Federazione Italiana Sport Equestri

FISE

REGOLAMENTO DISCIPLINA

PONY CLUB

F.I.S.E.

APROVATO CON DELIBERA N°1059 DEL 17/12/2018

Federazione Italiana Sport Equestri

Sommario

CATEGORIE NC 1.0 8

NC 1.1 Categoria A 8

NC 1.2Categoria B 8

NC1.3Categoria C: 8

NC 1.4 Categoria E 8

PARTECIPAZIONI 9

NC.2.1 Cavalieri: 9

NC .2.2 Pony 9

NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE: 9

NC 4.1 TENUTA: 9

N.C. 5.0 BARDATURA E IMBOCCATURA: 10

LIBRO I 10

PONY GAMES 10

TITOLO I 11

REGOLE GENERALI 11

PONY 2.0 12

SELLERIA 3.0 12

TENUTA 4.0 13

L'ARBITRO UFFICIALE 5.0 14

OBIEZIONI 6.0 14

GIUDICI 7.0 14

FASCE PER IL CAP 8.0 15

SPERONI E FRUSTINI 9.0 15

COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI 10.0 16

MALTRATTAMENTO DEL PONY 11.0 16

FUORI CLASSIFICA:12.0 17

CAMPO GARA E TRACCE 17

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO 2.0 19
PASSAGGIO DI TESTIMONE 3.0 20
ASSISTENZA 4.0 20
PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE 5.0 21
MATERIALE FUORI SEDE 6.0 21
MATERIALE ROVESCIATO 7.0 21
CADUTE 8.0 22
GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA' 9.0 22
CORREGGERE GLI ERRORI 10.0 23
OSTRUZIONI 11.0 24
ELIMINAZIONI 12.0 24
GIOCHI CON SLALOM 13.0 24
INFORTUNIO 14.0 25
CONDIZIONI METEREOLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE 15.0 25
MANOMISSIONE DEL MATERIALE 16.0 25
USCITA DEL CAMPO GARA 17.0 26
POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE 18.0 26
L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA 19.0 26
LA PARTENZA 20.0 26
L'ARRIVO 21.0 27
SISTEMAZIONE DEL MATERIALE 22.0 28
RECLAMI 23.0 28
CLASSIFICA 24.0 28
GIOCO DECISIVO 25.0 (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE) 28
BRIEFING 26.0 28
ISPEZIONE 27.0 29
SFILATA 28.0 29
TITOLO II 29
GIOCHI: 29

Regole dei giochi: 32
1 - SLALOM 32
2 - PALLINA E CONO 32
3 - LE DUE TAZZE 33
4- CAVALLETTE 33
5 - CORDA 33
6 - LE DUE BANDIERE 34
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE 35
8 - LA TORRE 35
9 - LE CINQUE BANDIERE 36
10 - PIETRE 36
11 - LE DUE BOTTIGLIE 37
12 – IL PICCOLO PRESIDENTE 37
13 - POSTINO 38
14 - LE 5 TAZZE 38
15 - LE 4 BANDIERE 39
16 - PNEUMATICO 39
17 - A PIEDI A CAVALLO 40
18 - CARTONI 41
19 - LE SIEPI 41
20 - TEKSAB 42
21 - BASKET 43
22 - RIFIUTI 43
23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI 44
24 - PIRAMIDE 45
25 - LE TRE GAMBE 46
26 - LE TRE TAZZE 46
27 - BOTTLE EXCHANGE 47
28 - I CALZINI 47

29 – HOOPLA 48
REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE 49
1 - SLALOM 49
2 - PALLINA E CONO 49
3 - LE DUE TAZZE 50
4- CAVALLETTE 50
5 - CORDA 51
6 - LE DUE BANDIERE 51
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE 52
8 - LA TORRE 52
9 - LE CINQUE BANDIERE 53
10 - PIETRE 53
11 - LE DUE BOTTIGLIE 54
12 – IL PICCOLO PRESIDENTE 54
13 – POSTINO 55
14- LE 5 TAZZE 56
15 - LE 4 BANDIERE 56
16 - PNEUMATICO 57
17 - A PIEDI - A CAVALLO 57
18 - CARTONI 58
19- LE SIEPI 58
20 – TEKSAB 59
21 - BASKET 60
22 - RIFIUTI 60
23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI 61
24 - PIRAMIDE 62
25 - LE TRE GAMBE 62
26 - LE TRE TAZZE 63
27 - BOTTLE EXCHANGE 63

28 - I CALZINI 64
29 – HOOPLA 64
PRESENTAZIONE 65
IL CAROSELLO 69
LE GIMKANE 72
Linea Jump, linea Derby. 72
REGOLE GENERALI: RGg 73
ISCRIZIONI:1.0 73
PARTECIPAZIONE 2.0 73
REGOLAMENTAZIONE: 3.0 73
La LINEA JUMP: 74
1) La Gimkana 2 74
2) La Gimkana 2 Jump 40: 76
3) La Gimkana 2 Jump 50: 77
4) il PGP (Piccolo Gran Premio): 78
LINEA DERBY 81
1) Gimkana 2 Derby 81
2) Gimkana 2 Derby 40 82
3) Gimkana 2 Derby 50: 83
LA GIMKANA CROSS 84
ORIENTAMENTI 84
1) La Gimkana Cross: 85
Gimkana CROSS 30 88
3) La Gimkana Cross 40 89
4) La Gimkana Cross 50 89
EQUIFUN 89
CATEGORIE E SQUADRE/COPPIE 89
CAVALIERI 90
PONY 90

ORGANIZZAZIONE 91
REGOLE TECNICHE 92
RUN & RIDE 95
LIBRO II 96
Ufficiali di Gara 96
LIBRO III 97
MANIFESTAZIONI SPORTIVE 97
TITOLO I 97
GENERALITA' 97
TITOLO II 98
MANIFESTAZIONI E CONCORSI: 98

LEGENDA:
IS: INDICE SPECIALITA
NC: NORME COMUNI

CATEGORIE NC 1.0

NC 1.1 Categoria A

La categoria A è riservata a i pony con altezza massima di 1.17m (1.18 con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Sono previste 4 serie:

A Serie Mini: riservata a cavalieri da 5 a 6 anni

A Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni

A Serie 2: riservata a cavalieri da 6 a 10 anni

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

NC 1.2Categoria B

La categoria B è riservata a i pony di altezza compresa fra un minimo di 1.10 cm (1,11 con i ferri) ed un massimo di 1.38 cm (1,39 con i ferri) compresi montati da cavalieri di età compresa tra 8 e14 anni.

Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni
Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

NC1.3Categoria C:

La categoria C'è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.17cm (1,18 con i ferri) ed un massimo di 1.48 m (1,49 con i ferri) compresi montati da cavalieri in età compresa tra 10 e 18 anni.

Serie 2: riservata a cavalieri da 10 a16 anni
Serie 3: riservata a cavalieri da 12 a18 anni

NC 1.4 Categoria E

La categoria E è riservata a i pony di altezza minima 1.30 m (1,31 con i ferri)montati da cavalieri con un minimo di**16** anni.

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
Le partecipazioni per il pony games sono massimo 2 al giorno, quando nella manifestazione le categorie in programma prevedono 2 sessioni di gioco nella stessa giornata. Questo da' la possibilità al pony di effettuare ulteriori 2 partecipazioni in altre specialità.

NC 2.4
Partecipazione di un pony non iscritto ai ruoli federali come da Regolamento Generale.

N.C. 2.5 Età minima dei pony:

4.anni per tutte le specialità

N.C. 2.6 Le specialità della Presentazione e del Carosello non fanno cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento.

NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE:

Un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 50

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 di gomma o cuoio o ghette neri o scuri 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 A mini, A1, A2, A3, B1

N.C. 5.0 BARDATURA E IMBOCCATURA:

N.c5.1 Per tutte le specialità: Categoria A mini 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, bardette, americana ed endurance.
N.c5.5 per Pony games: rif. Regolamento specifico e imboccature appendice Dressage + bitless E' consentita la martingala fissa ed anelli, sella inglese e bardette
N.c5.6 per Endurance consentito filetto (vedi appendice dressage pony), Pessoa, bitless. Sella inglese, bardette, endurance.
N.c5.7 le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera.
N.c5.8 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.

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.

RGpg1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (TAL/Istruttore di base) in campo gara e in campo prova se minorenni.
RGpg 1.4 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 1.5 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 1.6 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 1.7 Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno 4 mesi o superiori. o BMG
RGpg 1.8 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.

PONY 2.0

RGpg 2.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri.
RGpg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony
RGpg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.
RGpg 2.4 L'età del pony non deve essere inferiore a 4 anni.
RGpg 2.5 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

SELLERIA 3.0

RGpg 3.1 La bardatura (selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento) devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti, e non modificati o adattati in alcun modo per scopi diversi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa), è ammessa la martingala fissa in cuoio.

RGpg 3.2 La sella può essere in materiale sintetico o in pelle con arcione, o 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 redini senza morso 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 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi è consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purchè non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia

RGpg 3.7 Le redini devono essere attaccate all' imboccatura tramite cuoio. Sono vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera.

RGpg 3.8 Per la categoria Amini A1 e A2 è obbligatorio utilizzare staffe chiuse anteriormente. L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse anche per le categorie A3 e B1

RGpg 3.9 L'arbitro può ispezionare la selleria del pony in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà definitivo.

RGpg 3.10 Sono Vietati ramponi e criniere intrecciate e ogni altro equipaggiamento rumoroso.
RGpg 3.11 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.
RGpg3.12 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 3.13 per quanto riguarda l'arrivo ,testiera e sella devono essere posizionate in modo corretto
RGpg 3.14 Le categorie A3/C3 per essere qualificanti e quindi valide per il conseguimento del Brevetto MG devono avere i seguenti requisiti:

- Essere programmate in occasione di: Trofei Regionali, Nazionali, Campionati Regionali, Manifestazioni di Interesse Federale;
- Contenere 2 sessioni di gioco ed ognuna deve prevedere un minimo di 3 giochi a sessione dell'elenco prestabilito e di seguito riportato; qualora fossero previste 3 o più sessioni, le stesse devono contenere tutti gli 8 giochi sempre con un minimo di 3 per ogni sessione dell'elenco prestabilito;

Si precisa che la programmazione delle suddette categorie è facoltativa quindi a libera scelta del Comitato Organizzatore

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 7.0 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie gli arbitri della batteria A giudicheranno la batteria B quelli della batteria B arbitreranno la C quelli della C la batteria A. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti alla squadra che lo doveva fornire 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 7.1 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 7.2 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 7.3 E severamente vietato fumare e bere alcolici nella zona di gioco. Lo starter può, a sua discrezione, allontanare chiunque infranga questa regola.

RGpg 7.4 i posizionatori di materiali non dovranno durante la loro permanenza in campo:

- Fare uso di telefoni e/o videocamere
- Incitare i cavalieri in gara
- Suggerire 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 7.5 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. 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 delle 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.

COMPORTAMENTI 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.

MALTRATTAMENTO DEL PONY 11.0

RGpg 11.1 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 ,sottoporlo alla commissione di disciplina se lo ritiene opportuno .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

Qualsiasi di queste infrazioni causa l'eliminazione .

RGpg 11.2 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.

FUORI CLASSIFICA:12.0

RGpg 12.1 Se una squadra, una coppia o un individuo giocano fuori classifica, devono rispettare le regole della categoria, 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 130 metri di lunghezza e 80 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. A discrezione dell'organizzatore e dell'Arbitro ufficiale, e se le dimensioni del campo di gara lo permettono, è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di 8 squadre. Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

Tutte le corsie ,anche le ultime ,devono essere limitate dai paletti ,dal momento che gli stessi, se cadono ,devono essere sempre rettificati.

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

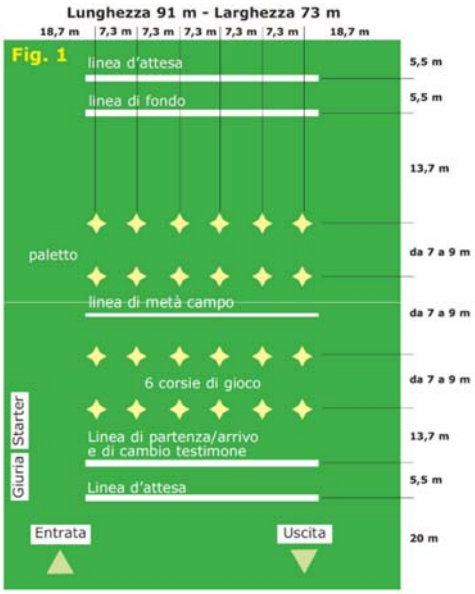
RC 1.3 L'area di gioco è dentro l'area tracciata ed è delimitata da 4 bandiere posizionate in ogni angolo .Se queste bandiere vengono abbattute debbono essere riposizionate .La non osservanza di questa regola comporta l'eliminazione.

RC 1.4Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline 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. Quando un binomio esce completamente da questa corsia ,ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

RC 1.5 La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa, ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RC 1.6 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e l'eventuale linea di sicurezza o la staccionata, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

Puo' essere creata una zona di sicurezza tra la linea di sicurezza e la staccionata,zona utilizzata per la via di fuga e percorribile solo a mano destra.
RC 1.7 La zona di fondo è situata fra la linea di fondo e la staccionata, ed è la zona in cui i binomi si presentano per partire (dal fondo) o in cui i binomi aspettano il loro turno per partire o in cui aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.
RC 1.8 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema 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 1.9 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 1.10 Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul posizionamento spetta all'Arbitro ufficiale decidere, durante il briefing , come riposizionare l'attrezzatura. 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 1.11 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

RC 1.12 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena eliminazione.
RC 1.13 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 1.14 Un solo cavaliere sarà presente nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia
RC 1.15 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco ,può decidere se fermarsi dritto restando in zona di attesa e facendo attenzione a non intralciare, invadere e ostruire altri cavalieri della propria o altrui squadra/coppia (pena eliminazione) oppure può oltrepassare la linea di sicurezza; in tal caso il cavaliere è tenuto a percorrere la zona di sicurezza(via di fuga) obbligatoriamente a mano destra per raggiungere l'angolo destro del campo. I cavalieri che terminano il proprio gioco dietro la linea di fondo sono tenuti a rispettare le suddette indicazioni anche nel caso in cui non sia possibile tracciare la linea di sicurezza fermandosi facoltativamente dritti ad una distanza dalla staccionata tale da consentire agli altri cavalieri l'utilizzo della via di fuga a mano destra. La mancata osservanza comporta l'eliminazione. Il cavaliere non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco ne nella zona di partenza ,ne nella zona di attesa, ne nella zona di sicurezza. IL cavaliere non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura del gioco, pena l'eliminazione.
RC1.16 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere puo' scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (pony/cavaliere) la linea di fondo.
RC 1.17 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.
RC 1.18 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 del materiale di gioco nel campo prova.
E' vietato l'uso di speroni e fruste in campo gara ed in campo prova.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO 2.0

RC 2.1L'equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata, perché essa non gareggia più nelle stesse condizione 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 il gioco 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 ,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 puo' essere dato senza risalire sul pony.

