



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REGOLAMENTO MOUNTED GAMES

Approvato con delibera n. 100 nel Consiglio Federale del 17/01/2024, entra in vigore il 1/02/2024

Sommario

1.0 CATEGORIE.....	9
Categorie Mounted Games.....	9
1.2 Categoria Addestrativa.....	9
2.0 Partecipazioni	10
2.1 Cavalieri.....	10
2.2 Pony/Cavallo	10
2.3 Partecipazioni per cavalieri/cavalli stranieri con licenza d'ospite.....	11
2.4 Requisiti per la partecipazione dei Pony/Cavalli	11
2.5 Concorsi e Manifestazioni	11
3.0 – Tecnico/Istruttore	12
LIBRO I	13
MOUNTED GAMES	13
TITOLO I	15
REGOLE GENERALI: RGmg	15
2.0 PONY/CAVALLI.....	16
3.0 SELLERIA.....	16
4.0 PONY/CAVALLO PERICOLOSO	17
5.0 TENUTA	18
6.0 PESO/ALTEZZA DEL CAVALIERE.....	19
7.0 L'ARBITRO UFFICIALE.....	19
8.0 OBIEZIONI	19
9.0 GIUDICI	19
10.0 FASCE PER IL CAP	20
11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY/CAVALLO	21
12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI.....	22
13.0 FUORI CLASSIFICA.....	23
REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC	23

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE	23
RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO.....	29
RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE.....	30
RC 4.0 ASSISTENZA	31
RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE.....	31
RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO.....	32
RC 7.0 MATERIALE ABBATTUTO	32
RC 8.0 CADUTE.....	33
RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY	33
RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI	34
RC 11.0 OSTRUZIONI.....	35
RC 12.0 ELIMINAZIONI	35
RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM	36
RC 14.0 INFORTUNI.....	36
RC 15.0 CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE.....	36
RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE	37
RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA	38
RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE	38
RC 19.0 L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA	39
RC 19.0BIS APPELLO	39
RC 20.0 LA PARTENZA	40
RC 21.0 L'ARRIVO	41
RC 22.0 USO DEL MATERIALE	42
RC 24.0 PUNTEGGI	42
RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE	43
RC26.0 BRIEFING	43
RC 27.0 ISPEZIONE.....	44
RC 29.0 SFILATA	44

TITOLO II - GIOCHI	45
Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice 2.	46
Regole dei giochi a SQUADRE.....	47
BANK RACE	47
BASKET.....	47
BOTTIGLIE.....	48
BOTTLE EXCHANGE	48
BOTTLE SWAP	49
CALZINI	49
CARTONI.....	50
CASSETTA DEGLI ATTREZZI.....	50
CINQUE BANDIERE.....	51
CINQUE TAZZE.....	52
CORDA	53
DUE BANDIERE.....	53
DUE BANDIERE SHORT ARENA	54
DUE TAZZE.....	54
DUE TAZZE SHORT ARENA	55
HOOPLA	55
JOUSTING.....	56
JOUSTING SHORT ARENA	57
LITTER SCOOP.....	58
LITTER SCOOP SHORT ARENA	58
MUG CHANGES.....	59
N PATRICK (Founder's Race).....	60
PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	61
PALLONCINI.....	61
PALLONCINI SHORT ARENA	62

PIETRE.....	63
PIRAMIDE.....	63
PNEUMATICO	64
POSTINO	65
QUATTRO BANDIERE	66
RIFIUTI	66
SLALOM	67
SPADE	68
SPADE SHORT ARENA.....	68
TORRE.....	69
THREE POT FLAG RACE.....	70
TRE TAZZE	70
Regole dei giochi a COPPIE.....	71
BANK RACE	71
BASKET.....	71
BOTTIGLIE.....	72
BOTTLE EXCHANGE	72
BOTTLE SWAP	72
CALZINI	73
CARTONI.....	73
CASSETTA DEGLI ATTREZZI	73
CINQUE BANDIERE.....	74
CINQUE TAZZE.....	74
CORDA	74
DUE BANDIERE.....	75
DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA	75
DUE TAZZE.....	76
DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA	76

HOOPLA	76
LITTER SCOOP.....	77
LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA	77
MUG CHANGES.....	78
N PATRICK (Founder's Race).....	79
PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	79
PALLONCINI.....	80
PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA	80
A PIEDI A CAVALLO	81
PIETRE.....	81
PIRAMIDE.....	82
PNEUMATICO	82
POSTINO	82
QUATTRO BANDIERE	83
RIFIUTI	83
SLALOM	84
SPADE	84
SPADE A COPPIE SHORT ARENA.....	84
TORRE (IMGA).....	85
THREE POT FLAG RACE.....	86
TRE TAZZE	86
Regole dei giochi INDIVIDUALI	86
BANK RACE	86
BASKET.....	87
BOTTIGLIE.....	87
BOTTLE EXCHANGE	87
BOTTLE SWAP.....	88
CALZINI	88

CARTONI.....	88
CASSETTA DEGLI ATTREZZI.....	89
CINQUE BANDIERE.....	89
DUE BANDIERE.....	89
DUE TAZZE.....	90
HOOPLA.....	90
LITTER SCOOP.....	91
MOAT AND CASTLE	91
MUG CHANGES.....	91
A PIEDI A CAVALLO	92
PIRAMIDE.....	92
PNEUMATICO	93
RIFIUTI.....	93
SLALOM	94
SPADE	94
THREE POT FLAG RACE.....	94
TRE BANDIERE	95
TRE TAZZE	95
VICTORIA CROSS.....	96
LIBRO II	97
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI	97
LIBRO III	100
MANIFESTAZIONI SPORTIVE.....	100
TITOLO I	100
GENERALITA'.....	100
TITOLO II	101
ISCRIZIONI E QUOTE.....	106
SCUDERIZZAZIONE	111

TAVOLE ALLEGATE	113
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI.....	113
SELLE	113
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI.....	114
FILETTI AUTORIZZATI.....	114
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI.....	115
FILETTI NON AUTORIZZATI.....	115
MORSI SNODATI AUTORIZZATI	116
MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI	117
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI.....	118
TESTIERE NON AUTORIZZATE	119
CAPEZZINE AUTORIZZATE	119
TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO.....	120

1.0 CATEGORIE

Categorie Mounted Games

Under 12 PRO	di età non inferiore ai 8 anni e fino al 12 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148 cm (149 cm con i ferri)
Under15 - Under 15 PRO	di età non inferiore ai 8 anni e fino al 15 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148 cm (149 cm con i ferri)
Under 18 - Under 18 PRO	di età non inferiore ai 10 anni e fino al 18 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148 cm (149 cm con i ferri) Cavallo Max 152 (153 con i ferri)
Open - Open Pro	di età non inferiore ai 14 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148 cm (149 cm con i ferri) Cavallo Max 152 (153 con i ferri)

Sono categorie aperte a cavalieri in possesso di patente **BMG**.

La partecipazione alle categorie **PRO** consente ai binomi di candidarsi alle selezioni per i Campionati Europei/Mondiali a squadre, coppie individuali.

E' comunque consentita la partecipazione fuori classifica per qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente Regolamento. Sarà a discrezione del Presidente di Giuria definire in che categoria potranno partecipare fuori classifica

1.2 Categoria Addestrativa

E' consentita la partecipazione di pony/cavalli, anche esordienti, di età minima 4 anni e altezza max.152cm senza ferri e di cavalieri di età minima 14 anni.

I binomi devono essere in regola con il tesseramento del cavaliere e iscrizione al ruolo federale di pony/cavalli nel rispetto del vigente regolamento

Non è prevista la redazione di classifica

La categoria non può essere programmata durante le manifestazioni di interesse federale.

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

Programmazione: a coppie/individuale e facoltativa per i CO

Giochi previsti per sessione: 7 giochi max.

Per “*pony/cavallo esordiente*” si intende un pony/cavallo che non ha mai partecipato nella sua carriera a gare ufficiali Mounted Games in Italia.

Qualora l'Arbitro Starter giudichi un pony/cavallo Esordiente pericoloso, esso verrà fermato per un periodo pari a 60 giorni.

2.0 Partecipazioni

2.1 Cavalieri

Un cavaliere potrà partecipare durante la stessa competizione a due categorie distinte con due pony/cavallo diversi.

La categoria ADDESTRATIVA è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

Naturalmente il cavaliere i cui requisiti anagrafici gli permettono di partecipare solo alla categoria Open/Open PRO non potrà partecipare ad altre categorie, se non alla categoria ADDESTRATIVA

La possibilità di partecipare a due categorie diverse deve essere in linea con il regolamento MG relativamente alla possibilità di partecipazione alle categorie in vigore.

La possibilità di partecipare a due categorie sarà possibile, nei *Concorsi Nazionali e Regionali e nelle gare comuni approvate e regolamentate dalla FISE.

Nelle *Competizioni Federali sarà ammessa la partecipazione ad una sola categoria.

2.2 Pony/Cavallo

1 pony/cavallo può effettuare una sola categoria Mounted Games e non superare il numero di 24 giochi al giorno, computando anche l'eventuale partecipazione a categorie di pony games.

Per le competizioni a squadre il numero massimo di giochi consentito per la singola sessione sarà di 10 giochi. Per le finali il numero massimo sarà 12 giochi.

Per le competizioni a coppie il numero massimo di giochi consentito per la singola sessione sarà di 8 giochi. Per le semifinali e finali il numero massimo sarà 10 giochi.

Per le competizioni in individuale il numero massimo di giochi consentito per la singola sessione sarà di 7 giochi. Per le semifinali il numero massimo sarà 8 giochi. Per le finali il numero massimo sarà 9 giochi.

2.3 Partecipazioni per cavalieri/cavalli stranieri con licenza d'ospite

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

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

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

Un cavaliere non residente in Italia tesserato presso altra federazione riconosciuta dalla Fei e/o dall' IMGA può partecipare con licenza di ospite alle categorie Pro in funzione dell'età e del livello di autorizzazione a montare rilasciata dalla propria federazione di appartenenza. Un cavaliere con Licenza d'ospite può, nell'ambito di un concorso, fare un cambio di monta con cavalli iscritti da un cavaliere residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE e viceversa.

Il cavaliere residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE può montare cavalli con licenza d'ospite.

I cavalieri Under 18 in possesso di licenza d'ospite rilasciata dalla F.I.S.E. devono essere assistiti in gara da un accompagnatore maggiorenne, il cui nominativo deve essere comunicato alla segreteria del concorso, preferibilmente all'atto delle iscrizioni o comunque, al più tardi, all'arrivo nella sede della manifestazione.

2.4 Requisiti per la partecipazione dei Pony/Cavalli

4 anni per tutte le categorie.

Il Pony/Cavallo deve essere NON DPA e iscritto ai ruoli Federali.

2.5 Concorsi e Manifestazioni

Per Competizioni Nazionali si intendono le seguenti competizioni:

- Trofeo 4 Regioni
- Trofeo dei 3 Mari

Per Competizioni Federali si intendono:

- Campionati Italiani MG a Squadre
- Campionati Italiani MG a Coppie
- Campionati Italiani MG Individuali

Per Manifestazioni IMGA si intendono:

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

3.0 – Tecnico/Istruttore

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

LIBRO I

MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE

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 dei 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.

I Pony Games si rivolgono a cavalieri 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.

In fine questa attività è propedeutica alla competizione, è 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.

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, 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.

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

TITOLO I

REGOLE GENERALI: RGmg

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

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

RGmg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (Tecnico /Istruttore) in campo gara e in campo prova. E' autorizzato ad assistere 3 binomi nella stessa batteria

RGmg 1.4 A competizione iniziata, i cavalieri e i pony/cavalli dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.5 ed 1.6). Durante la gara a squadre, un cavaliere o un pony/cavallo, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dello Starter o Presidente di Giuria. (es. in caso di ritardo o concomitanze).

RGmg 1.5 Una squadra o una coppia possono sostituire un pony/cavallo a gara iniziata se il veterinario di servizio certifica che il pony/cavallo è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony/cavallo lascia la squadra con solo 3 pony o la coppia con 1.

RGmg 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 subentrato lo è fino alla fine della categoria e deve corrispondere ai requisiti richiesti per partecipare a quella categoria. In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (Rif. RGmg 13.1)

RGmg 1.7 Possono partecipare cavalieri in possesso di Brevetto MG

RGmg 1.8 Quando l'arbitro ufficiale per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre che ripartono possono modificare l'ordine di partenza dei cavalieri e la combinazione dei cavalieri/ pony/cavalli.

2.0 PONY/CAVALLI

RGmg 2.1 Circa le altezze dei Pony si rinvia a quanto è previsto nello Specifico Regolamento Veterinario.

I Cavalli non devono superare 152 cm senza ferri.

RGmg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony/cavallo. Se l'arbitro ritiene che la corporatura del Cavaliere sia pericolosa per sé o il pony/cavallo, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione a insindacabile giudizio dell'Arbitro.

RGmg 2.3 Non possono essere utilizzati pony/cavalli interi.

