:

serie 1: tempo limite calcolato su velocità 90 m/m

serie 2: tempo limite calcolato su velocità 110 m/m

serie 3: tempo limite calcolato su velocità 130 m/m

Eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in secondi (4')

I concorrenti eliminati al punto N° 1 (es.: errore di percorso non rettificato) saranno penalizzati con 299 secondi, mentre, se eliminati al punto n° 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games

Classifica: verrà determinata dalla sommatoria dei 4 migliori tempi conseguiti da ogni squadra.

Norme tecniche

Categorie A e B: come previsto dal Regolamento Club attualmente in vigore.

Grafico percorso 2003.

Serie 1: percorso fino al punto 21 – altezze: ctg. A max 10 cm; ctg. B max 20 cm;

Serie 2: percorso fino al punto 25 – altezze: ctg. A e B max 30 cm;

Serie 3: percorso fino al punto 25 – altezze: ctg. A max 30 cm.

GIMKANA JUMP 40

La gimkana Jump si svolgerà secondo il "Regolamento Club" Edizione Edizione vigente e relativi emendamenti.

PARTECIPAZIONE

Ogni Regione potrà presentare non più di 1 squadra per categoria, composta da 4/5 binomi.

Squadre: composte da 4 o 5 binomi con cavalieri in possesso di patente A o brevetto e da pony iscritti al repertorio federale (Certificato di Identità giallo) o al Repertorio Ludico-Addestrativo (Certificato di Identità verde), debitamente rinnovati per l'anno in corso.

Cavalieri: punto 1.1

Categorie: Gimkana Jump 40 Categorie A/3 – Categoria B/1 – Categoria B/2

Tenuta: punto 1.1

Bardatura: rif. Regolamento Club in vigore

Classifica: Verrà determinata dalla sommatoria dei quattro migliori tempi conseguiti.

Verrà determinata anche una classifica per squadre di stile per le cat.A/3 e cat B/2

GIMKANA CROSS

La "Gimkana Cross 30" si svolgerà secondo il "Regolamento Club" Edizione e vigente e relativi emendamenti.

Ogni Regione potrà presentare non più di 1 squadra per categoria, composte da 4/5 binomi.

Categorie: Categoria A/3 – Categoria B/2

Regolamentazione

Regolamento Gimkana cross

Tenuta: Casco con tre punti di attacco, corpetto paraschiena, stivaletti o stivali da equitazione obbligatori, divisa rappresentativa.

Bardatura e imboccature:

Riferimento al Regolamento Concorso Completo di Equitazione (bardette ammesse)

Classifica: per la classifica finale della squadra sarà preso in considerazione il tempo complessivo impiegato dai 4 migliori binomi.

Nel caso di 4 cavalieri non sarà possibile scartare il peggior risultato.

Norme tecniche

Serie 2 e 3 :

Lunghezza massima del percorso: metri 400/600

Velocità A3 .200m/m, B2. 260 m/m

Altezza massima: 30/40 cm

Numero dei salti: minimo 4, massimo 6

Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)

Esercizi di Controllo: 8 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate"

PONY GAMES

I Pony Games si svolgeranno secondo il "Regolamento Club" Edizione vigente e relativi emendamenti.

Ogni Regione potrà presentare non più di una squadra per serie, composta da 4 / 5 cavalieri in possesso di patente A, brevetto o superiore e da 4 / 5 pony iscritti al repertorio federale (Certificato di Identità giallo) o al Repertorio Ludico-Addestrativo (Certificato di Identità verde), debitamente rinnovati per l'anno in corso.

Categorie: Categoria A/1, A/2, A/3, B/1 e B/2

Briefing: Riunione sul terreno di gara (prevista almeno 3 ore prima dell'inizio delle gare) degli istruttori, animatori, dell'intero collegio giudicante e degli incaricati per il posizionamento dei materiali. Sorteggio batterie, regole dei giochi, etc...

Ispezione

Verifica in campo prova, della composizione delle squadre, selleria, gioielli etc., obbligatoria mezz'ora prima dell'inizio previsto per ogni sessione

Collegio giudicante: ogni squadra dovrà avere un "Arbitro di corsia" che dovrà obbligatoriamente essere presente alla riunione a loro riservata e due posizionatori di materiali.

Questa riunione è aperta, ma non obbligatoria, agli istruttori e animatori.