RC 3.3Se 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 raccoglierlo 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.

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 pezzo dell'equipaggiamento, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo 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.

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 un materiale , regolarmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è balzato, dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

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

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

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 prima di occuparsi del materiale, pena l'eliminazione. 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, e tre gambe, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi al pony, se necessario si potrà fare un nodo alle redini. 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 un materiale è stato mal posizionato (ad esempio nel gioco delle piramide, la scatola messa 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

a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei TAL/Istruttore di base in campo gara.

RC 10.9 L'arbitro può dichiarare un gioco finito fischiando prima che l'ultima squadra abbia finito il suo gioco. In questo caso la squadra non verrà eliminata se ha fatto il gioco in modo corretto fino al fischio finale.

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 o individuo, 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 o individuo 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 o individuo sarà eliminata nel gioco successivo.

RC 12.3 Se una squadra, coppia o individuo 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. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra/coppia potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio ;se è il quinto o il terzo elemento della squadra/coppia sarà il medico di servizio a confermare l'idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

Se la squadra/coppia non può rigiocare prenderà il minor punteggio disponibile per quel gioco.

RC 14.2 Quando il gioco è rigiocato ogni squadra, coppia o individuo 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 METEREOLOGICHE 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, con conseguente criticità nel proseguire il corretto svolgimento del 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 o 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 metereologiche 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 l'eliminazione.

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

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 o individuo. (fatto salvo l'abbandono causato da forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale).

RC 17.2 Un pezzo del materiale gettato fuori del campo 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 coppia, squadra o individuo.

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 calzini e 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, 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 è, 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 coach 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. (Tre Gambe e Corsa nel Sacco).

RC 21.3 I cavalieri devono passare all'interno delle bandiere (se ci sono) che delineano l'area di gioco per poter completare la loro parte di gioco.

RC 21.4 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 21.5 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 21.6 Se, per una ragione qualsiasi, i giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti.

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 Giutizia. 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 Non è consigliato far partire la categorie A serie Mini e 1 all'inizio o alla fine della competizione.

RC 26.4 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.
RC 27.2 Può essere previsto un premio speciale per la squadra meglio presentata.

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:

CATEGORIA A MINI
1Slalom
2 Palla e cono
3 Le due tazze
4 Cavallette
5 Corda
6 Le due bandiere
7 Palla e cono internazionale
8 La torre con pallina da tennis

CATEGORIE: B1/A1
1Slalom
2 Palla e cono
3 Le due tazze

4 Cavallette
5 Corda
6 Le due bandiere
7 Palla e cono internazionale
8 La torre con pallina da Tennis (solo categoria A1)
9 Le 5 bandiere
10 Due bottiglie
11 Piccolo presidente

CATEGORIE: Serie 2

1Slalom
2 Palla e cono
3 Due tazze
5 Corda
6 Due bandiere
7 Palla e cono internazionale
N.8 torre
N.9 le 5 bandiere
N.10 pietre
N.11 due bottiglie
N.12 piccolo presidente
N.13 postino
N.14 cinque tazze
N.15 quattro bandiere
N.16 pneumatico
N.17 a piedi a cavallo
N.18 cartoni
N.19 siepi

CATEGORIE: Serie 3

N.1 Slalom
N.2 palla e cono
N.3 due tazze
N.5 corda
N.6 due bandiere
N.7 palle e cono internazionale
N.8 torre
N.9 cinque bandiere
N.10 pietre

N.11 due bottiglie
N,12 piccolo presidente
N.13 postino
N.14 cinque tazze
N.15 quattro bandiere
N.16 pneumatico
N.17 a piedi a cavallo
N.18 cartoni
N.20 teksab
N.21 basket con secchio
N.22 Rifiuti
N.23 cassetta attrezzi
N.24 Piramide
N.25 Tre gambe
N.26 Tre tazze
N.27 Bottle Exchange
N.28 Calzini
N.29 Hooplà

Giochi "Qualificanti"
N.15 4 bandiere
N.21 Basket con canestro
N.22 Rifiuti
N.23 Cassetta degli attrezzi
N.24 Piramide
N.27 Bottle Exchange
N.28 I calzini
N.29 Hooplà

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
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 esser riposizionato da terra, ma la bandiera dovrà essere messa da cavallo, La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di

vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

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 ripesca la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

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

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 camminasu 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 dimensione del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va ad infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°2 va prendere il tubo A, torna, lo infila nel

paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 fa la stessa cosa col tubo T e il cavaliere n° 4 fa la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY.

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

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

- o 1 tavolo
- o 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:

- o 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 cono a 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.
Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

- 1 pneumatico da bicicletta o motocicletta con diametro interno non inferiore a 40 cm.

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il cavaliere n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 3 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 riparte con il n° 4. Mentre il cavaliere n° 3 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 4 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 3 rimonta e questi due cavalieri vanno a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 riparte con il n° 1. Mentre il cavaliere n° 4 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.
RC 21.2

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2° e il 3° paletto pena l'eliminazione; sarà obbligatoriamente il cavaliere che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RC 10.5.
I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1.
Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.
I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno.

Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.
La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:
Paletto caduto RC1.15
Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), le redini debbono sempre rimanere sopra l'incollatura.
RC 9.3/4

18 - 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.

19 - LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

- Un'attrezzatura fatta da 4 siepi composte da 2 piedi e da una tavoletta di legno di 5 cm di larghezza : due ostacoli da saltare (20/30 cm di altezza) e due ostacoli da passare sotto (da 70 a 100 cm di altezza). 150/300 cm d'intervallo fra gli elementi (si possono utilizzare le pietre, le pattumiere e bandierine)

- 2 tazze facoltative posizionate sulle 2 tavole sotto le quali bisogna passare

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza (possono già tenersi). Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove sono sistemate le siepi , mentre il cavaliere n° 1 scende e passa sopra, sotto, sopra, sotto, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il cavaliere n° 2 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi , il cavaliere n° 3 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 riparte con il n° 4. Mentre il cavaliere n° 3 scende e passa sopra sotto sopra sotto lle siepi, il cavaliere n° 4 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 3 rimonta e questi due cavalieri vanno a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 riparte con il n° 1. Mentre il cavaliere n° 4 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

Errori:
I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.
Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimettere tutto al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi (sequenza nella totalità).
I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.
Paletto caduto RC 1.15
Cavalieri in sella RC 21.1

20 - 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.

21 - 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 da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:
- 1 pattumiera
- 4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:
I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2 dietro la linea di fondo con la parte chiusa rivolta verso la linea di fondo La pattumiera è posata sulla linea centrale. 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, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:
Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccoglierlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera restando a terra.
In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.
Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi infilarlo nella pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:
- 1 tavolo
- 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- 4 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

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, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa

maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:
Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere il tavolo o la cassetta mentre la mette può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.
Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:
- 2 tavoli
- 5 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo di colore verde, giallo, blu, rosso e bianco che serve a definire il senso e l'ordine del posizionamento della scatola (nastro in alto) senza o con lettere su ogni scatola per poter scrivere I (verde) T (giallo) A (blu) L (rosso) Y(bianco): ITALY, oppure un nome di 5 lettere (es. sponsor)

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine : I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso),si trova a 2 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca)in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu)e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blu). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla).Alla fine del gioco della piramide si leggerà : ITALY e/o i colori : verde, giallo, blu, rosso e bianco.