3.0 SELLERIA

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

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

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

RGmg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle presenti nella tavola imboccature allegata

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

RGmg 3.5 Non sono consentite le redini senza morso (tipo bitless) e l'Hackamore. La sola capezza o bitless è consentita in casi particolari solo dietro autorizzazione dell'arbitro

ufficiale e con validi motivi certificati da un veterinario. Lo Starter ufficiale può allontanare dal campo eventuali binomi che ritengono pericolosi per sé o per gli altri concorrenti presenti.

RGmg 3.6 Non è consentito l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi.

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

RGmg 3.8 L'arbitro può ispezionare la selleria del pony/cavallo in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà definitivo.

RGmg 3.9 Non sono consentite criniere intrecciate e ogni altro materiale rumoroso.

RGmg 3.10 Sono consentite martingale fissa su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare da caccia, sottocoda, ramponi.

RGmg 3.11 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. La perdita degli staffili non rientra nei casi sopra citati. In caso di perdita dei ferri o parziale distacco, il cavaliere potrà decidere di fermarsi e far sistemare la ferratura uscendo dal campo gara su autorizzazione dello Starter che però non è tenuto ad interrompere la gara. **(Rif. RC17.1)**

Il cavaliere potrà successivamente rientrare in campo su autorizzazione dello Starter.

RGmg 3.12 Per quanto riguarda l'arrivo, la testiera e la sella devono essere posizionate in modo corretto.

4.0 PONY/CAVALLO PERICOLOSO

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

RGmg 4.2 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione, dall' Arbitro Ufficiale, un pony/cavallo che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

RGmg 4.3 Un pony/cavallo scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony/cavalli, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione (o da un gioco o da una sessione) a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

5.0 TENUTA

RGmg 5.1 Sono Consentiti: pantaloni da equitazione, stivaletti da equitazione, scarpe da pony games e cap omologato con attacco a tre punti. In competizioni IMGA fare riferimento al regolamento internazionale in vigore circa le caratteristiche del cap.

RGmg 5.2 Non sono consentiti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi o altri accessori ritenuti pericolosi dall' Arbitro Ufficiale.

RGmg 5.3 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.

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

RGmg 5.4 Nella gara del postino il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere.

RGmg 5.5 I gioielli e/o monili devono essere tolti prima dell'ingresso in campo; quelli che non possono essere tolti, devono essere nascosti con un nastro adesivo o ricoperti in maniera appropriata.

RGmg 5.6 Tutte le persone autorizzate ad entrare nel campo di gioco devono indossare scarpe con la chiusura assicurata e non potranno indossare Borse, Zaini o similari.

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

6.0 PESO/ALTEZZA DEL CAVALIERE

Rgmg 6.1 Il peso del cavaliere non deve superare il 20% del peso del pony/cavallo.

Un cavaliere non deve essere troppo alto per il suo pony/cavallo. Come linea guida la parte superiore del garrese del pony/cavallo non deve essere più di 10 cm al di sotto del livello del braccio teso orizzontalmente del cavaliere. L'arbitro Ufficiale può eliminare il binomio come previsto all'art.2.2 che precede.

7.0 L'ARBITRO UFFICIALE

RGmg 7.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale e/o un Aiuto Arbitro Starter le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

8.0 OBIEZIONI

RGmg 8.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing eccetto per l'appello ufficiale (RC 19.0 BIS).

A discrezione dello Starter il non rispetto di questa regola potrà essere penalizzata con un'ammonizione del giocatore o Tecnico /Istruttore responsabile della violazione.

9.0 GIUDICI

RGmg 9.1 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie, i giudici della batteria A giudicheranno la batteria B, quelli della batteria B arbitreranno la C, quelli della C la batteria A. Per le competizioni in cui il programma preveda lo svolgimento di Finali di consolazione (Finali B, C ...), solo per queste batterie, è ammesso l'ingresso degli Arbitri di Corsia delle stesse squadre presenti in campo.

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

Sempre per le Finali A, al fine di garantire una copertura completa e qualificata dell'area di gioco, lo Starter potrà richiedere la presenza in campo di Arbitri di Corsia, a sua scelta, in numero superiore a quello delle squadre presenti. Il numero degli arbitri aggiuntivi verrà comunicato in via preventiva durante il briefing. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti alla squadra/coppia/individuale che lo doveva fornire, nella batteria successiva o nella stessa per ogni gioco svolto senza l'arbitro. Nel caso che la

squadra/coppia/individuale in difetto non debba disputare altre batterie, la penalità' verrà assegnata retroattivamente all'ultima batteria disputata, a partire dal primo gioco.

Lo Starter, a sua discrezione, potrà comunque sostituire l'arbitro mancante la cui presenza però, non solleva la squadra/coppia/individuale dalla propria inadempienza per cui essa prenderà 0 punti per ogni gioco svolto senza la presenza dell'arbitro che avrebbe dovuto mandare.

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

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

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

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

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

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

10.0 FASCE PER IL CAP

RGmg 10.1 L'ultimo membro di ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia ben visibile sul cap di almeno 4 cm d'altezza di un colore che sia in contrasto col copri cap.

RGmg 10.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un cavaliere ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGmg 10.3 Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve tornare indietro nel punto in cui ha perso la fascia, rimettersela e passare di nuovo la linea d'arrivo con la fascia in testa.

RGmg 10.4 Per gli individuali può venire consegnato un copri cap di diverso colore per individuare meglio l'arrivo. I cavalieri devono fare la massima attenzione a tenere questi copri cap ma in caso si sfilino durante il gioco non sono tenuti alla rettifica.

11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY/CAVALLO

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

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

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

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

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

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.

RGmg 11.3 Non è mai permesso usare gli speroni e/o il frustino nei giochi con i pony/cavalli e in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione di mounted games.

RGmg 11.4 Nulla, ad eccezione delle gambe del cavaliere quando è in sella, può colpire il pony/cavallo in qualsiasi momento della gara. Questo comprende anche l'uso del materiale di gioco come frustino. Ogni infrazione è causa di eliminazione.

RGmg 11.5 Non è ammesso agitare il materiale né agitare le mani a fianco del pony/cavallo, ogni infrazione causa una ammonizione. L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione.

12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI

RGmg 12.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti in violazione con i Regolamenti oppure ritenuti a insindacabile giudizio dell'Arbitro irrispettosi del benessere animale, pericolosi, sleali o antisportivi da parte dei cavalieri, dei Tecnici/Istruttori, inclusi commenti nei confronti degli Arbitri, comportano l'eliminazione per quel gioco della squadra/coppia/individuale, salvo la facoltà di segnalazione ai componenti Organi di Giustizia federali per i provvedimenti del caso.

RGmg 12.2 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti da parte dei cavalieri, tecnici/istruttori ritenuti non tanto gravi da comportare una eliminazione, saranno sanzionati con un'ammonizione tramite l'assegnazione di un cartellino giallo.

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

Uguualmente una squadra/coppia/individuale che nel corso della intera durata della competizione accumula tre cartellini gialli, anche da componenti diversi (cavalieri, Tecnici/Istruttori o posizionatori di materiale), sarà penalizzata con l'eliminazione nel gioco in cui viene assegnato il terzo cartellino.

RGmg 12.3 Se la condotta dei Cavalieri, dei Tecnici/Istruttori, dei sostenitori, dei posizionatori di materiale, è ritenuta particolarmente grave, lo Starter avrà la facoltà di

assegnare un cartellino rosso allontanando il trasgressore dal campo gara e successivamente riferirà l'accaduto al Presidente di Giuria. Potranno, inoltre, essere presi eventuali ulteriori provvedimenti disciplinari.

RGmg 12.4

Durante la loro permanenza in campo gara, i posizionatori di materiale non dovranno:

- 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 durante lo svolgimento del gioco

A discrezione dello Starter, queste e altre situazioni riconducibili a comportamenti non sportivi e/o poco sicuri, potranno essere sanzionati con ammonizione, a carico alla squadra di appartenenza con l'assegnazione di un cartellino giallo.

13.0 FUORI CLASSIFICA

RGmg 13.1 Se una squadra, una coppia o un individuale giocano fuori classifica, devono rispettare le regole della categoria ma non acquisiscono punti.

In particolare:

- i giocatori della squadra/coppia/individuale rispetteranno la procedura di partenza al pari delle squadre in gioco;

- i giocatori della squadra/coppia/individuale che completano il loro turno non sono autorizzati a rientrare in campo per ripetere più volte il gioco;

- la squadra/coppia/individuale fuori classifica che dovesse ostruire le squadre in gioco, verrà fermata per il gioco successivo. A discrezione dello Starter il gioco potrà essere ripetuto.

La regola dell'accumulo delle ammonizioni si applica anche alla squadra/coppia/individuale fuori classifica. In questo caso la penalizzazione consisterà nel fermare la squadra per il gioco successivo.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito dall'area recintata o cordata in cui avviene il gioco e dove si trova l'area tracciata. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 130 metri di lunghezza e 80 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate a seconda delle caratteristiche del terreno a disposizione.

Saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre contemporaneamente. A discrezione dell'organizzatore e dell'Arbitro ufficiale, se le dimensioni del campo di gara lo permettono, è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di 8 squadre.

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

RC 1.3 L'area di gioco è dentro l'area tracciata ed è delimitata da quattro bandierine d'angolo. Se abbattute, queste bandierine devono essere raddrizzate. La non osservanza di questa regola comporta l'eliminazione.

RC 1.4 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 7 a 10 metri delimitata da due linee di paletti.

Per altri giochi (ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza di 3,5 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti.

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 la linea di sicurezza ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.6bis La linea di sicurezza è posta dietro la linea di attesa ad una distanza tra i 3,5 e i 5 metri dalla staccionata e delimita la zona di sicurezza. Qualora le dimensioni del campo lo consentano, la linea di sicurezza può essere tracciata anche dietro la linea di fondo. La zona di sicurezza, quando impiegata, deve essere liberata velocemente e, se utilizzata come Corsia di Decelerazione, è percorribile dai cavalieri unicamente 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 devono avere un diametro di almeno 40 cm. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing. Il colore delle linee e dei segni del materiale in campo gara deve essere in contrasto con il colore del terreno di gara.

RC 1.9 Ogni materiale abbattuto o spostato da un cavaliere, deve essere riposizionato sul segno o deve almeno toccare il segno o la circonferenza, il mancato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.10 Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul posizionamento spetta all'Arbitro Starter Ufficiale. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può accorciare l'intera distanza del gioco.

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

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

RC 1.13 Il cavaliere o pony/cavallo che ha terminato il proprio gioco non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco, né nella zona di partenza, né nella zona di attesa, né nella zona di sicurezza.

Il cavaliere che ha terminato il proprio gioco non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

Il cavaliere che ha terminato il proprio gioco dovrà rimanere in sella al proprio pony/cavallo fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

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

Il cavaliere che non gioca dovrà attendere la fine del gioco, in sella al proprio pony/cavallo, nell'angolo sinistro del campo. Pena eliminazione

RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità la linea di fondo, cioè le quattro zampe dei pony/cavalli e le due gambe del cavaliere si devono trovare a uno stesso momento dietro la linea

RC 1.15 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente, anche se non fa parte del gioco.

RC 1.16 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara. Durante il riscaldamento o i trasferimenti a/da fondo campo non è consentito toccare il materiale di gioco. L'infrazione comporterà l'eliminazione della squadra per il gioco successivo.

RC 1.17 Le distanze massime longitudinali tra i paletti, tra la linea di partenza e il primo paletto e la linea di fondo e il quarto paletto si potranno utilizzare in campi di lunghezza non inferiore ai 110mt. L'ampiezza minima delle corsie nelle competizioni a coppie e individuali sarà di 8 mt; nelle competizioni a squadre sarà di 8,5 mt.