Arbitraggio: Come da regolamento

Norme tecniche

Le prove si svolgeranno ad "eliminazione diretta": verranno sorteggiate batterie con massimo 8 squadre cadauna che disputeranno due sessioni di gara su 5 o 6 prove

Per tutte le categorie: Solo Finale A

Il punteggio totale delle due sessioni darà la classifica finale con esclusione delle prime squadre classificate che disputeranno una finale ripartendo da zero punti. Il numero di squadre che accederà alla finale sarà determinata dal numero di corsie disponibili

Finale serie 1 cat. A/B 6 giochi

Finale serie 2 cat. B: 8 giochi

Finale serie 3 cat. A: 8 giochi

Serie 1 categorie A e B

Sessione 1: pallina e cono / le 2 tazze / le 2 bandiere / corda / slalom

Sessione 2: pallina e cono / le 2 tazze / le 2 bandiere / La Torre/ slalom

Finale: pallina e cono / le 2 tazze / le 2 bandiere / corda / slalom / La Torre

Eventuale spareggio: le 2 bandiere

Serie 2 categorie A e B

Sessione 1: pallina e cono / le 2 tazze / le 2 bandiere/ La Torre/ slalom / 5 bandiere

Sessione 2: pietre / corda / cartoni / le 5 bandiere / le 2 bottiglie / Palline e cono inter

Finale: pietre / slalom / le 2 tazze / corda / le 2 bandiere / le 5 bandiere / Piccolo Presidente/ le 2 bottiglie

Eventuale spareggio: le 5 bandiere

Serie 3 categoria A

Sessione 1: le 2 tazze / corda / postino / le 5 bandiere / La Torre / slalom

Sessione 2: pietre / le 2 bandiere / LE SIEPI/ Palle e cono inter/ le 2 bottiglie / - Piccolo Presidente

Finale: pietre / le 5 bandiere / le 3 tazze / le 5 tazze/ corda / slalom / le 2 bandiere / palle e cono internazionale

Eventuale spareggio: le 5 bandiere

CAROSSELLO

Il carosello si svolgerà secondo il "Regolamento Club" Edizione vigente e relativi emendamenti.

Ogni Regione potrà presentare non più di 1 squadra per serie, composta da 4/6 binomi.

Categorie: Categoria A/1 A/2, A/3 e categoria B/1, B/2

Campo: erba o sabbia

Selleria: rif. Regolamento generale dressage (bardette ammesse)

Classifica: rif. Regolamento generale dressage

Categorie A e B rettangolo mt 20 x 40

Per tutte le categorie: tempo da 3'30" a 4'30"

- Il tempo verrà calcolato dall'Alt e saluto iniziale a terminerà con Alt e saluto finale.

- Saluto regolamentare

E' prevista la prova della musica, in formato CD, almeno un'ora prima dell'inizio della gara.
La musica della prova dovrà in ogni caso essere consegnata dall'istruttore o Tecnico federale di specialità alla postazione tecnica almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara.
Si possono utilizzare anche brani cantati.

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

PRESENTAZIONE

La presentazione (prova unica) si svolgerà secondo il "Regolamento Club" ed. vigente e relativi emendamenti, riservata alla categoria A/1, A/2, e B/1-prove a coppie di 2 cavalieri e un pony in possesso di patente A e da 1 pony di categoria A o B

Ogni Regione potrà presentare 4 coppie, non più di due per ogni categoria,

La presentazione è considerata come un mezzo di avvicinamento al pony ed alla competizione.

Tenuta della regione di appartenenza.

Ogni squadra dovrà avere un Padrino/Madrina al seguito.

I pony, 1 per squadra, dovranno essere portati a mano con la capezza nell'area prestabilita per la valutazione. I concorrenti avranno 15/20 MINUTI di tempo per pulirli e poi si passerà alla prova di presentazione e di monta.

Le schede di valutazione sono allegate al presente programma.

VOLTEGGIO

La gara si svolgerà secondo il "Regolamento Nazionale Volteggio" edizione vigente e relative modifiche.