Errori:
Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine coretto, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo dal pony. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.
Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo.RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:
- o 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 e n° 4, a piedi, con i pony a mano, si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, va verso la linea di fondo, scende da cavallo prima di passare la linea di fondo e porge senza lanciarlo e quindi obbligatoriamente a piedi il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2, rimanendo con i loro pony dietro la linea di fondo mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony. Passata la linea di partenza (cavalieri e pony completamente) escono dal sacco e lo passano al cavaliere n° 3 che va verso la linea di fondo per prendere il cavaliere n° 4 e rifare la stessa cosa. Durante il passaggio del sacco fra i cavalieri n°1/2 e il n°3, uno dei cavalieri n°1/2 può tenere entrambi i due pony.

Errori :
i cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi, RC 9.4 ecc … Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti solo per le redini che debbono rimanere sull'incollature
Non è un errore infilare il braccio nelle redini ma solo nel momento di entrare nel sacco.
E' eliminazione uscire dal sacco per i numeri 1 e 2 prima che i pony abbiano superato la linea d'arrivo
L'arrivo si giudica quando i cavalieri 3 e 4 hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:
- o 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- o 4 paletti installati in fila diritta 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° 4si 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.

27 - 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.

28 - I CALZINI

Materiale per ogni corsia:
- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 5 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

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, tenendo un calzino, si va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati dietro la linea di fondo (2 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta va verso la linea di arrivo e trasmette il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.
Errori:
Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore.
Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

29 – 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 viene rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di mettere la pallina il cono può esser riposizionato da terra , ma le 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 esser 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
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 cavalieri 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 bandiere
- 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 cavalieri 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:
- o 2 coni x bandiere
- o 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 Cavalieri 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:
- o 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 diritta sul tavolo. Se il tavola 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 infilarlo nel paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto, ritorna a prendere il tubo A e lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa col tubo T e poi con il tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY. Ogni cavaliere deve quindi prendere 2 tubi.

Errori :
se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare 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
- 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 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 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°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° 2attendono 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.
Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

- 1 pneumatico da bicicletta o motocicletta con diametro interno non inferiore a 40 cm.

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo. La coppia riparte e mentre il cavaliere n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, il cavaliere n° 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme al n° 1 tagliano la linea d'arrivo.
RC 21.2

Errori:
I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2° e il 3° paletto pena l'eliminazione; sarà obbligatoriamente il cavaliere che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RC 10.5.I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1.
Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 è a piedi, il cavaliere n° 2 è a cavallo.
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sull'incollature, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a

cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.
I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno.
La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:
Paletto caduto RC1.15
Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), e rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.
RC 9.3/4

18 - 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.

19- LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

- Un'attrezzatura fatta da 4 siepi composte da 2 piedi e da una tavoletta di legno di 5 cm di larghezza : due ostacoli da saltare (20/30 cm di altezza) e due ostacoli da passare sotto (da 70 a 100 cm di altezza). 150/300 cm d'intervallo fra gli elementi (si possono utilizzare le pietre, le pattumiere e bandierine)
- 2 tazze facoltative posizionate sulle 2 tavole sotto le quali bisogna passare

Regole del gioco :
I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza (possono già tenersi). Al segnale di via, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove sono sistemate le siepi , mentre il cavaliere n° 1 scende e passa sopra, sotto, sopra, sotto, il cavaliere n° 2 tiene il suo pony. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony e i due cavalieri tagliano la linea di fondo; ripartono e mentre il cavaliere n° 2 scende e passa sopra sotto sopra sotto le siepi , il cavaliere n 1 tiene il suo pony. Il cavaliere n° 2 rimonta e assieme tagliano la linea di arrivo

Errori:
I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante della testiera Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.
Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimetterlo al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi nella giusta sequenza
I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.
Se cade un paletto dovrà esser rimesso sul segno anche se no fa parte del gioco

20 – TEKSAB

Materiale per ogni corsia:
- 2coni 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.

21 - 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 può rimetterla da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:
1 pattumiera
4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.
Regole del gioco:
I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1 e n° 2attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna

e ritorna per depositarlo nella pattumiera, poi ritorna a prendere un secondo cartone sempre con la canna e lo deposita nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2 che far successivamente la stessa cosa.

Errori:
Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccoglierlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando a terra.
In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.
Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato come un errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:
- 1 tavolo
- 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- 2 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta, recupera la cassetta tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:
Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere il materiale mentre mette la cassetta sul tavolo, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.

Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un attrezzo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 5 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo di colore verde, giallo, blu, rosso e bianco che serve a definire il senso e l'ordine del posizionamento della scatola (nastro in alto) senza o con lettere su ogni scatola per poter scrivere I (verde) T (giallo) A (blu) L (rosso) Y(bianco): ITALY, oppure un nome di 5 lettere (es. sponsor)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso),si trova a 2 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca)in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola, poi va a prenderla scatola A (blu)e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu),poi va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla).Alla fine del gioco della piramide si legge : ITALY e/o i colori : verde, giallo, blu, rosso e bianco.Ogni cavaliere deve quindi prendere e posizionare 2 piramidi.Il gioco è valido anche se un cavaliere posiziona tre scatole e l'altro solo una

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine coretto, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo dal pony. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.
Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo.
RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 si trova dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 a piedi, con Il pony a mano, si trova dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, va verso la linea di fondo, scende da cavallo prima di passare la linea di fondo e porge senza lanciarlo e quindi obbligatoriamente a piedi il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2, rimanendo con i loro pony dietro la linea di fondo mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony

Errori:
I cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi ,ecc … Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti per le redini che dovranno sempre rimanere sull'incollatura.
Non è un errore infilare il braccio nelle redini ma solo al momento di entrare nel sacco
L'arrivo e valido quando i cavalieri hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:
- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila diritta 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° 2si 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.

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

Regole del gioco:
I cavalieri n°1e 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.

28 - I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 3 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini che stanno dietro la linea di fondo (2 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta, va verso la linea di arrivo e consegna il calzino al cavaliere n° 2. Il cavaliere n° 2 agisce successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 2 deve, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore. Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso.

29 – 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 o 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 coretti 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 10x20, 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 porrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema. I tre temi vertono:

1) sul comportamento del pony
2) sulla cura del pony
3) sull insellaggio

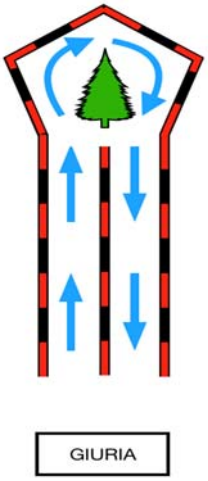
alla scadenza del tempo concesso per la pulizia , i Giudici faranno sellare il pony e ne controlleranno le azioni .
Per sellare il pony, solo le categorie A Mini e A1 potranno eventualmente essere aiutati dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta:
Le categorie A Mini e A1 verranno giudicate per la parte del grooming e le domande di teoria ,non verrà svolta la prova montata ma presenteranno il pony a mano secondo lo schema allegato .E' facoltà di utilizzare anche solo la capezza e la lunghina .Nella prova di presentazione a mano il Giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia/sellaggio con specifico riguardo alla tolettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano.
Tutte le altre categorie verranno valutate sia per la prova di conoscenza sia per la prova di monta seguendo le schede allegate.

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

Partecipazioni:
Coppie 2 cavalieri e un pony.
Un pony potrà partecipare ad una sola categoria ed una sola volta .
Un cavaliere potrà partecipare ad una sola categoria ed una sola volta.
La partecipazione alla categoria di presentazione non fa cumulo sul numero complessivo di partecipazione massime di un pony.
Categorie Amini.A1/A2/A3/B1/B2
Tenuta: regolamentare di club con casco a 3 punti di attacco.

Tutte le categorie dovranno obbligatoriamente essere accompagnati da una madrina o un padrino, con minimo 16 anni ,tesserati, se minorenni con cap allacciato.
Per le categorie A Mini e A1 la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni.