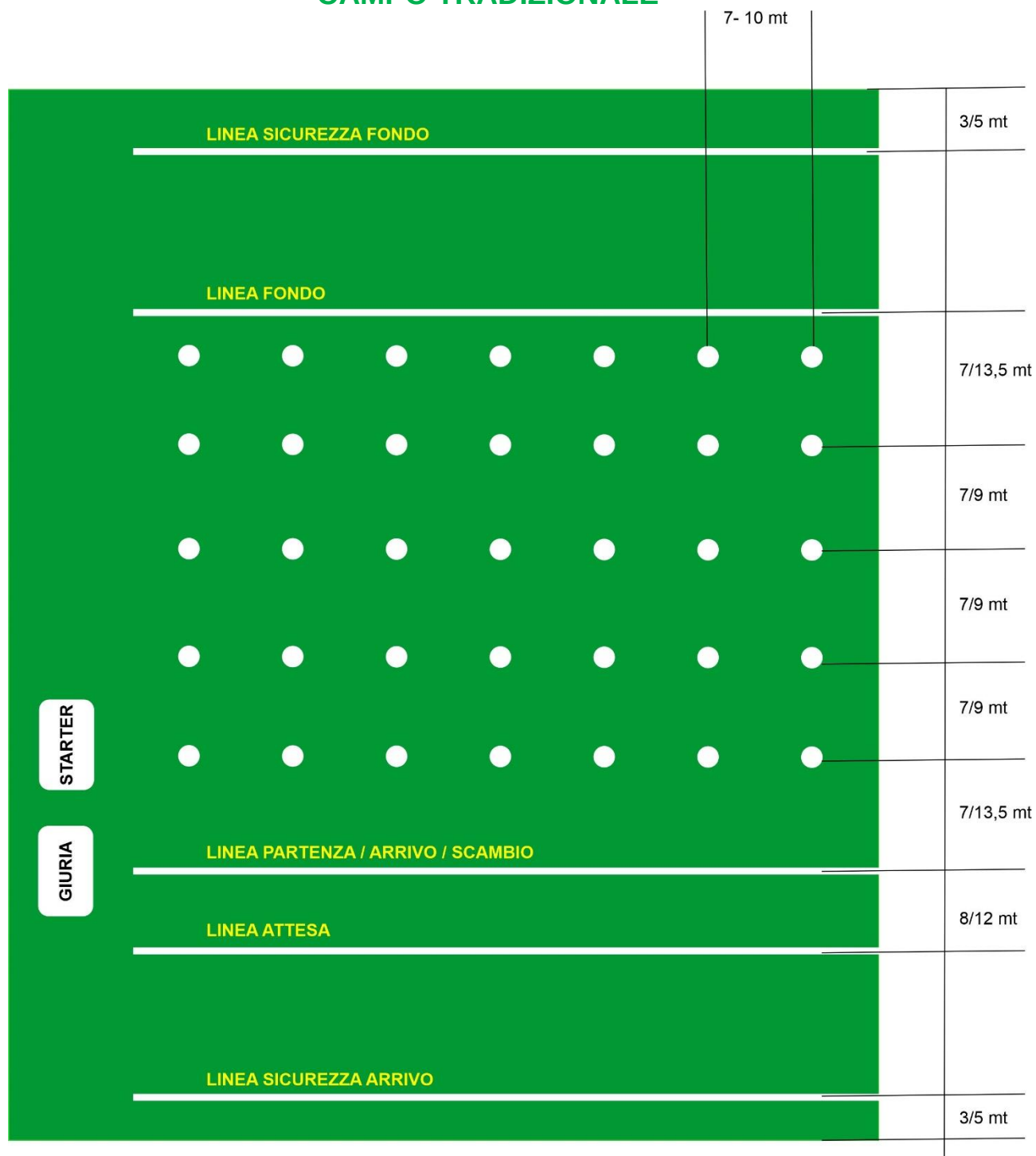
RC 1.18 La programmazione di categorie Mounted Games nelle competizioni regionali è subordinata al montaggio del campo nel rispetto delle misure indicate dal vigente regolamento Mounted Games. Qualora non sia possibile rispettare le ampiezze minime suindicate per le corsie, sarà consentita l'ampiezza di 7 metri e saranno programmate esclusivamente competizioni a coppie e individuali.

RC 1.19 SHORT ARENA Per tutte le competizioni nazionali e/o federali, incluse quelle di interesse regionale, che hanno luogo in campi di dimensioni inferiori ai 90mt di lunghezza, è previsto il montaggio del campo e l'adozione dei giochi denominati "SHORT ARENA".



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

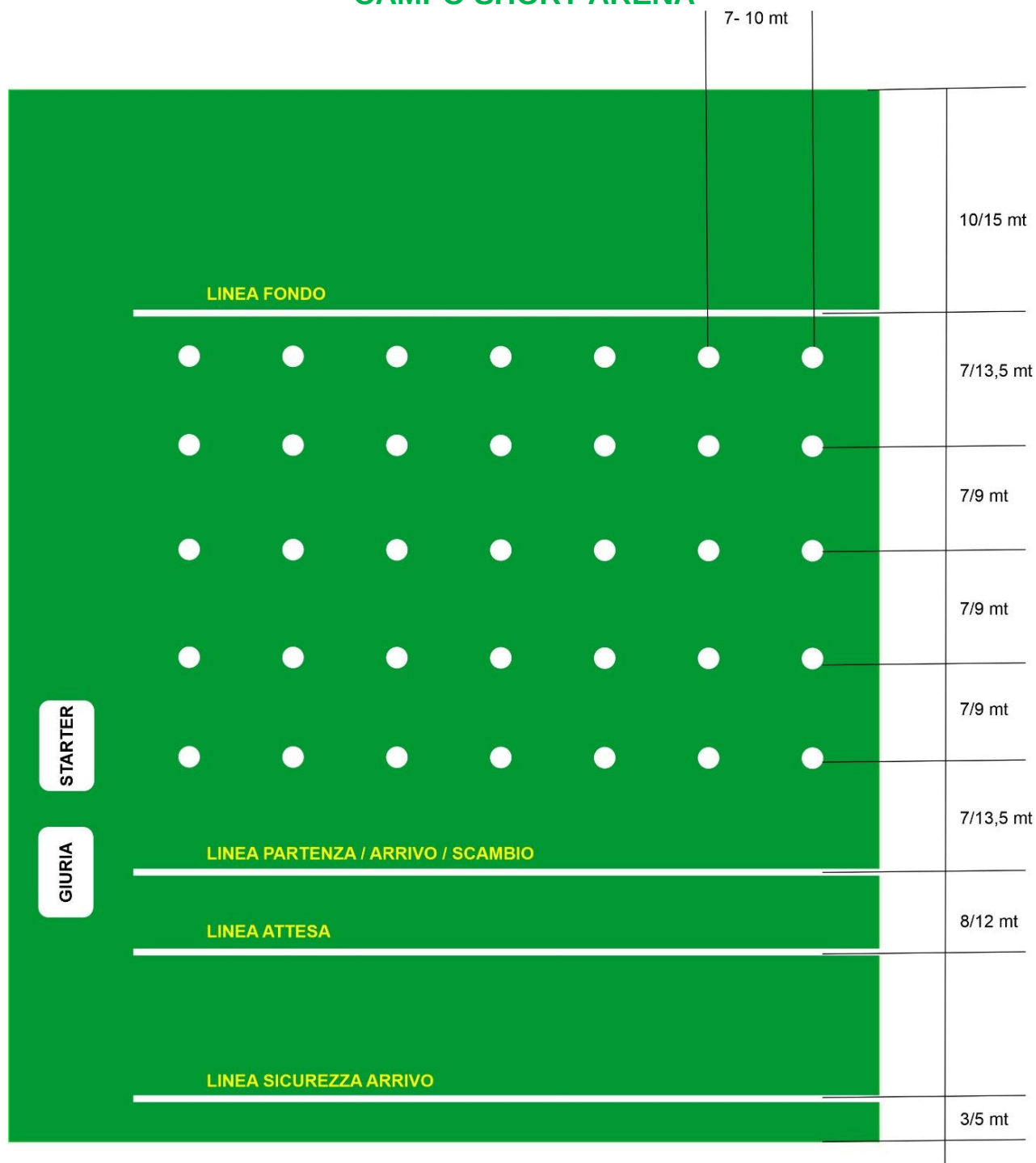
CAMPO TRADIZIONALE





Federazione
Italiana
Sport
Equestri

CAMPO SHORT ARENA



RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO

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

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

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

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

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

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

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

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

RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE

RC 3.1 Tutte le 4 zampe dei pony/cavalli impegnati nello scambio devono essere dietro la linea di partenza o di fondo, ma dovranno essere dentro la zona di scambio se considerata (RC3.4). Ogni infrazione comporta l'eliminazione salvo rettifica (ripassare la linea).

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

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

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

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

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

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

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

RC 3.9 La zona tra la linea di partenza e la linea di attesa non è vincolante per effettuare il passaggio, a eccezione del caso RC3.4. Nella zona di partenza si presentano i binomi nr. 1 che dovranno aprire il gioco, ma gli scambi, che andranno fatti obbligatoriamente dietro la linea di partenza, potranno essere fatti anche dietro la linea di attesa.

RC 4.0 ASSISTENZA

RC 4.1 Nessun cavaliere può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony/cavallo 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 Starter Ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al Tecnico /Istruttore di tenere un pony/cavallo a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata. Il Tecnico/Istruttore può accompagnare il pony a mano alla linea di attesa prima dell'inizio del gioco, al momento che la bandiera dello Starter verrà alzata dovrà immediatamente lasciarlo, pena l'eliminazione.

RC 4.3 I Tecnico/Istruttore non possono aiutare un cavaliere in nessuna situazione, né tenere il pony/cavallo, in caso di riposizionamento della sella il pony/cavallo può essere tenuto solo da un compagno di squadra ma al momento della risalita deve essere consegnato al proprio cavaliere. Il Tecnico /Istruttore possono aiutare in caso di dover catturare un pony/cavallo o in caso di riposizionamento sella nell'individuale.

RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

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/cavallo per posizionare o prendere tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. Il Cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

Perché il tentativo sia considerato valido bisogna che:

- l'oggetto da posare, tenuto in mano dal cavaliere, sia entrato in contatto con il contenitore, cono o paletto su cui deve essere posato, a condizione che il contenitore, cono, paletto siano nella loro posizione corretta.
- l'oggetto da prendere da un contenitore, cono o paletto, sia entrato in contatto con la mano del cavaliere, a condizione che il contenitore, cono, paletto siano nella loro posizione corretta.
- l'oggetto da far cadere in un contenitore o supporto sia stato lasciato dalla mano del cavaliere anche senza che sia avvenuto il contatto tra la mano e il contenitore o supporto. Tuttavia l'oggetto deve entrare in contatto con il contenitore o supporto oppure deve essere stato rilasciato sopra il contenitore/supporto perché il tentativo sia considerato valido

RC 5.2 Il cavaliere può continuare con qualsiasi pezzo del materiale, 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 (a seconda di dove è partito) prima di iniziare la sua parte di gioco. Se però il materiale cade dopo che il cavaliere attivo ha già preso un altro materiale, egli dovrà prima riposare il materiale che ha in mano, poi fare la correzione del materiale caduto, dunque ripassare la linea di partenza/fondo per ricominciare il suo gioco. (si applica solo quando la caduta del materiale non è causata dal cavaliere attivo o dal proprio pony/cavallo)

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

RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO

RC 6.1 Se un materiale, regolarmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è sbalzato oltre la linea di scambio, dentro l'area di gioco, ogni 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.

RC 7.0 MATERIALE ABBATTUTO

RC 7.1 Se un cavaliere urta, sposta, 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 abbattuto come nel punto 7.1, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro Starter Ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco può essere interrotto e rigiocato.

RC 7.3 Quando il gioco viene ripetuto ogni squadra, coppia, individuo che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non 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. Qualsiasi squadra, coppia o individuale che era stata fatta partire precedentemente dietro la linea di attesa, dovrà ripartire ugualmente da dietro la linea di attesa.

RC 7.4 Il gioco non sarà fermato in caso di materiale abbattuto, urtato o sottratto 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 abbattuto quando l'estremità superiore tocca a terra.

RC 7.6 Se un pony/cavallo abbatte 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.

RC 8.0 CADUTE

RC 8.1 Se un cavaliere cade e perde il pony/cavallo nel campo gara, deve recuperarlo prima di ripetere il gioco, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto. Per motivi di sicurezza, il cavaliere che in seguito alla caduta avrà perso uno o due stivaletti, dovrà indossarli nuovamente prima di eseguire ogni altra azione, anche prima di recuperare il pony/cavallo, pena eliminazione (RGmg 5.6)

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

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

RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony/cavallo, salvo che il pony/cavallo non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco. Un cavaliere è considerato in contatto con il pony/cavallo se rimane a distanza di contatto con qualsiasi parte del pony/cavallo. In fase di rettifica o di raccolta del materiale da terra, il cavaliere dovrà comunque tenere il pony per una redine (RC 6.2)

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

RC 9.3. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura il cavaliere per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

RC 9.4 Per i giochi pietre, a piedi a cavallo, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi sul pony/cavallo, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI

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

RC 10.2 Se un materiale cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di fine, il cavaliere non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra 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 della piramide, la scatola messa al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere (rif. RC 10.4.).

RC 10.6 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 Tecnico/Istruttore responsabile della squadra. La squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei Tecnici /Istruttori in campo gara.

RC 10.7 L'arbitro può dichiarare un gioco finito fischiando prima che l'ultima squadra abbia finito il suo gioco. In questo caso la squadra non verrà eliminata se ha fatto il gioco in modo corretto fino al fischio finale.

RC 11.0 OSTRUZIONI

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

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

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

RC 12.0 ELIMINAZIONI

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

RC 12.2 Se un'infrazione, 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. Qualora la squadra non debba disputare altri giochi, la regola verrà applicata retroattivamente a partire dall'ultimo gioco giocato.

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.

RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM

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 tornare 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 dovrà partire dietro al paletto abbattuto.

RC 14.0 INFORTUNI

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

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 prende un'eventuale eliminazione.

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

RC 15.0 CONDIZIONI METEREologiche AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia interferiscano con la corretta posizione del materiale, con conseguente criticità nello svolgimento del gioco, gli arbitri di corsia devono

avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco sarà interrotto dall'Arbitro Starter che, consultandosi col Direttore di campo e con la Giuria, deciderà se farlo rigiocare, sostituirlo o annullarlo.

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

RC 15.2 L'arbitro 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 a sua discrezione di interrompere la gara se ritiene ci sia un rischio per i cavalieri o i pony/cavalli o, in ogni caso, per garantire la sicurezza della competizione.