Le categorie Open ed integrate si svolgeranno contestualmente alle relative categorie

Ogni Regione potrà iscrivere:

SQUADRE

- **Cat. D** – Una squadra per regione composta da 4 a 6 atleti (età minima 8 anni età max 14) *reg. specifico con limitazione di età per PONYADI*
- **Cat. E – E Integrata.** Una squadra per regione, composta da 2 a 6 atleti (età minima 5 anni età max 14) *reg. specifico con limitazione di età per PONYADI*
- **Cat. F – F Integrata – F Open.** Una squadra per regione, composta da 2 a 6 atleti (età minima 5 anni età max 14)
- **Cat. L-L Integrata** – Una squadra per regione composta da 2 a 6 atleti (età minima 5 anni età max 14)

INDIVIDUALI

- **Cat. Individuale D**

Ogni regione potrà presentare da 1 a 6 atleti di età compresa tra gli 8 ed i 14 anni
(*reg. specifico con limitazione di età per PONYADI*)

La classifica sarà stilata individualmente e NON per squadra di regione

➤ **Cat. Individuale C**

Ogni regione potrà presentare da 1 a 6 atleti di età compresa tra gli 8 ed i 14 anni
(*reg. specifico con limitazione di età per PONYADI*)

La classifica sarà stilata individualmente e NON per squadra di regione

➤ **Cat. Individuale 1* Children**

Ogni regione potrà presentare da 1 a 6 atleti di età compresa tra i 8 ed i 14

La classifica sarà stilata individualmente e NON per squadra di regione

PAS DE DEUX

➤ **Cat. Pas de Deux D**

Sono previsti max. 4 Pas de Deux per regione di età compresa tra gli 8 e i 14 anni (*reg. specifico con limitazione di età per PONYADI*)

Gli atleti che hanno gareggiato in Cat. D con la squadra possono gareggiare ANCHE per il titolo Individuale e per il Pas de Deux D.

ENDURANCE

Ogni Regione potrà presentare due squadre da un minimo di 3 ad un massimo di 5 binomi per ogni categoria; solo i primi 3 concorreranno al punteggio di squadra e tutti concorreranno al punteggio individuale. Verrà stilata una classifica di squadra ed una individuale per ogni categoria.

Non è prevista l'iscrizione di binomi partecipanti unicamente a titolo individuale.

Categorie delle gare: saranno di regolarità così suddivise:

- **A** è riservata ai pony con altezza inferiore o uguale di 117 cm di altezza montati da cavalieri di età compresa tra i 6 e i 10 anni (nell'anno di compimento);
- **B** è riservata ai pony con altezza superiore a 117 cm di altezza e inferiore o uguale a 149 cm montati da cavalieri di età compresa tra i 8 e i 12 anni (nell'anno di compimento);
- **ELITE** è riservata ai pony di altezza superiore a 117 cm di altezza e inferiore o uguale a 149 cm montati da cavalieri in età compresa tra 10 e 14 anni (nell'anno di compimento);

**le altezze si considerano con i ferri - I parametri tecnici di ciascuna categoria sono indicati nella Tabella Riepilogativa.*

Le partenze avverranno a gruppi formati da tutti i binomi di ogni squadra; le squadre dovranno partire a minimo 5 minuti di distanza l'una dall'altra. L'ordine di partenza verrà estratto a sorte nel corso del briefing pre-gara. E' fatto divieto ai partecipanti l'utilizzo di strumenti quali GPS ed affini ed inoltre non è prevista la figura dell'accompagnatore, così come meglio indicato nella tabella riepilogativa.

Durante la gara potranno essere effettuate le assistenze solo negli eventuali punti programmati dall'organizzazione, oltre che prima della partenza, ai cancelli veterinari intermedi ed alla fine della gara prima della presentazione del pony alla visita finale.

Visite Veterinarie

L'ingresso alle visite veterinarie dovrà avvenire entro il tempo massimo 20 minuti dal tempo di arrivo con una frequenza cardiaca inferiore ai 64 battiti. I pony con frequenza cardiaca superiore saranno eliminati.

Classifiche individuali

I binomi che hanno portato a termine la gara rispettando i parametri della categoria (medie imposte, limite tempo ingresso visite veterinarie, frequenza cardiaca) e che non siano stati eliminati per ragioni veterinarie o squalificati dalla Giuria, accederanno alla classifica, che è effettuata in base al **miglior punteggio** dei binomi calcolato secondo la seguente formula:

100 – (Ritardo Totale: 10) – Battito Visita Finale

A parità di punteggio vince chi ha il minor tempo di presentazione del cavallo alla visita finale. Il "Ritardo Totale" è in secondi ed è così calcolato:

Orario al Traguardo – Orario al Traguardo Ottimale + Eventuali Penalità in Tempo Aggiuntivo

Per tutte le categorie verrà stilata un'unica classifica, senza distinzione tra cavalieri con autorizzazione a montare agonistica o ludica.