Domande:
Comportamento del pony e sue caratteristiche

Per le categorie Mini ed A1

1. Il pony è una preda?
2. In caso di pericolo come si difende un pony libero?
3. Come comunica con i suoi compagni di branco
4. I cavalli vedono anche di notte?
5. Da cosa si capisce l'età di un pony?
6. Cosa si intende per mantello, cita qualche mantello
7. Cos'è una balzana?
8. Quali sono le andature del pony

Per tutte le altre categorie

1. Il pony è una preda?
2. In caso di pericolo come si difende un pony libero?
3. Come comunica con i suoi compagni di branco
4. Cosa è il flehmen?
5. A che cosa servono i lunghi peli che ha sulle narici e sul naso?
6. I cavalli vedono anche di notte?
7. Qual'à la posizione degli occhi del pony?
8. Indica la groppa
9. Indica la spalla
10. Indica l'anca
11. Indica il garretto

12. Quanti denti ha un pony maschio
13. Quanti denti ha un pony femmina
14. Cosa sono gli scaglioni?
15. Come si chiamano gli spazi privi di denti tra i primi molari e i canini della mascella di un pony?
16. Qual è l'altezza massima di un pony?
17. Da cosa si capisce l'età di un pony?
18. Cosa si intende per mantello ,cita qualche mantello
19. Cos 'è un remolino'
20. Cos'è una balzana?
21. Cos'è una lista?
22. Quali sono le andature del pony

Cura del pony

Per le categorie Mini ed A1

1. Perchè si pulisce il pony e come?
2. Perchè si puliscono i piedi del pony .quando , come e cosa usi ?
3. Perché si mette il grasso?
4. Indica il fettone

Per tutte le altre categorie

1. Cosa mangia e quanta acqua beve al giorno un pony?
2. Perchè si pulisce il pony e come?
3. Perchè si puliscono i piedi del pony .quando , come e cosa usi ?
4. Perché si mette il grasso?
5. Indica il fettone
6. Quando si tosa il pony e perchè?
7. Quando si fa la doccia al pony?
8. Per qual motivo si ferra un pony
9. Come si chiama il professionista che ferra il pony
10. Come viene fermato il ferro al piede?
11. Fammi vedere come usi la striglia e a cosa serve
12. Quando pulisci il pony quante spugne utilizzi e perché

Sellare il pony

Per le categorie Mini ed A1

1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
2. Perché si puliscono i finimenti e come
3. I paraglomi dove si mettono e a cosa servono
4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve

Per tutte le altre categorie

1. Descrivi le parti della testiera
2. Descrivi le parti della sella
3. Cos'è il sottosella e a cosa serve
4. Perché si puliscono i finimenti e come
5. Cosa serve la martingala e quali conosci
6. Le stinchiere dove si mettono e a cosa servono
7. I paraglomi dove si mettono e a cosa servono
8. Le paranocchie dover si mettono e a cosa servono
9. Cos'è il sottocoda e a cosa serve
10. Come si lega il pony in sicurezza
11. Che tipi di imboccatura usa il tuo pony e perché la usi
12. Quanti tipi di fasce conosci
13. Cos'è il sottopancia, perché si stringe e quando

Allegate al presente regolamento le schede della Presentazione.

IL CAROSELLO

Orientamenti:
I 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 NC5.5

Tenuta:

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

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 le categorie A1 e A Mini 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: A Mini/ A1/A2/A3 B1/B2/ C2/C3 E

La specialità del carosello non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony.
Specialità riservata a:
Squadre composte da 4 a 6 binomi
Coppie composte da 2 o 3 binomi
In possesso di patente A o Brevetto

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 il 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 tre obiettivi primari:

1. L'obiettivo del primo livello: avviamento alla specialità nella sicurezza, sviluppando la reattività del cavaliere, integrare i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione.

2. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti tramite un grafico semplificato.

3. L'obiettivo del terzo livello: impostazione per l'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO:

E’ il controllo del pony attraverso grafici predefiniti e fissi, che contengono prove di abilità, ed alcuni ostacoli.

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 Cavaliere:,sono esclusi dalla partecipazione alle gimkane tutti i cavalieri che hanno partecipato alle categorie BP90 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 Il grafico parte dalla Gimkana 2, è le stesso per le tre linee (Jump,Derby,Cross) e l'evoluzione del percorso segue la stessa logica per le tre specialità .

RGg 3.2 Prova prevista individuale, a coppie (2/3 binomi), a squadre (4/5 binomi).

RGg 3.3 Le distanze possono essere adeguate alla dimensione del campo rispettando il massimo e minimo prestabilito.

RGg 3.4 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 3.5 Il T.A.L./Istruttore di base è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

Ogni tipo di aiuto/intervento 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 tecnici prima dell'inizio della gara.

RG 3.6 E' vietato l'uso di martingala fissa in gara ed in campo prova

RGg 3.7 Può essere programmata con formula:

Livello 1 (Gimkana 2, Gimkana 2 Jump, 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

Livello 2 (Gimkana 2, gimkana 2 Jump40, Gimkana 2 Derby 40)A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)

- di precisione Tab.A barriera abbattuta 4 penalità,passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

Livello 3 (Gimkana2 Gimkana 2 Jump 50, Gimkana2 Derby 50,)

- a tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- di precisione Tab.A barriera abbattuta 4 penalità,passaggio obbligato rettificato//esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato 2 punti di penalità.
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

La LINEA JUMP:

ORIENTAMENTI

La Linea Jump ha 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 Gimkana² delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli di diversa tipologia.

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, nella rettifica di un esercizio di controllo, il cavaliere salta un ostacolo, è eliminato.

RS 1.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- Coni abbattuti e non riposizionati nel segno
- P.O: corridoio di barriere, spostati 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 saranno298, 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/C serie mini 1/2/3; aperta anche a cavalieri che hanno partecipato a categorie BP 90 e superiori se gli stessi se nell'anno precedente e nell'anno in corso non hanno preso parte alle suddette categorie.

Le categorie A1 e la B1 possono eseguire il percorso "Tandem" a coppia l'uno dietro l'altro. In caso di errore, non importa chi ripara. Importa che tutti due facciano il percorso correttamente.

RS 1.9 Norme tecniche:

Categorie A /B/C
Serie Mini barriere a terra fino al punto 18
Serie 1 altezza minima 10 cm massima 20 cm fino al punto 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 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 Mini 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: velocità da130 m/m a 180m/m
Serie 2 e 3 C: velocità 140 m/m a 200 m/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 2 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" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere.…) e lasciando o no P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli.

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

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 C 2/3 E
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/C da 100 m/m a 130m/m
- Serie 3: categoria A/C da 100 m/m a150m/m
Categoria E da 130 m/m a 180 m/m

Riferimento RGg 3.7: Livello 2 (Gimkana2 Jump 40) :

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
- di precisione con o senza passaggi obbligati.
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

RS 2.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/o regolamento generale

3) La Gimkana 2 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 Gimkana² 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 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.
RS 3.5 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.

RS 3.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6
RS 3.7: punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7
RS 3.8 Riservata alle categorie: A3 /B2/C2/C3/E
RS 3.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

massimo 8 ostacoli altezza minima 40 cm, massima 50 cm
Tempo limite:
- Serie 2 B/C: da 110 m/m a 160m/m
- Serie 3 A: da 100 m/m a 150m/m
-Serie 3 C/E: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RGg 3.7: Livello 3 (Gimkana² Jump 50)

 A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
 di precisione con o senza passaggi obbligati.
 di regolarità con o senza passaggi obbligati
 di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

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 3.10 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.

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, Oxer invitante: 4 punti

- Verticali: 5 punti
- Muro, Largo a oxer 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.