Se il problema insorto dovesse essere tale da causare un ritardo di più di 30 minuti, l'Arbitro con la Giuria in campo possono decidere di posticipare o cancellare o modificare il programma della competizione.

RC 15.5 In caso di forte vento e nel caso che le zavorre non siano sufficienti, lo Starter ufficiale, a sua discrezione, può consentire ai posizionatori di sostenere o passare il materiale, questi non possono influenzare il gioco e devono indossare il Cap allacciato. In caso di interferenza attiva da parte di questi la squadra/coppia/individuale potrà essere eliminata.

RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE

RC 16.1 La manomissione del materiale o il suo posizionamento scorretto da parte di posizionatori, Tecnici /Istruttori, giocatori, con l'intenzione di generare uno svantaggio o un vantaggio a una squadra/coppia/individuale può (a discrezione dell'arbitro) causare

l'eliminazione della squadra/coppia/individuale a cui appartiene l'autore della manomissione.

RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony/cavallo o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo per quel gioco.

L'uscita anche parziale dal campo gara comporta ugualmente l'eliminazione.

Fa eccezione il caso in cui l'uscita sia conseguenza di un'azione di disturbo da parte di un'altra squadra. Un cavaliere o un pony/cavallo possono lasciare il campo gara solo se autorizzati dallo Starter.

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

RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Starter Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali rispetti le regole del gioco per ogni coppia, squadra o individuo e sono coadiuvati dagli Arbitri di Corsia che vigileranno sul posizionamento dei materiali. Essi dovranno segnalare allo starter eventuali difformità alzando la loro bandiera e lo starter non darà il via al gioco fino a che il materiale non sarà correttamente posizionato.

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

RC 18.2 L'arbitro può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti o che sia posizionato in modo che dia vantaggio a una squadra, coppia o individuale.

RC 18.3 Il materiale posizionato a terra deve essere messo piatto rispetto al terreno di gioco, sopra o dietro il centro del segno presente dietro la linea di fondo a meno che le regole del singolo gioco non diano altre indicazioni. Quando non ci sono specifiche nei

singoli giochi, l'orientamento sarà opzionale e il materiale dovrà essere equamente separato e non dovrà toccarsi.

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

RC 18.5 Per tutti i giochi che prevedono l'uso dei secchi come i Calzini e i Cartoni, le maniglie dei secchi devono essere messe tutte nella stessa direzione.

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

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

RC 19.1 Una telecamera ufficiale sarà posizionata sulla linea di partenza/arrivo.

In aggiunta possono essere posizionate ulteriori telecamere ufficiali sulla linea di fondo e nella posizione migliore per inquadrare le corsie di gioco.

Le immagini delle suddette telecamere sono ad uso esclusivo dello Starter Ufficiale che potrà consultarle solo quando lo riterrà necessario avvalendosi a sua discrezione della collaborazione dell'aiuto Starter e dagli arbitri all'arrivo.

Nessun'altra telecamera o immagine registrata non ufficiale sarà tenuta in considerazione.

RC 19.0BIS APPELLO

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

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

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

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

RC 20.0 LA PARTENZA

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione. Tutti i cavalieri e i pony/cavalli si allineano dietro la linea di attesa. L'arbitro alza la bandiera. I cavalieri avanzano con andatura non più veloce della passeggiata nell'area di partenza e aspettano, pronti a fermarsi dietro la linea di partenza. Il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

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

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

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

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 retrocede un pony/cavallo per falsa partenza, l'istruttore può cambiare il binomio con un altro membro della squadra. Comunque il cavaliere partirà da dietro la linea di attesa. Se un gioco viene ripetuto, le squadre, coppie e individuali che erano stati arretrati dietro la linea di attesa, partiranno nuovamente dietro la linea di attesa.

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 eleggere un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.9 Se al fischio dell'arbitro un cavaliere, o il Coach non è pronto, può alzare la mano. In tal caso 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 di Coach o Cavalieri.

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

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

RC 21.0 L'ARRIVO

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

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

RC 21.3 I cavalieri devono passare all'interno delle bandiere 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; dopo aver tagliato la linea di arrivo potrà lasciare il materiale a terra delicatamente o consegnarlo nelle mani del

Tecnico /Istruttore. Il mancato rispetto del materiale di gioco sarà sanzionato con un cartellino giallo. (rif. RGmg 12.2)

RC 21.5 Alla fine di ogni gioco, i cavalieri che si trovano dietro la linea di fondo possono tornare dietro la linea di partenza, ovvero dal proprio Tecnico /Istruttore, solo quando lo Starter avrà fischiato la chiusura il gioco, pena eliminazione.

RC 21.6 Se per una ragione qualsiasi, i giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti. L'arbitro può fischiare la fine del gioco prima che tutti i concorrenti abbiano terminato allo scopo di risparmiare tempo. In caso che le squadre, coppie individuali rimasti in campo siano più di uno essi si divideranno la somma dei punti rimanenti.

RC 22.0 USO DEL MATERIALE

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

RC 24.0 PUNTEGGI

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

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

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

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

RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE

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

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

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

RC 25.3 Per quanto riguarda la classifica della Finale A, in caso di ex aequo, al fine di determinare il podio è **obbligatorio** procedere con lo spareggio. Per tutte le categorie previste, il gioco sarà **5 bandiere**. Per determinare la classifica dalla 4° posizione in poi, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco, e in caso di parità di punteggio si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.

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

RC 25.4 La classifica finale generale, quando sono previste le finali minori, vedrà il primo classificato della finale inferiore occupare la posizione successiva all'ultimo classificato della finale superiore.

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

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

RC26.0 BRIEFING

RC 26.1 E' diretto dall'Arbitro Starter Ufficiale o dal Presidente di Giuria, riunisce i Tecnici /Istruttori o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione (orari, presenza delle

squadre, dei giudici, dei materiali, ordine dei giochi, formula della competizione, conoscenza delle regole, ecc.) e di risolvere tutti i problemi eventuali prima dell'inizio della competizione.

RC 26.2 Si definirà l'organizzazione in base al:

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

La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

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

RC 27.0 ISPEZIONE

RC 27.1 I cavalieri e i pony/cavallo 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 29.0 SFILATA

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

TITOLO II - GIOCHI

Gioco	Categorie	Squadre	Coppie	Individuali
Bank Race	Tutte	X	X	X
Basket	Tutte	X	X	X
Bottiglie	Tutte	X	X	X
Bottle Exchange	Tutte	X	X	X
Bottle Swap	Tutte	X	X	X
Calzini	Tutte	X	X	X
Cartoni	Tutte	X	X	X
Cassetta degli attrezzi	Tutte	X	X	X
Cinque Bandiere	Tutte	X	X	X
Cinque Tazze	Tutte	X	X	-
Corda	Tutte	X	X	-
Due Bandiere	Tutte	X	X	X
Due Bandiere Short Arena	Tutte	X	X	-
Due Tazze	Tutte	X	X	X
Due Tazze Short Arena	Tutte	X	X	-
Hoopla	Tutte	X	X	X
Jousting	PRO	X	-	-
Jousting Short Arena	PRO	X	-	-
Litter Scoop	Tutte	X	X	X
Litter Scoop Short Arena	Tutte	X	X	-
Moat and Castle	PRO	-	-	X
Mug Changes	Tutte	X	X	X
N.Patrick	Tutte	X	X	-
Palla e cono Internazionale	Tutte	X	X	-
Palloncini	PRO	X	X	-
Palloncini Short Arena	PRO	X	X	-
A piedi a cavallo	Tutte	-	X	X
Pietre	Tutte	X	X	-
Piramide	Tutte	X	X	X
Pneumatico	Tutte	X	X	X
Postino	Tutte	X	X	-
Quattro bandiere	Tutte	X	X	-
Rifiuti	Tutte	X	X	X
Slalom	Tutte	X	X	X
Spade	PRO	X	X	X

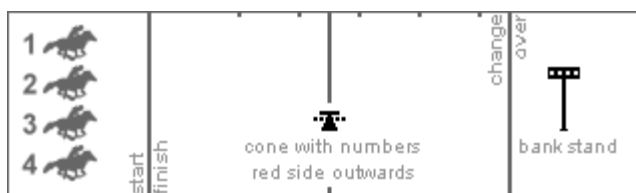
Spade Short Arena	PRO	X	X	-
Torre	Tutte	X		
Torre (IMGA)	Tutte	-	X	-
Three Pot Flag Race	Tutte	X	X	X
Tre Bandiere	Tutte	-	-	X
Tre Tazze	Tutte	X	X	X
Victoria Cross	PRO	-	-	X

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

Regole dei giochi a SQUADRE

BANK RACE

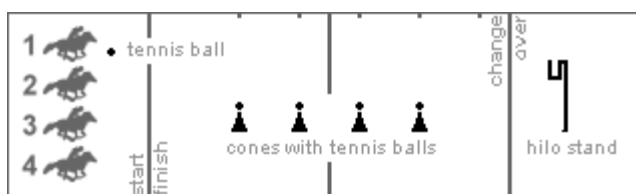
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



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

BASKET

4 coni; 5 palline da tennis; Canestro alto 213 cm (170 cm per gli Under12)

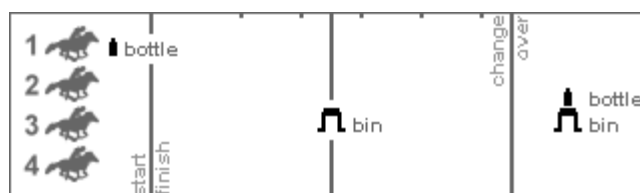


I coni sono allineati ai primi quattro paletti. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, prende una pallina e la mette nel canestro situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4

passa la linea di arrivo con la pallina in mano. Nel caso di mancato canestro il cavaliere può scendere a terra per recuperare la pallina ma dovrà metterla nel canestro da cavallo. Se il canestro è rovesciato, il cavaliere potrà sistemare il materiale, incluse le palline che erano già state messe nel canestro, da terra.

BOTTIGLIE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica

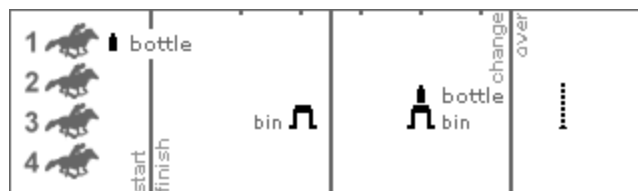


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n°1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. Il cavaliere n° 2 va verso il tavolo situato a 2,0 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua bottiglia in piedi. Al ritorno, prende la bottiglia sulla tavola situata sulla linea mediana e la consegna al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco.

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

BOTTLE EXCHANGE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



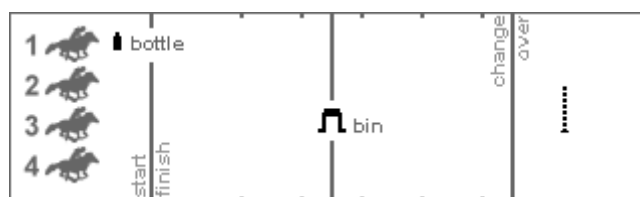
I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato all'altezza del secondo picchetto, va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato all'altezza del quarto picchetto, la raccoglie, continua girando intorno al picchetto posizionato 3 metri dietro la linea di fondo e torna al livello del bidone all'altezza del quarto

paletto e posiziona la bottiglia su di esso, raggiunge il tavolo al livello del secondo paletto, raccoglie la bottiglia e la passa al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere numero 1. Il cavaliere n° 4 ripete le azioni degli altri, finendo con la bottiglia in mano.

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

BOTTLE SWAP

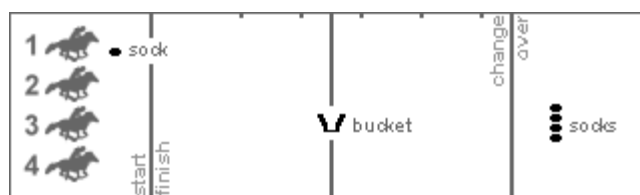
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



Il cavaliere n°1 parte con la bottiglia in mano. Si dirige a cavallo verso il tavolo, posa la bottiglia su di esso, gira attorno al paletto oltre la linea di fondo, raccoglie la bottiglia rientrando e va a scambiare con il cavaliere n°2. I cavalieri n°2 e 3 ripetono la sequenza del cavaliere n°1, il cavaliere n° 4 ripete la sequenza degli altri cavalieri finendo il gioco con la bottiglia in mano. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco. Il paletto deve rimanere in piedi durante tutto il gioco

CALZINI

1 secchio; 5 calzini.



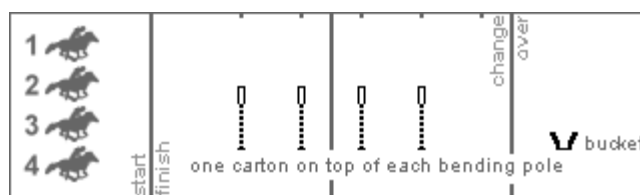
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel

secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie uno dei calzini posizionati sul segno a 3mt dietro la linea di fondo, rimonta, va verso la linea di arrivo e passa il calzino 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.