Classifica a squadre

La classifica a Squadre prenderà in considerazione i tre migliori classificati mediante la somma dei loro singoli punteggi. In caso di parità, vince la squadra che ha il miglior tempo di arrivo (somma dei tempi al traguardo – tempo al traguardo ottimale)

La conclusione di un unico binomio non è considerato risultato di squadra e pertanto la stessa sarà eliminata. La classifica vedrà prima le squadre con tre binomi, se ce ne saranno, seguite da quelle con due binomi.

Penalità

- il mancato rispetto dell'andatura nel tratto a vista comporta la penalità in tempo aggiuntivo pari a **20** secondi ;
- il mancato rispetto della media massima fino alla **tolleranza di 0,5 km orari** comporta la penalità in tempo aggiuntivo pari al tempo di anticipo raddoppiato;

| Categoria | Età Cavaliere (nell'anno di compimento) | Altezza Pony (in cm) | Velocità Media (in km orari) | Percorso (in km) | Massima Frequenza Cardiaca (in bpm) | Accompagnatore |
|--------------|---|----------------------|------------------------------|------------------|-------------------------------------|----------------|
| A | 6 – 10 | <=117 | 4 – 8 | 3,0 - 5,0 | 64 | VIETATO |
| B | 8 – 12 | >117 e <=149 | 6 – 10 | 5,0 - 8,0 | 64 | VIETATO |
| ELITE | 10 - 14 | >117 e <=149 | 8 – 12 | 8,0 - 12,0 | 64 | VIETATO |

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE

HORSE-BALL

Ogni regione potrà iscrivere **una sola squadra** per ognuna delle seguenti categorie.

L'età dei giocatori dovrà essere conforme alle categorie sotto descritte a prescindere dalle categorie in cui abbiamo giocato durante l'anno, così come anche indicato nella tabella A1 dell'allegato A del Regolamento Horse-Ball in vigore.

Categoria PULCINI

età 6/8 anni

Patente A – dimensione pony categoria A con passaporto Ludico (verde)

Categoria GIOVANISSIMI

Età 6/10 anni

Patente A – dimensione pony A con passaporto Ludico (verde)

Categoria ESORDIENTI

Età 9/12 anni

Patente A – dimensione pony B/C con passaporto Ludico (verde)

Categoria ALLIEVI

Età 11/14 anni

Patente B-BHB - dimensione del pony tipo C-D con passaporto Agonistico (giallo)

E' consentito ad un giocatore partecipare a tutte le categorie appartenenti alla sua fascia d'età con l'eccezione per le categorie Esordienti ed Allievi nelle quali potranno essere iscritti giocatori la cui età sia superiore di un anno a quella prevista dal regolamento. Questa regola è valida per un massimo di n. 2 giocatori per squadra, su indicazione e sotto esclusiva responsabilità del proprio istruttore/allenatore.

Giocatori

I Comitati Regionali devono fornire, all'atto dell'iscrizione, il nominativo dei giocatori nel limite di 8 per squadra, per tutta la durata della manifestazione.

I giocatori devono essere in possesso del brevetto Horse-Ball FISE o della patente FISE A in base a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore e rinnovato/a per l'anno in corso:

- Patente FISE B con brevetto Horse-Ball per la categoria Allievi;
- Patente FISE A per le categorie Pulcini, Giovanissimi, Esordienti.

In base al numero delle squadre iscritte per categoria, si provvederà a sorteggiarle, eventualmente suddivise in gironi, per dare luogo nella giornata finale ad una classifica.

Il numero minimo di squadre per categoria deve essere pari a n° 2 Team.

Pony

Le altezze dei pony sono di seguito riportate:

- Pulcini pony tipo A (fino a 117 cm);
- Giovanissimi pony tipo A (fino a 117 cm);
- Esordienti pony tipo B – C (117...140 cm);
- Allievi pony tipo C – D (130...148 cm).

I Comitati Regionali devono fornire, all'atto dell'iscrizione, i dati dei pony nel limite di 8 per squadra, per tutta la durata della manifestazione.