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.
- ✓ Secondo rifiuto.

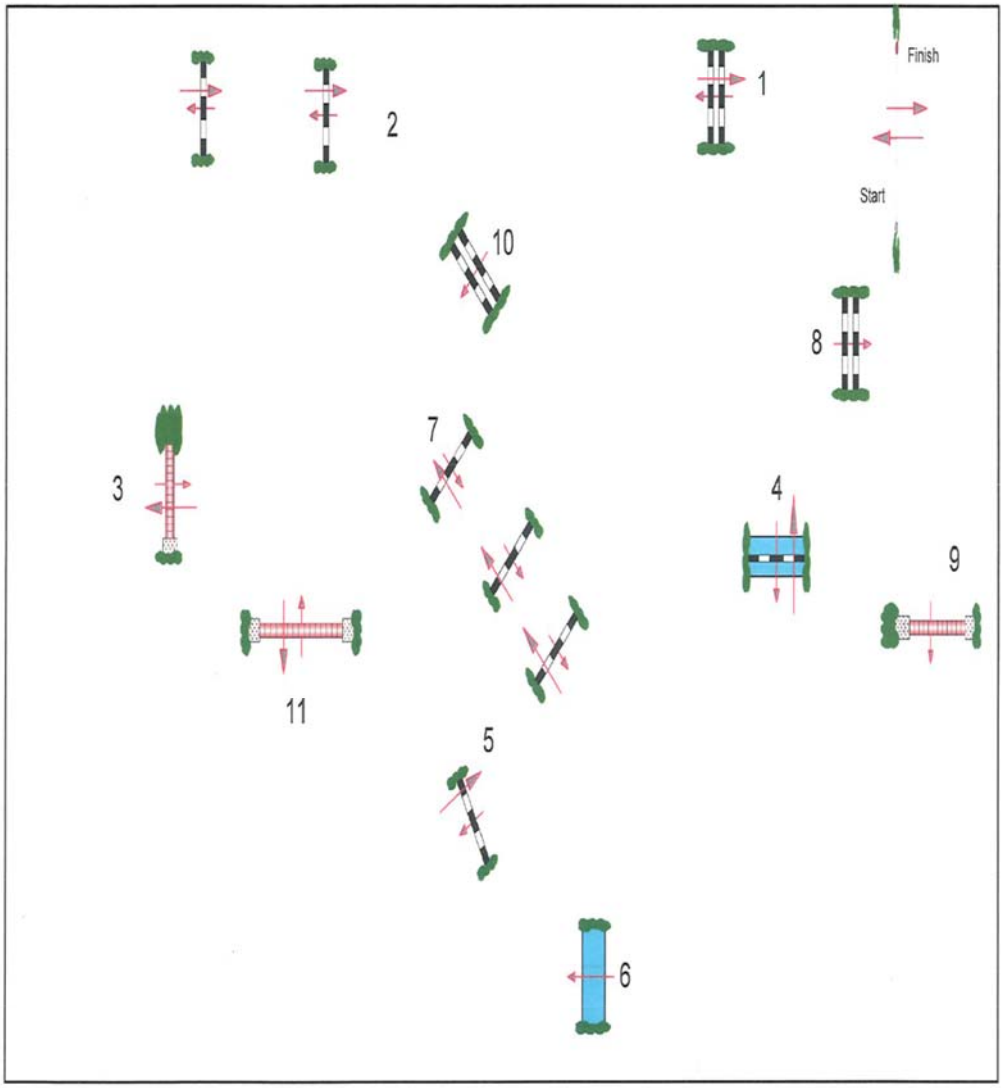
RS 4.5 riservata a: Serie 3 cat. A/C serie 2 cat. B/C con partecipazione individuale

RS 4.7 Norme tecniche

Altezza massima 60 cm

Vedi grafico allegato

PICCOLO GRAN PREMIO



1 ferro da stiro

2 gabbia di verticali

3 verticale con siepe

4 fosso

5 croce

6 riviera larg. 0.80

7 doppia gabbia di verticali

8 oxer a barriere pari

9 muro

10 oxer invitante

11 verticale con cancello

LINEA DERBY

ORIENTAMENTI
La Linea Derby (40/50) ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di campagna in indoor o in campo in sabbia. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana²Derby delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e 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

RS5.6Causedieliminazione: 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/C2/C3/E

RS 5.9: Norme tecniche

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

Tempo limite

Serie A3/B1/ B2/C2/: da 100 m/m a 140m/m

Serie C3/E: da 130 m/m a 180m/m
Riferimento RGg 3.6: Livello 1 (Gimkana² Derby)

 A tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
 Precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

RS 5.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²

2) Gimkana 2 Derby 40

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

RS 6.1 Grafico : stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana2 Derby con minimo 4 tronchi con altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, …) e lasciando o no passaggi obbligati di 2 birilli .

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

RS 6.5 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
Riferimento RS 2.5

RS 6.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 6.7 Punteggio Eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 6.8 Gimkana²Derby 40 prova riservata alle categorie: A serie 3, B/C serie 2/3 E

RS 6.9 : Norme tecniche

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

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

Tempo limite

Serie A3/ B2/ C2 da 100 m/m a 140m/m

Serie C3/E: da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 2 (Gimkana² Derby 40)

 a tempo tabella c + regolamento pony games
 di precisione con o senza passaggi obbligati (penalità: barriera abbattuta 4 penalità,esercizio di controllo rettificato 2 penalità).
 di regolarità con o senza passaggi obbligati
di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 6.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

3) Gimkana 2 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 Gimkana² Derby con minimo 4 salti naturali rustici altezza max 50cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, …) e lasciando o no 5 P.O di 2 birilli.
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 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 7.5 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. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo è eliminato.Vedi RS1.5

Riferimento RS 3.5

RS 7.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 7.7 : punteggio eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 7.8 Riservata alle categorie: A3//C3/E

RS 7.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3/C3/E: 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 C3:/E da 200 m/m a 350 m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 3 (Gimkana ²Derby 50)

 a tempo tabella c + regolamento pony games

 a tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
 di precisione.con o senza passaggi obbligati(penalità: barriera abbattuta 4 penalità ,esercizio di controllo rettificato 2 penalità)
 di regolarità con o senza passaggi obbligati
 di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

Altezza max 50 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli,alcune barriere, …) e lasciando 5 P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli.

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 barriere pari.

RS 7.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² o RGg

LA GIMKANA CROSS

ORIENTAMENTI

Ciascun linea di Gimkana Cross è un programma che ha spirito educativo, didattico e evolutivo. E' propedeutico all'apprendimento equestre di campagna, e serve di valutazione continua per istruttori, cavalieri, genitori, animali. Si organizza in tre livelli:

4. L'obiettivo del primo livello: lavorare l'avviamento alla specialità. Imparare ad agire e reagire con la correzione degli errori, velocizzare il cavaliere, ed integrare i fondamenti dell'equitazione : impulso, equilibrio e traiettoria.

5. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti e abituarli alla velocità con fluidità e in sicurezza tramite un grafico semplificato.

6. L'obiettivo del terzo livello : impostazione dell'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO: è il 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

Cavalieri; ogni cavaliere può prendere parte ad una sola prova al giorno di Gimkana Cross

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 inquadrati 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.

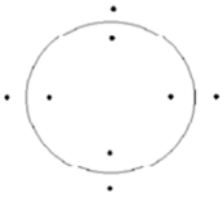
Arrivo: mai in dirittura con un salto o un passaggio obbligato. Fra l'ultimo salto, o fra l'ultimo passaggio obbligato, e l'arrivo deve esserci sempre un "Esercizio di controllo".