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)

CARTONI

4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea

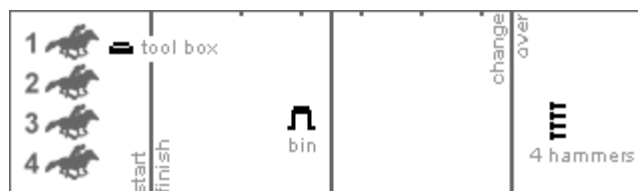


Il secchio è sistemato per terra a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su un paletto. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony/cavallo. Se un cavaliere nel tentativo di mettere il cartone manca il secchio o lo rovescia, può correggere il suo errore da terra. Se un cavaliere manca la presa di un cartone senza che questo cada dal paletto, ne può prendere un altro.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

1 tavolo; 1 cassetta; 4 martelli



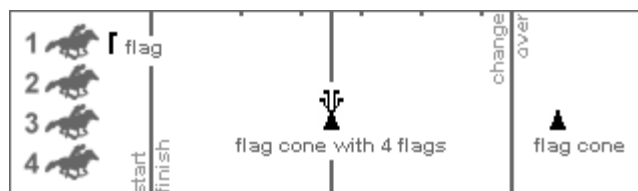
I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo allineato al secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo sul segno a 3 metri, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. 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. Il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera e taglia la linea di arrivo.

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

Sparpagliare gli attrezzi a terra non è considerato errore, ma se un 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)

CINQUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 5 bandiere



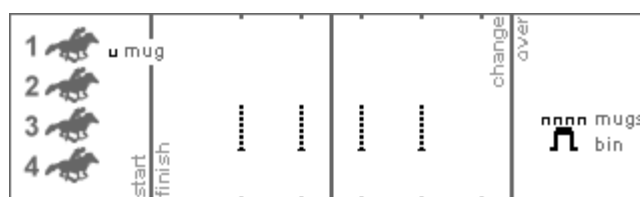
Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1 parte con una bandiera e la va a depositare in un cono che è situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere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

Tutti gli errori ad esempio: un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti dal Cavaliere interessato nel momento in cui si verificano. 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. Riferimento RC 10.6; RC 1.7/8

CINQUE TAZZE

5 tazze; 1 tavolo; paletti

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

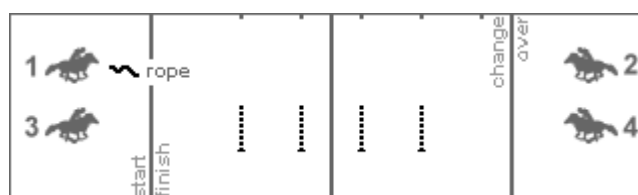


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi, va a prendere una tazza sul tavolo, ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere successivo. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Se una tazza o un paletto cadono, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario scendendo dal pony/cavallo. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se le tazze vengono rovesciate o fatte cadere dal tavolo devono essere riposizionate sul tavolo capovolte. Se il tavolo viene rovesciato il cavaliere deve riposizionarlo sul segno con il numero corretto di tazze su di esso il cavaliere può dunque continuare il gioco portando con sé una tazza qualsiasi, non necessariamente portando con sé quella presa originariamente.

CORDA

1 corda; 4 paletti



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, per una estremità, 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 a passare la linea di partenza sempre tenendo la corda. 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 fino a passare la linea di fondo, sempre tenendo la corda. 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.

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 in cui è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro le linee di partenza e di fondo.

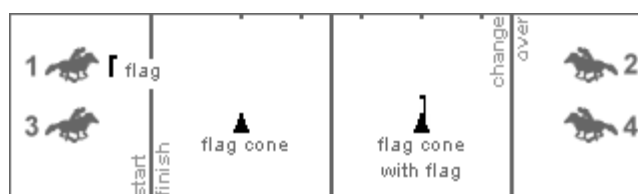
Gli ultimi due cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

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

Riferimento RC13

DUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 2 bandiere

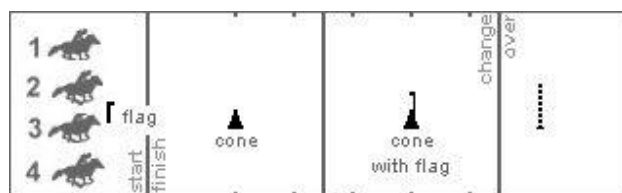


I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una bandiera, va verso

il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono allineato al quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene. Passa la linea di fondo e dà la bandiera al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa. Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti dal Cavaliere interessato nel momento in cui si verificano. 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. La bandiera può essere infilata nel cono anche dal lato del drappo.

DUE BANDIERE SHORT ARENA

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

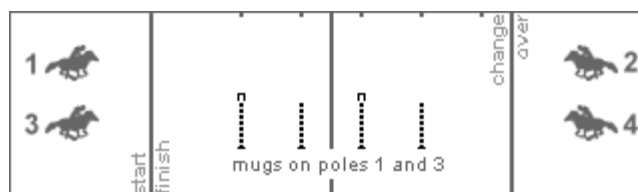


Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 con una bandiera va verso il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono allineato al quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene, attraversa la linea di fondo, gira intorno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

I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso. Il cavaliere n.4 termina il gioco con la bandiera in mano. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

DUE TAZZE

2 tazze; 4 paletti

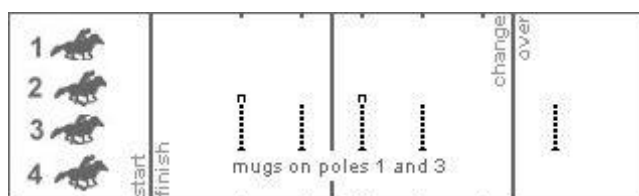


I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto. Poi va a tagliare la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

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

DUE TAZZE SHORT ARENA

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



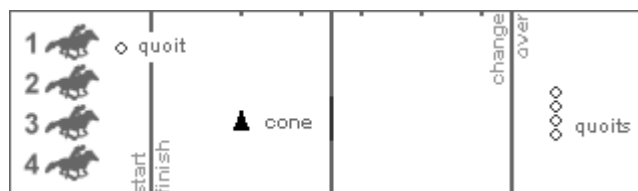
Il cavaliere n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la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

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

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

HOOPLA

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



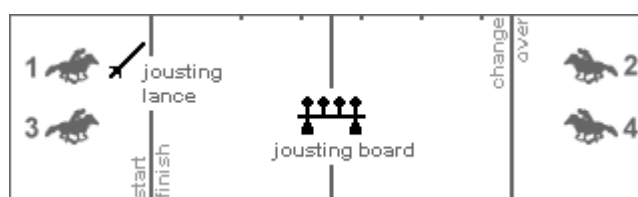
I cavalieri n°1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto, va poi a prendere uno degli anelli posizionati piatti in terra e che non si tocchino, dietro la linea di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

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

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

JOUSTING

1 porta bersaglio; 1 lancia; 2 con grandi



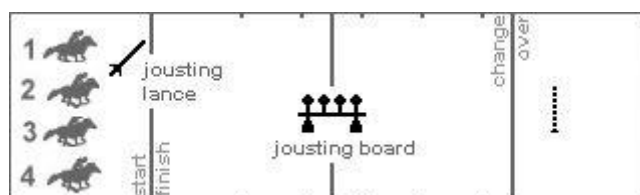
I cavalieri n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa.

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

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

JOUSTING SHORT ARENA

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



Il cavaliere n.1 inizia con la lancia in mano.

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

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

Il cavaliere n.3 gioca come il cavaliere n.1 e il cavaliere n.4 gioca come il cavaliere n.2 finendo con la lancia in mano.

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

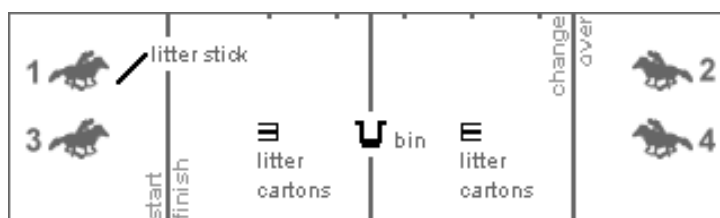
La lancia deve essere tenuta per il manico quando si abbattono i bersagli, quando si attraversa la linea di partenza/arrivo e durante gli scambi.

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

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

LITTER SCOOP

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



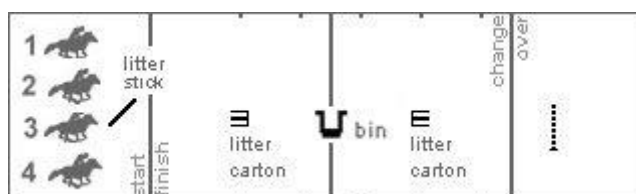
I cavalieri n°1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il cavaliere numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna da cavallo, lo porta a cavallo nella pattumiera e scambia la canna con il cavaliere 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono la sequenza di gioco del cavaliere 1. Il cavaliere 4 ripete le sequenze degli altri cavalieri e conclude il gioco con la canna in mano.

Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e il cavaliere deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e il cavaliere deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi cavaliere della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccogliarlo da cavallo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che a cavallo.

LITTER SCOOP SHORT ARENA

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

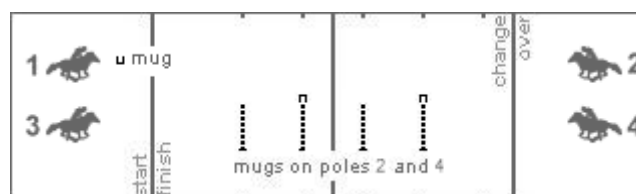


Il cavaliere n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano, va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie un rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna al cavaliere n.2. Il cavaliere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

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

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

MUG CHANGES



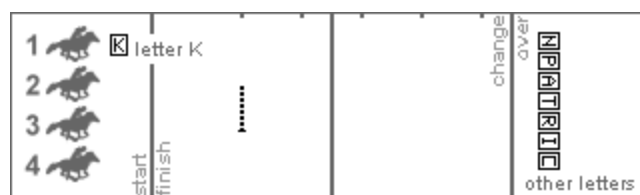
4 paletti; 3 tazze

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 con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo

paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare al cavaliere n.2. Il cavaliere n.2 parte con la tazza in mano e la posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto, attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano e la va a consegnare al terzo cavaliere. Il terzo cavaliere gioca come il primo e il quarto gioca come il secondo.

N PATRICK (Founder's Race)

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

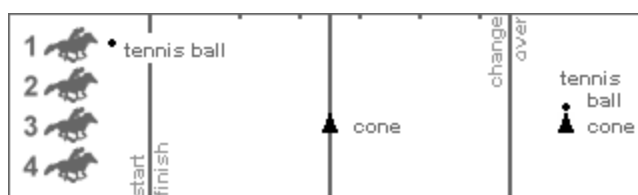


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia. 7 tubi allineati da sinistra verso destra perché si legga **N P A T R I C** si trovano a terra 3 metri dietro la linea di fondo. Al via, il cavaliere n°1,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

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

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

2 coni; 2 palline



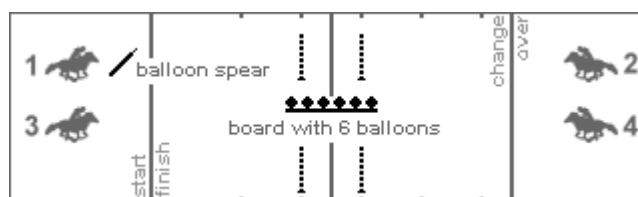
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per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

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,0 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno prende la pallina sul cono situato sulla linea mediana e la consegna al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

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

PALLONCINI

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



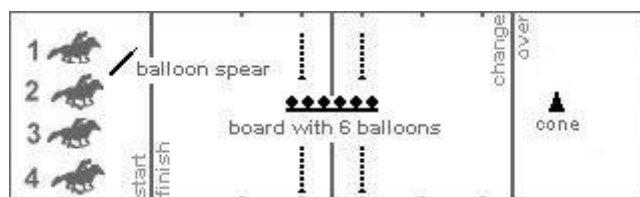
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la canna, parte, fa scoppiare almeno un palloncino usando o la punta della canna o colpendo il palloncino con la canna e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e passa la canna al cavaliere n° 3. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Ogni cavaliere deve fare scoppiare almeno un

palloncino. Tutti i cavalieri possono fare scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte della canna piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. I cavalieri dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente da cavallo. (la regola RC5.1 non si applica in questo caso)

PALLONCINI SHORT ARENA

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

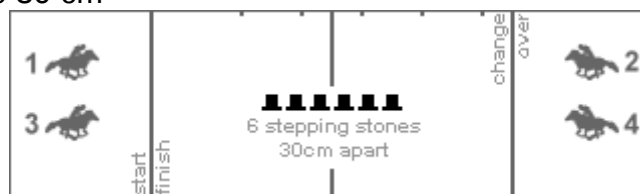


Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere un palloncino usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.