Alla CHIUSURA DELLE ISCRIZIONI si provvederà a redigere la formula finale della competizione.

Per tutto quanto non espressamente menzionato, si fa riferimento al Regolamento Nazionale Horse-Ball in vigore e relativi emendamenti.

ATTACCHI

La gara è riservata a pony singoli ed a guidatori di età compresa tra gli 8 ed i 14 anni (vale il millesimo di anno) in possesso di patente A o A/At, oppure di patente B/At.

Un pony può gareggiare al massimo in **tre** percorsi con guidatore diverso, sempreché lo stesso pony non partecipi nella stessa giornata anche ad altre discipline, nel qual caso il limite di 3 si intende complessivo per tutte le discipline. Il groom a bordo durante la gara dovrà essere maggiorenne, tesserato con patente uguale o superiore al 1° Gr/At.

La stessa carrozza può essere utilizzata più volte con guidatore diverso.

Le Regioni possono partecipare con più squadre.

Qualora non fosse possibile iscrivere una squadra, potrà essere iscritto un concorrente a titolo individuale.

Gara a squadre e/o individuale:

Patente A o A/At Prova di Addestramento "Primi Passi" (testo ludico, con giudizi trasformati in punteggi)

Prova Coni, categoria a punti. Carreggiata + 35 cm, velocità 210 m/min.

Patente B/At Dressage testo 3A modificato (senza passi indietro)
Prova Coni, categoria a punti. Carreggiata +30 cm, velocità 220 m/min.

Classifiche:

Ogni squadra dovrà essere composta da tre equipaggi: ai fini della classifica a squadre si terrà conto dei migliori due risultati della prova di Dressage e della prova Coni; potranno essere ammesse squadre formate da due equipaggi ed in tal caso non vi sarà scarto del peggior risultato. Le squadre dovranno essere composte da guidatori in possesso indifferentemente di patente A o A/At oppure di patente B/At.

Saranno compilate tre classifiche: una per le squadre, ciascuna composta indifferentemente da concorrenti con patente A o A/At oppure con patente B/At, una individuale per la categoria A-A/At ed una individuale per la categoria B/At estrapolate da quella della gara a squadre ed integrata con eventuali partecipazioni a titolo individuale.

Tenuta:

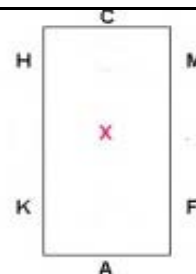
Obbligatori il casco, il giubbino protettivo, la frusta e i guanti; abbigliamento di squadra.

Presentazione A1 -A2 - FA1 - FA2

| | |
|--------------|------|
| 1° Cavaliere | Pony |
| 2° Cavaliere | |

Parte teorica e cura del pony

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



Parte pratica test 1

rettangolo minimo 10x20

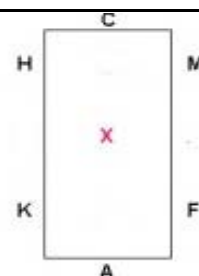
| | | MOVIMENTI | 1° CAV. | 2° CAV. | NOTE |
|---|---|---|----------|----------|--------------|
| 1 | A X C | Entrare al passo - proseguire fino a X Alt. Saluto (presentarsi con nome e cognome) Partire al passo Pista a mano destra | | | |
| 2 | CM MXK | Passo Cambiamento diagonale al passo | | | |
| 3 | A FXH | Partire al trotto Cambiamento diagonale al trotto | | | |
| 4 | H CMX | Passo Mezzo circolo a destra al passo | | | |
| 5 | X CHK | Scendere e condurre il pony a mano 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) | | | | | |

Presentazione A3 -B1 - B2 - C1 - FB1

| | |
|--------------|------|
| 1° Cavaliere | Pony |
| 2° Cavaliere | |

Parte teorica e cura del pony

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



Parte pratica test 2

rettangolo minimo 10x20

| | | 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 Trotto pista a mano destra | | | |
| 2 | CM MXK | Trotto Cambiamento diagonale al trotto | | | |
| 3 | KAF FXH | Trotto Cambiamento diagonale al trotto | | | |
| 4 | H CMX | Passo Mezzo circolo a destra al passo | | | |
| 5 | X HK KA | Scendere e condurre il pony a mano fino a C 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) | | | | | |