La partenza e l'arrivo sono inquadrati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadrati 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 inquadrati 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 inquadrato 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". Penalità per ostacoli: in base alla formula
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

Il T.A.L./Istruttore di base è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.
Ogni tipo di aiuto/intervento 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 3.5

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.

Essendo necessario che tutti i componenti della Squadra portino a termine il percorso, un cavaliere dopo il secondo rifiuto sullo stesso ostacolo, può girare attorno allo stesso ostacolo e continuare il suo percorso. A fianco ad ogni ostacolo può essere predisposto un passaggio obbligato da attraversare nel senso opposto all' ostacolo, o comunque sistemato in modo tale da costringere il concorrente che lo attraversa a perdere tempo. Il saltare l'ostacolo o attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo è lasciato alla discrezionalità del concorrente, : il cavaliere può decidere o di saltare o di girare due volte attorno all'ostacolo. Dopo un rifiuto su un ostacolo il concorrente può

riprovare a saltare o, in alternativa attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo una volta.
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. 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.

Gimkana CROSS 30

prova riservata alle categorie: A3/B2/C2/C3/E

RS 5.9: Norme tecniche

Cat. A/C serie 3

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

 Numero dei salti: minimo 4, massimo 6
 Altezza massima: 30 cm
 Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)
 Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate"

Tempo limite
 Categoria B2/C2 da 200 m/m a 325 m/m
 Categoria A3 da 160 m/m a 260 m/m
 Categoria C3/E da 200 m/m a 325 m/m

Formula
Serie 2:
 di precisione con o senza passaggi obbligati.(penalità: passaggio obbligato rettificato 2 punti di penalità)
 di regolarità con passaggi obbligati

 a tempo

Serie 3:
 a tempo (tabella C + regolamento Pony Games)
 di precisione con o senza passaggi obbligati. penalità: passaggio obbligato rettificato 2 punti di penalità)
 di regolarità con passaggi obbligati
 di stile con passaggi obbligati e con o senza Tempo

3) La Gimkana Cross 40
(stesso regolamento specifico della Gimkana Cross):

Prova riservata alle categorie A3/C3/B2/C2/E
Altezza massima 40 cm

4) La Gimkana Cross 50
(stesso regolamento specifico della Gimkana Cross)

Prova riservate alle categorie A3/C3/B2/C2/E
Altezza massima 50 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 determinate 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 - A mini	Altezza max 117cm (118 con i ferri)	Da 5 a 8 anni
A2 - A3	Altezza max 117cm (118cn con i ferri)	Da 6 a 12 anni
B1 - B2 - C2	Altezza da 110cm (111 con i ferri) a 148 cm (149 con i ferri)	Da 8 a 16 anni
C3 -	Altezza da 139cm (140 con i ferri) in su e cavalli	Da 10 anni in su

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 A mini, 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 e 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 un 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 dispostivi. La scelta dei dispostivi e la loro disposizione, deve favorire il movimento in avanti, le linee di partenza e d'arrivo devono essere ben visibili. Ciascuno dei disposti 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 - A mini	30
A2 - A3	40
B1 - B2 - C2	50
C3 -	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 ingesso 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 celta 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 succesivi 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 segnalate, delimitate e posizionate sul percorso in base alla lunghezza dell'anello e della categoria.
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 AMini/A1	5–8 anni	</= 117 cm	300m- 400m (1 giro di campo)	Falcotativo*	Ogni angolo
RUN & RIDE A2/A3	8– 12 anni	</= 117 cm	300m- 400m	vietato	Ogni angolo
RUN & RIDE B1/B2	8-14 anni	>/=110 - 138	700m- 800m	Vietato	Ogni angolo
RUN & RIDE C2	10-16 anni	>/=117-138	800m	vietato	Ogni angolo

***Per la categoria A1 e A Mini la presenza dell'accompagnatore prevede una penalità di 10 secondi**

LIBRO II

Ufficiali di Gara

La Giuria / ufficiali :UP

UP 1.1. E' composta da :

- L'Arbitro starter ufficiale, dirigerà il briefing e le gare di Pony Games. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento .In caso di contestazione ,egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- Un aiuto arbitri ufficiale che aiuterà l'Arbitro ufficiale .Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'Arbitro ufficiale .Potrà in caso di necessità sostituire l'Arbitro ufficiale.
- Arbitri di Corsia : avranno la prevalenza del giudizio longitudinale .dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dall'organizzatore o con un giubotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
- Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo: essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare i passaggi sulla linea trasversale.
- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionatori insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco , è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura ,con i posizionatori di materiale il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- Steward: verificherà 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, i pony non devono essere montati da adulti .Per la categoria Mounted Games è vietato l'uso in campo prova del materiale di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve far entrare squadre di categoria e serie diverse almeno che siano coinvolti nella stessa sessione).Gestisce l'ingresso gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche un arbitro di corsia ,un posizionatore di materiale per la serie Club, due posizionatori di materiale per la serie Mounted Games
- Lo Speaker: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

UP 1.2 Ogni componente di questa giuria può, alla fine di ogni gioco, informare l'Arbitro ufficiale di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste informazioni ,l'Arbitro ufficiale potrà procedere all'eliminazione o no di una o più squadre.

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra dovrà fornire un arbitro competente.
- Egli deve conoscere perfettamente il regolamento e deve aver conseguito la nomina di Arbitro di corsia
- Deve avere almeno 16 anni
- Deve essere obbligatoriamente presente al briefing
- Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia deve gioca la sua squadra
- L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti ,salvo per motivi di sicurezza.
- Come per il posizionatore dei materiali , la squadra non può entrare in campo gara senza il suo arbitro di corsia
- Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate , l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'Arbitro ufficiale decide in merito.

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.

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

Presentazione A mini - A1 - A2 - Aggiornato 01/2018

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/toelettatura		
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 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)					

Presentazione A3 -B1 - B2 - C2 - Aggiornato 01/2018

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 /toelettatura		
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 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)					

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	

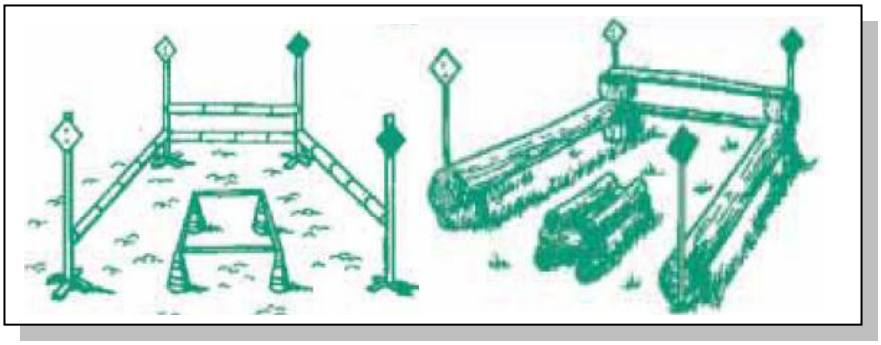
Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

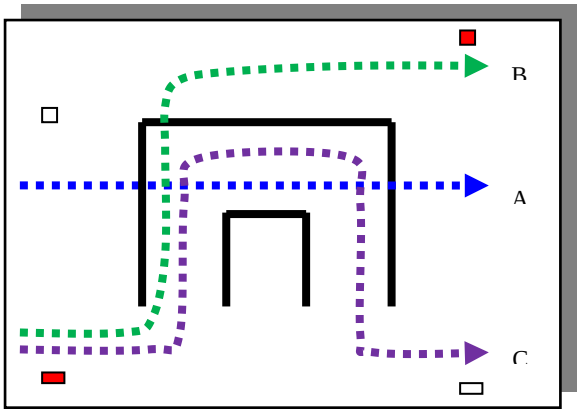
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo, ...)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o succesivi 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 :
  - Opzione A : In-Out, più o meno 3m
  - Opzione B : poco più alto che l'opzione A, larghezza dei ingressi : più o meno 1m50
  - 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