Il cavaliere n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere un palloncino, infine attraversa la linea di partenza e consegna la canna al cavaliere n.3. Il cavaliere n.3 fa giocare come il cavaliere n.1 e il cavaliere n.4 gioca come il cavaliere n.2, terminando il gioco con la canna in mano. Ogni cavaliere deve far scoppiare almeno un palloncino. Qualsiasi cavaliere può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. I cavalieri dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente da cavallo. (la regola RC5.1 non si applica in questo caso). Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

PIETRE

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



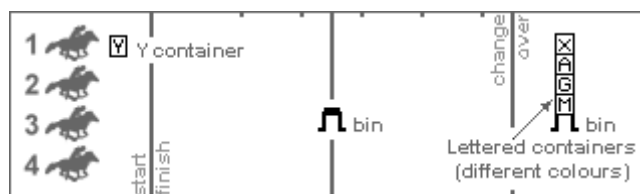
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 va verso le pietre scende da cavallo e tenendo il pony/cavallo solo per le redini che restano sul collo (e non appoggiandosi sul o contro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

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

Riferimento RC 9.3/4

PIRAMIDE

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



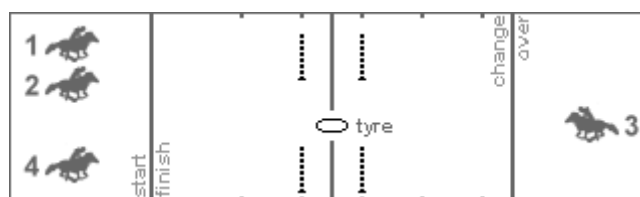
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 3 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso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

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

PNEUMATICO

1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.



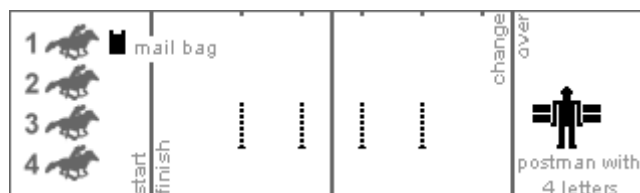
I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico mentre il cavaliere n° 2 porta il pony/cavallo 1 per le redini. Poi il cavaliere n° 1 rimonta sul suo pony/cavallo 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 porta il pony/cavallo 2 per le redini. 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 porta il pony/cavallo 3 per le redini. 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 porta pony/cavallo 4 per le redini. Il cavaliere n° 4 rimonta e Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo, stando entrambi regolarmente in sella. RC 21

I cavalieri dovranno tenere i pony/cavallo 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. Se il pneumatico finisce fuori dalla zona delimitata dai paletti

2 e 3 dovrà essere riposizionato immediatamente, in ogni modo dal cavaliere che per ultimo lo ha toccato

POSTINO

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



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

Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu; 3 Giallo; 4 Verde. Il bordo del sacco non deve essere arrotondato. Cavaliere e pony/cavallo, così come il Postino devono essere interamente dietro la linea di fondo quando prendono la lettera dal postino.

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

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

Il postino deve sempre rimanere dietro la linea di fondo. Se viene spinto nell'area di gioco il cavaliere deve rimanere e tornare dietro la linea di fondo, finché anche il postino e le lettere non ritornano dietro la linea.

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

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

QUATTRO BANDIERE

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



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

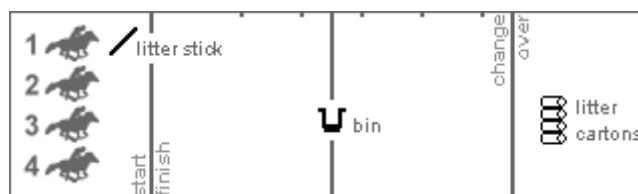
Dietro la linea di fondo, se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente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

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

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

RIFIUTI

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



I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco in modo da toccarsi a 3 metri dietro la linea di fondo, perpendicolari alla linea di fondo, con la parte chiusa rivolta verso la linea di partenza. La pattumiera è posizionata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la

canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

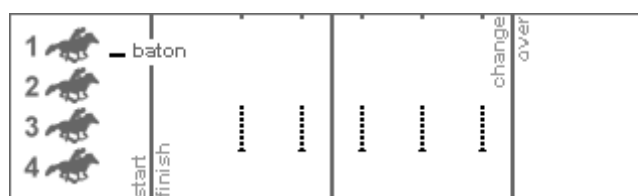
Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando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

Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o del pony/cavallo 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) Né il cartone infilzato né quello schiacciato sono considerati come rottura del materiale.

SLALOM

1 testimone; una fila di 5 paletti.



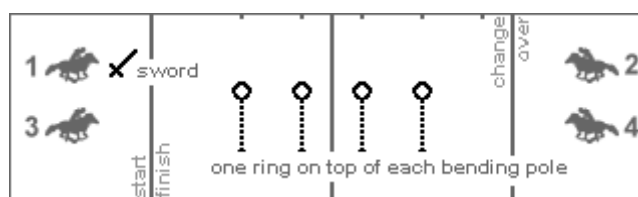
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone al cavaliere n° 2. I cavalieri n°

2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony/cavallo con il testimone in mano.

Se un cavaliere manca una porta, dovrà tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e dovrà riprendere lo slalom nel senso nel quale l'aveva iniziato. Se il cavaliere fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato del paletto. Riferimento RC 13.

SPADE

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



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 la spada per l'impugnatura infila un anello e dà la spada con l'anello al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo.

Il cavaliere n° 2 fa lo stesso in senso contrario e così via; il cavaliere n°4 passerà la linea di arrivo con la spada munita di quattro anelli.

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

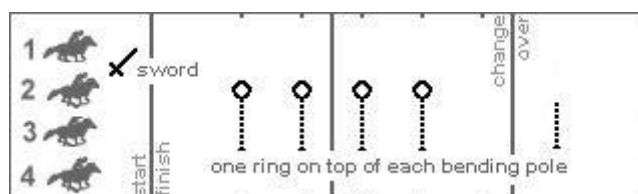
Se un anello cade, il cavaliere che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o da cavallo. Per correggere un errore senza scendere, il cavaliere può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare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

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

SPADE SHORT ARENA

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

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



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

Il cavaliere n.3 gioca come il cavaliere n.1 e il cavaliere n.4 gioca come il cavaliere n.2, attraversando la linea di arrivo con la spada e i 4 anelli infilati.

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

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

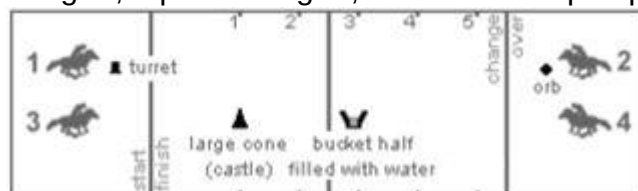
Appena il cavaliere ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.

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

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

TORRE

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



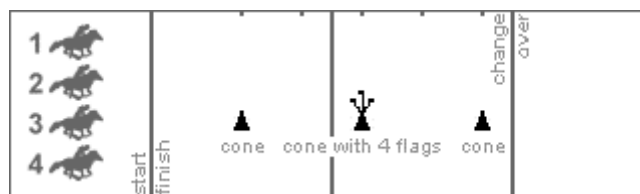
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la deposita da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di

arrivo. Il cavaliere n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e prima di tagliare la linea di fondo la butta nel secchio situato in mezzo alla corsia in linea con il terzo dello slalom. 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.

Se un materiale cade il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony/cavallo. La palla di legno può essere presa dal secchio a piedi o da cavallo. 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.

THREE POT FLAG RACE

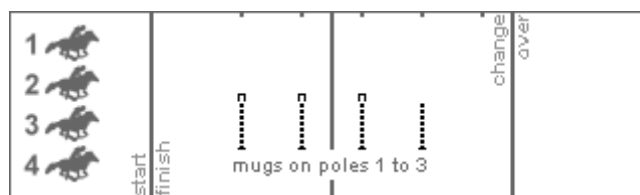
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



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

TRE TAZZE

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



I 4 cavalieri attendono 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 dovrà fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 farà lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

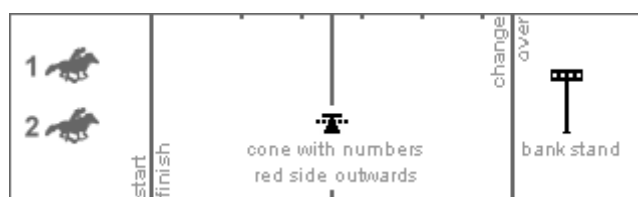
Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

Regole dei giochi a COPPIE

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BANK RACE

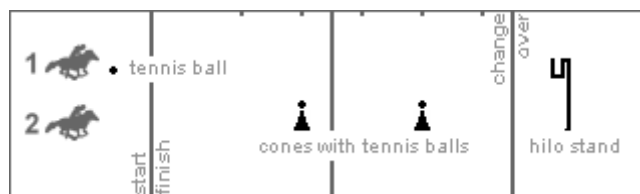
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



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

BASKET

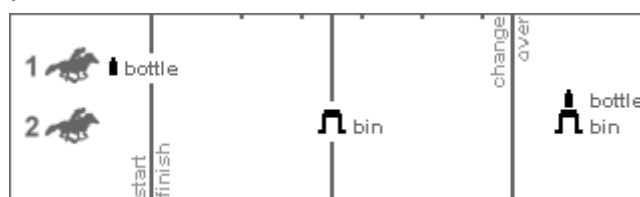
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12); 2 coni allineati con il secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTIGLIE

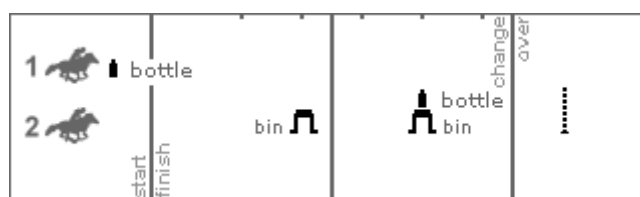
1 tavoli; 2 bottiglie in plastica.



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre

BOTTLE EXCHANGE

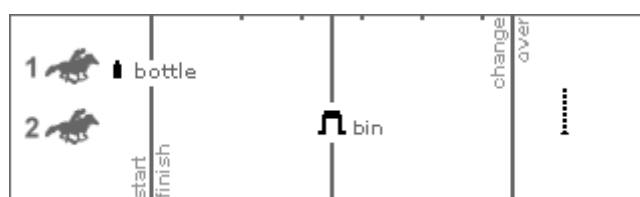
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre.

BOTTLE SWAP

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



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

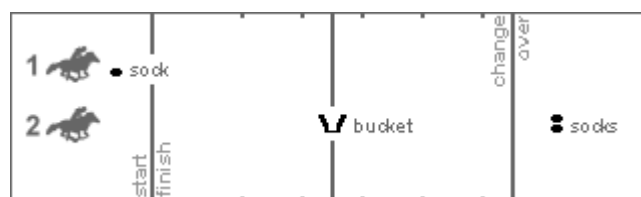
Il cavaliere 2 ripete la sequenza del cavaliere 1, finendo il gioco con la bottiglia in mano. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco.

Il paletto deve rimanere in piedi durante tutto il gioco.

CALZINI

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

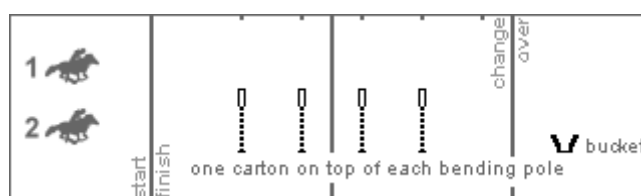
Il cavaliere n.1 parte con un calzino in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CARTONI

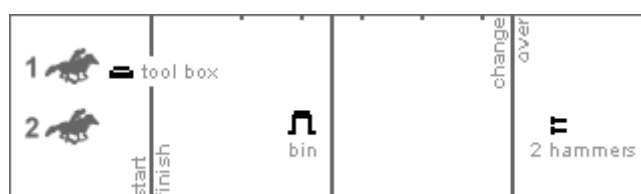
4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea



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

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

1 bidone rovesciato all'altezza del paletto numero 2 e due attrezzi posti sul segno a 3

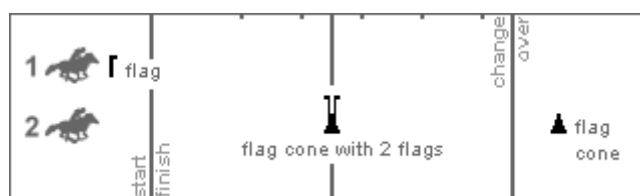


metri oltre la linea di fondo.

Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE BANDIERE

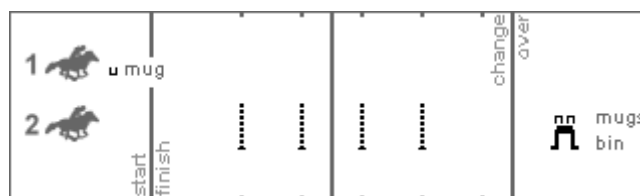
2 coni per bandiere; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE TAZZE

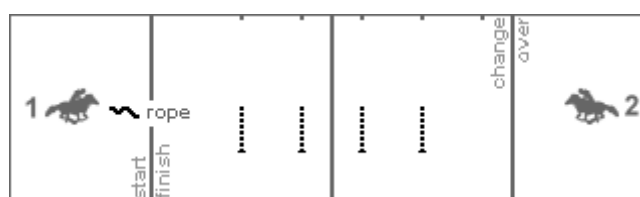
Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate (sistematiche in linea e parallele alla linea di fondo), posizionato in linea con la fila dei paletti, a 3 metri dalla linea di scambio. Il cavaliere 1 parte con una tazza in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CORDA

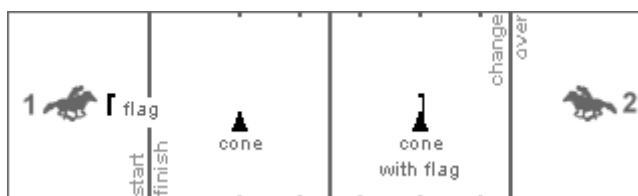
1 corda; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE

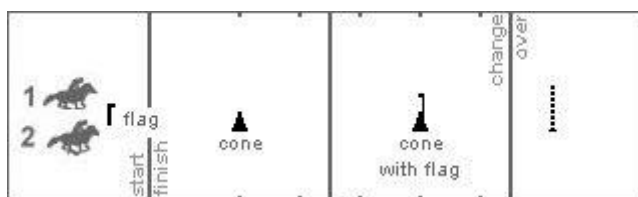
2 coni per bandiere; 2 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA

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



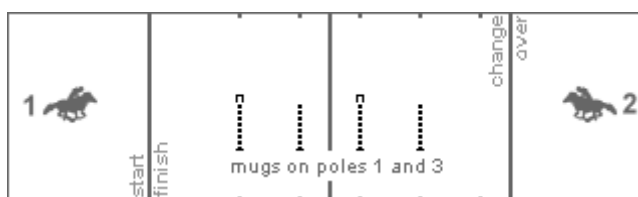
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 con una bandiera va verso il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono allineato al quarto paletto dello slalom e prende la bandiera che esso contiene, attraversa la linea di fondo, gira intorno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

Il cavaliere n.2 gioca come il cavaliere n.1 e termina il gioco con la bandiera in mano.

Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

DUE TAZZE

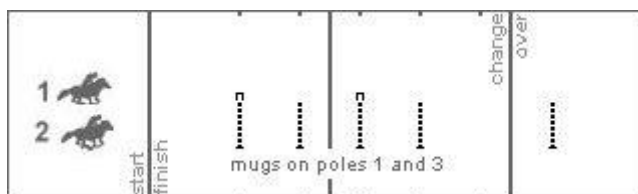
2 tazze; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA

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



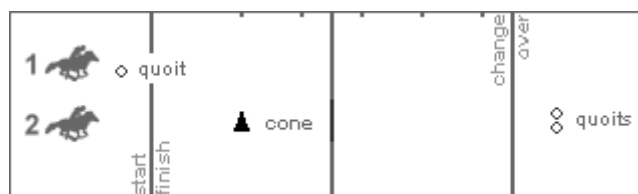
Il cavaliere n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la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

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

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

HOOPLA

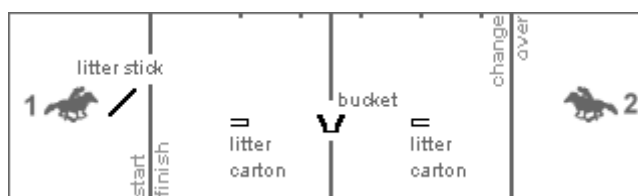
1 cono all'altezza del paletto numero 1 e due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. Il cavaliere numero 1 parte con un anello in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

LITTER SCOOP

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



Il cavaliere numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna da cavallo, lo porta a cavallo nel secchio e rientra per scambiare la canna con il cavaliere 2. Il cavaliere 2 ripete la sequenza e conclude il gioco con la canna in mano.

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

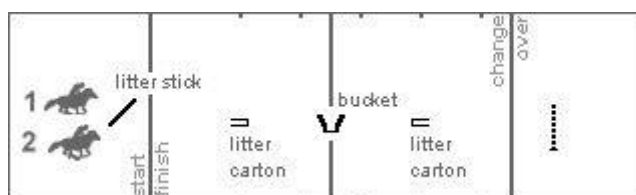
Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

Il rifiuto che cade al di fuori del secchio può essere raccolto e gettato nel secchio con la canna, sia a piedi che a cavallo.

LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA

1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone posto all'altezza del primo paletto dello slalom e 1 cartone posto all'altezza del quarto paletto. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti,

orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm. 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



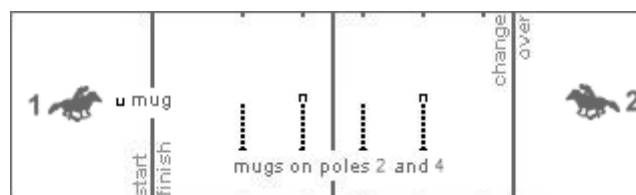
Il cavaliere n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie il rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna al cavaliere n.2. Il cavaliere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

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

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

MUG CHANGES

4 paletti; 3 tazze

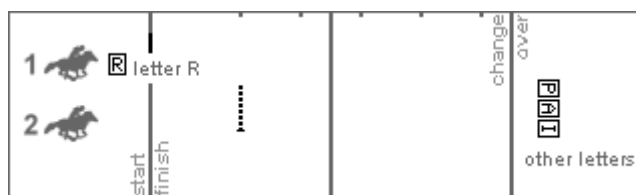


Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n.1 parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine

prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare al cavaliere n.2. Il cavaliere n.2 parte con la tazza in mano e la posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto e attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano.

N PATRICK (Founder's Race)

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



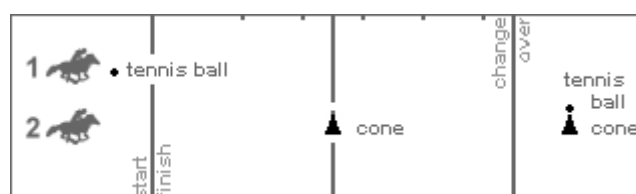
Il cavaliere n°1, con la lettera R in mano va ad infilarla sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere la lettera I. Risale sul pony/cavallo e va a infilare la lettera sul paletto. Il cavaliere n°1 poi ritorna dietro la linea di fondo, scende per raccogliere la lettera A, risale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

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

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

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

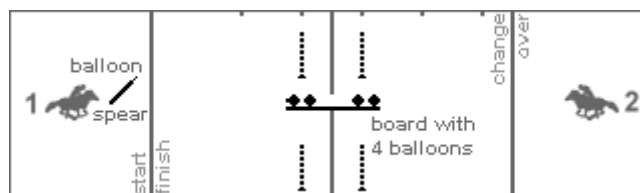
2 coni; 2 palline



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PALLONCINI

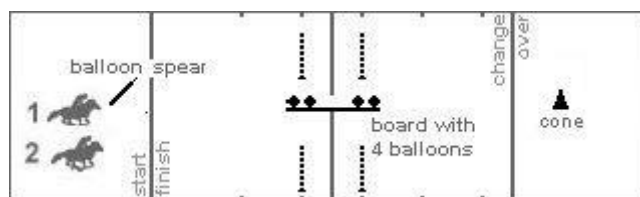
1 tavola porta palloncini; 4 palloncini gonfiati posti sulla tavola nelle posizioni 1,2 e 5,6; 1 canna di plastica lunga 122cm con una punta all'estremità



Regole del gioco: il cavaliere n°1, al segnale di partenza, parte e scoppia 2 palloncini a scelta e poi si dirige per lo scambio. Il cavaliere n°2 scoppia i 2 palloncini restanti.

PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA

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



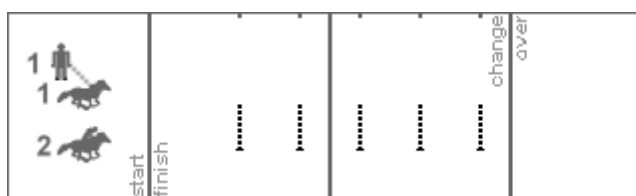
Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere due palloncini usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.

Il cavaliere n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere due palloncini, infine attraversa la linea di partenza con la canna. Qualsiasi cavaliere può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area

delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. I cavalieri dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente da cavallo. (la regola RC5.1 non si applica in questo caso). Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

A PIEDI A CAVALLO

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



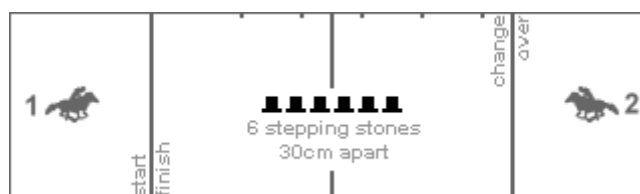
I cavalieri n° 1, n° 2 dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 a piedi e il cavaliere n° 2 a cavallo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony/cavallo per le redini, corre senza fare lo slalom, fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare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

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony/cavallo per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), dovrà rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.

RC 9.3/4

PIETRE

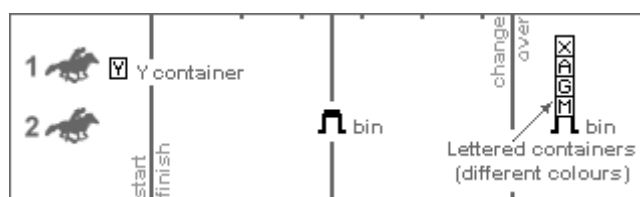
6 pietre allineate perpendicolari alla linea di metà campo, al centro della corsia, distanza tra il bordo delle pietre 30 cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PIRAMIDE

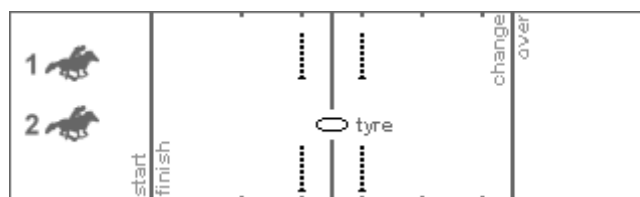
2 tavoli; 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor)



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

PNEUMATICO

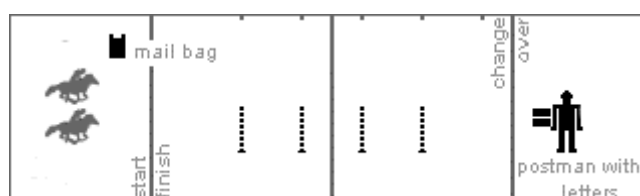
1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

POSTINO

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



Il Postino è posizionato oltre la linea di fondo, con il cap allacciato, in corrispondenza della fila di paletti della sua corsia. Se la squadra è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 2 cavalieri, deve essere l'istruttore/ tecnico. Se l'istruttore/tecnico accompagna due coppie contemporaneamente in campo allora si potrà autorizzare un tesserato non impegnato in gara per fare da postino ad una delle due coppie; il tesserato dovrà indossare il cap ben allacciato. Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu. Regole del gioco vedi giochi a Squadre.

QUATTRO BANDIERE

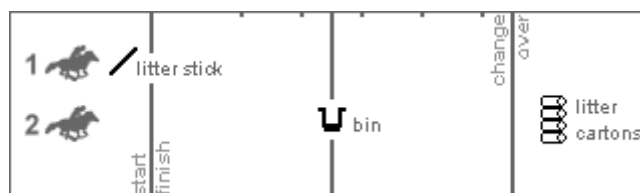
4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu); 1 supporto porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu); 1 cono per bandiere



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

RIFIUTI

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

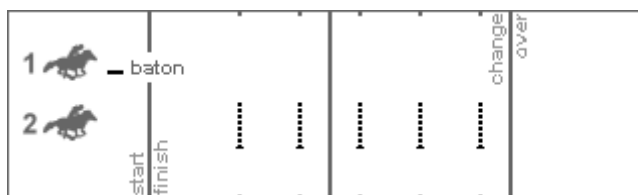


Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due rifiuti

SLALOM

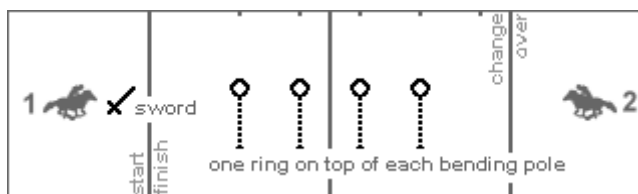
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

SPADE

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

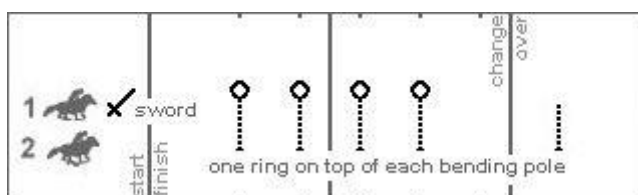


Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma ogni cavaliere deve prendere due anelli
La regola RC.10/3 non si applica in questo gioco.

SPADE A COPPIE SHORT ARENA

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

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



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

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

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

Appena il cavaliere ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.