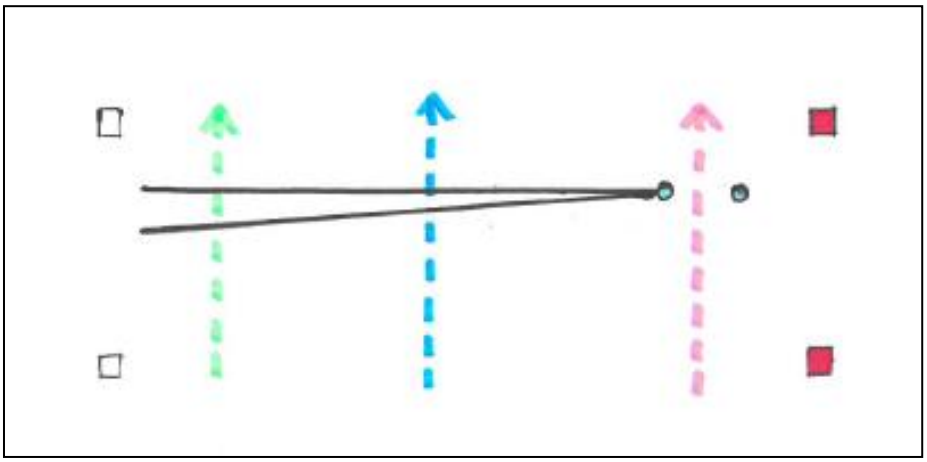
Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

	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 succesivi 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 ti 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

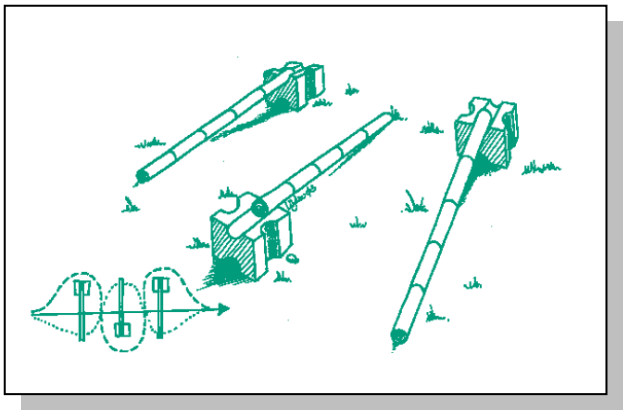
Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

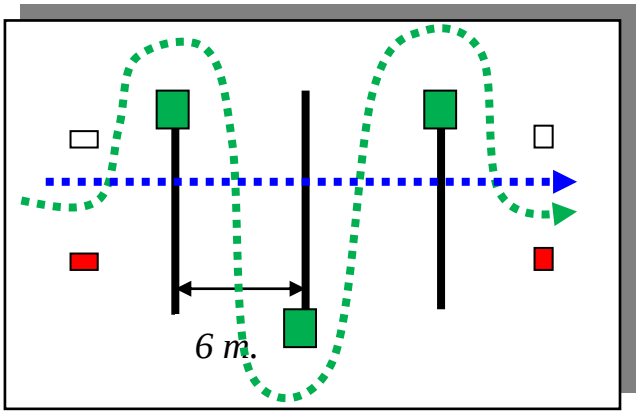
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo, ...)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o succesivi 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

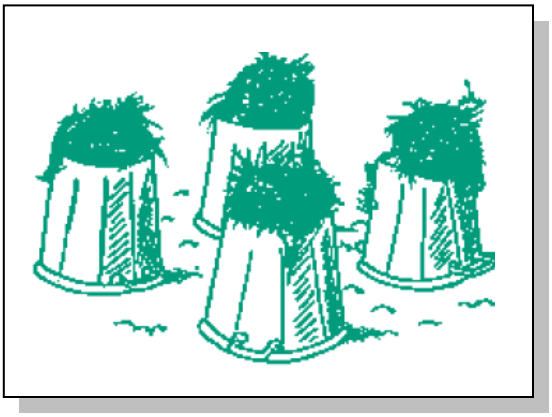
Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

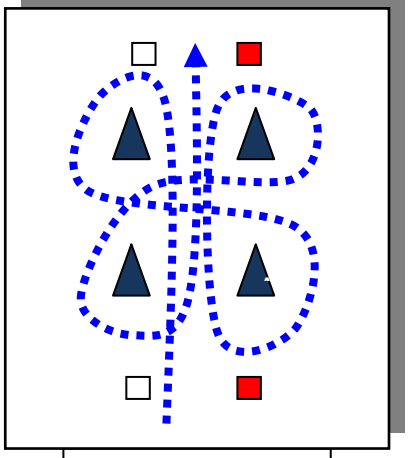
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo, ...)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o succesivi 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

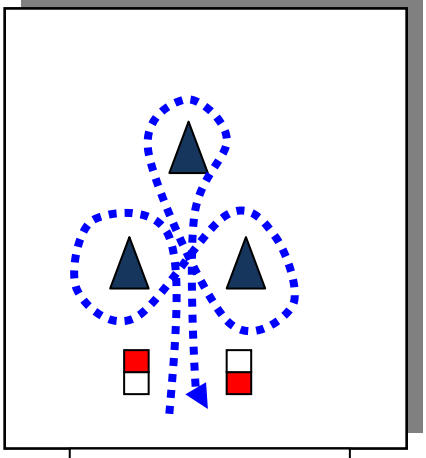
Il contratto del quadrifoglio

Realizza il traciatto 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 tracitto.

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

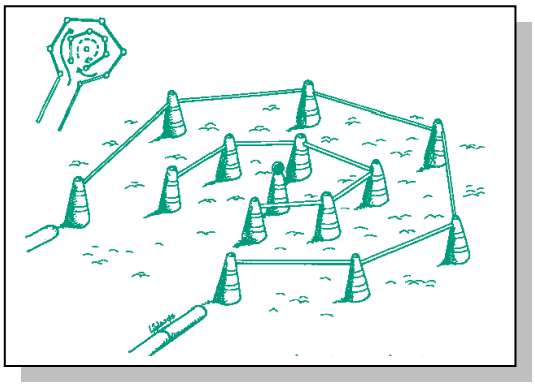
Errori... (Se due errori si verificano nello stesso dispositivo, le penalità di tempo si sommano)

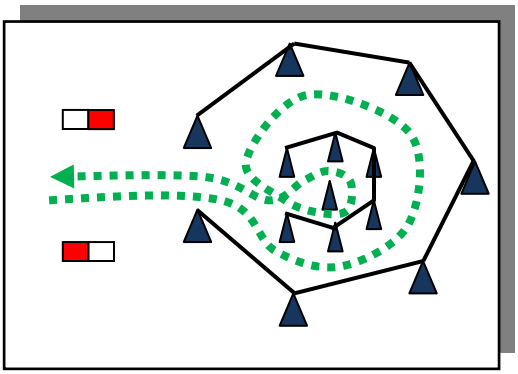
	Quello che può succedere :	Come giudicarlo :
1	1° errore su un dispositivo (fare cadere una barriera, tavoletta, piliere, cubo, ...)	- 20 secondi per il primo errore
2	2° errore sullo stesso dispositivo	- 5 secondi per ciascuno dei errori
3	Dispositivo distrutto durante il primo tentativo e impraticabile	- continuare, 40 secondi
4	Dispositivo distrutto durante il secondo o succesivi 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

Effetuare 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 succesivi 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