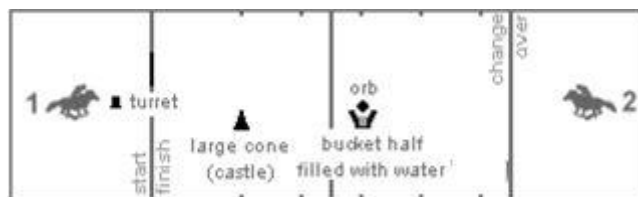
Quando attraversa la linea di partenza/arrivo o di fondo, il cavaliere deve essere in sella, tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama della spada, non trattenuti. Se un cavaliere manca un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro. Se il bersaglio cade,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

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

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

TORRE (IMGA)

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

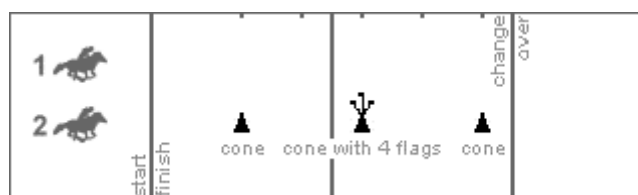


Regole del gioco: Il giocatore 1 parte con la torre in mano, la posiziona sul cono e va ad attraversare la linea di fondo. Il giocatore 2 raccoglie la palla di legno dal secchio, la va a posare sulla torre e attraversa la linea di arrivo.

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

THREE POT FLAG RACE

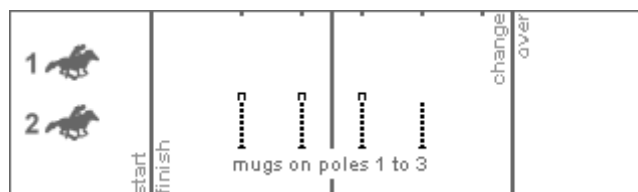
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



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

TRE TAZZE

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



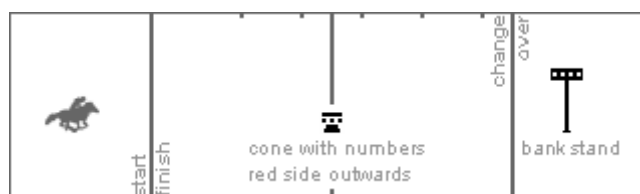
Regole del gioco: vedi giochi a squadre

Regole dei giochi INDIVIDUALI

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BANK RACE

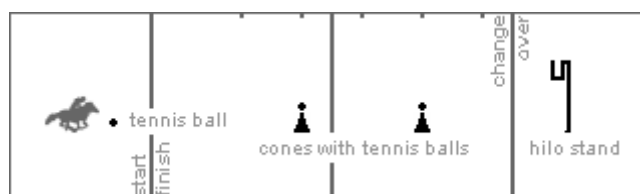
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti. Il cartellone porta numeri ha già uno zero appeso in quarta posizione.



Regole del gioco: vedi giochi a squadre, ma il cavaliere deve mettere tre numeri

BASKET

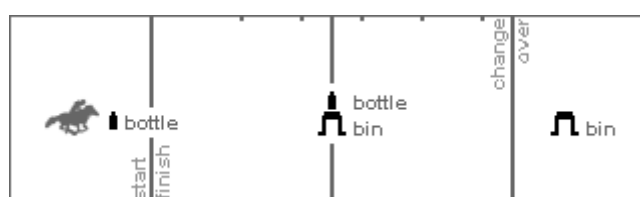
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12) a 3 metri dalla linea di fondo; 2 coni allineati con secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina.



Regole del gioco: vedi giochi a squadre.

BOTTIGLIE

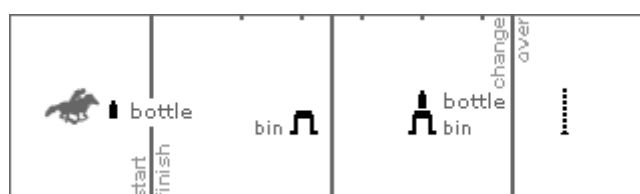
2 tavoli, uno a metà campo e uno a 3 metri dalla linea di fondo; 2 bottiglie in plastica



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

BOTTLE EXCHANGE

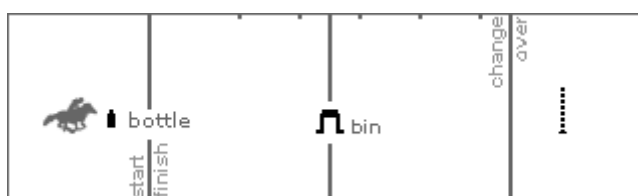
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTLE SWAP

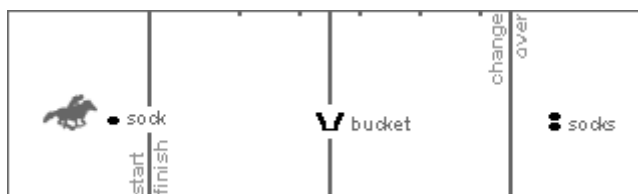
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CALZINI

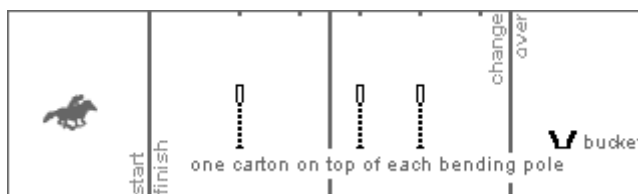
Un secchio sulla linea di mezzeria, due calzini sul segno a 3 metri dalla linea di fondo. Il cavaliere parte con un calzino in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma il cavaliere deve prendere 2 calzini.

CARTONI

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

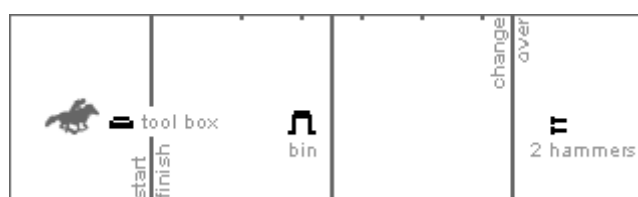


Regole del gioco: il cavaliere raccoglie uno dei tre cartoni, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna a prendere il secondo cartone, ripete la sequenza e torna a prendere il terzo cartone, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna per passare la linea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

Per le altre regole, vedi giochi a squadre.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

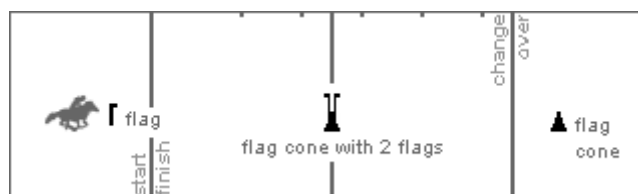
1 tavolo posizionato in posizione 2 in centro corsia; 1 cassetta; 2 martelli



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma il cavaliere deve prendere 2 attrezzi.

CINQUE BANDIERE

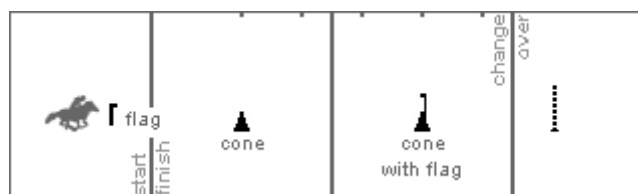
2 coni per bandiere, uno sulla linea di metà campo a centro corsia, uno sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

DUE BANDIERE

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

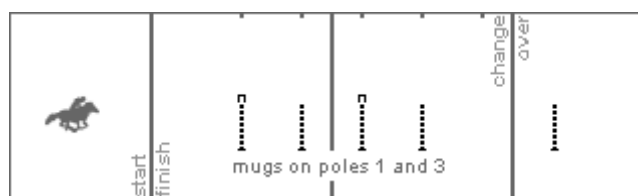


Regole del gioco: Il cavaliere parte con la bandiera in mano, la infila nel cono in posizione 1, prende la bandiera dal cono in posizione 4, attraversa la linea di fondo, gira attorno la paletto, torna indietro mettendo la bandiera nel cono in posizione 4, prende la bandiera dal cono in posizione 1 e attraversa la linea di arrivo. Il paletto è considerato come materiale,

quindi se cade deve essere rimesso a posto dal cavaliere. Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

DUE TAZZE

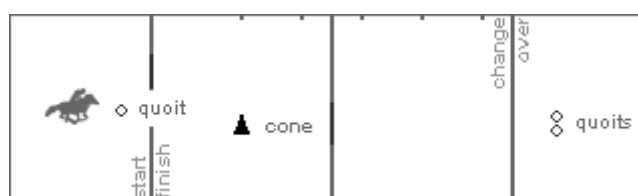
2 tazze, ciascuna sui paletti in posizione 1 e 3; 4 paletti a centro corsia; 1 paletto, posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo



Regole del gioco: Il cavaliere parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto, attraversa la linea di fondo, gira attorno al paletto, torna indietro prendendo la tazza sul quarto paletto, la posa sul terzo, prende la tazza sul secondo e la posa sul primo, attraversa la linea di arrivo. Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere. Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

HOOPLA

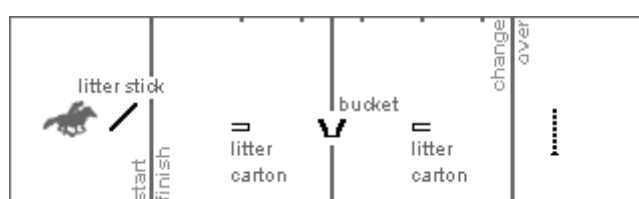
1 cono posizionato a centro corsia all'altezza **del primo paletto**; due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. Il cavaliere parte con un anello in mano



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

LITTER SCOOP

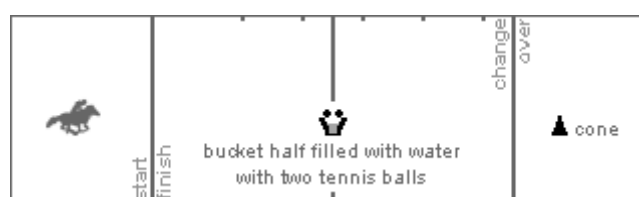
1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1; 1 paletto posto 3 mt dietro la linea di fondo. I cartoni sono posti a terra, al centro corsia, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di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



Il cavaliere raccoglie con la canna un rifiuto da cavallo, lo porta a cavallo nel secchio gira attorno al paletto, raccoglie un rifiuto lo porta nel secchio e attraversa la linea di arrivo. Per il resto vedi giochi a Squadre.

MOAT AND CASTLE

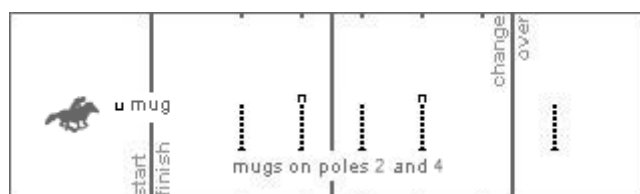
1 secchio di capacità di circa 15 litri posizionato sulla linea di mezzo, riempito per metà di acqua nel quale galleggiano 2 palline da tennis. 1 birillo da palla e cono posizionato a 3 mt, dietro la linea di fondo e al centro della corsia.



Regole del gioco: Il cavaliere parte, prende una pallina dal secchio, e va a posizionarla sul cono, al ritorno prende la seconda pallina dal secchio e con questa in mano supera la linea di arrivo. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, il cavaliere viene eliminato.

MUG CHANGES

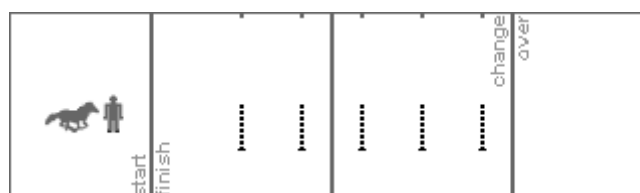
4 paletti; 3 tazze; 1 paletto



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

A PIEDI A CAVALLO

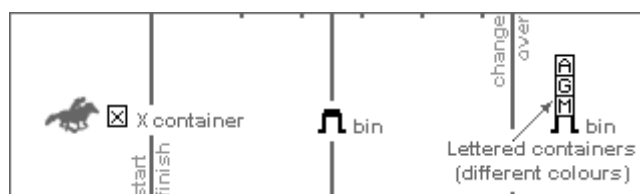
Una fila di 5 paletti a centro corsia, in posizione 1,2,3,4,5



Regole del gioco: Il cavaliere parte a piedi. Per il resto vedi giochi a Coppie.

PIRAMIDE

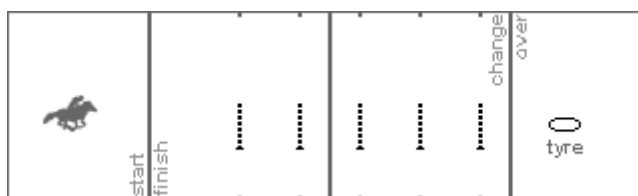
1 tavolo sul segno 3 mt dietro la linea di fondo; 1 tavolo sulla linea di metà campo a centro corsia; 4 scatole con la lettera I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso).



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

PNEUMATICO

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

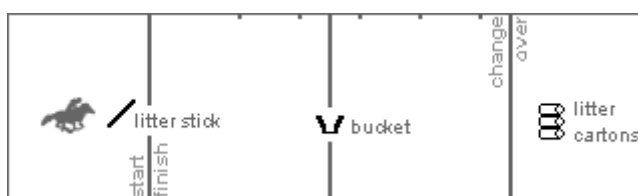


Regole del gioco: Il cavaliere parte, scende, infila il pneumatico, risale e attraversa la linea di arrivo.

Il pneumatico deve rimanere dietro il quinto paletto, dal lato del campo verso la linea di fondo. Se supera la linea del quinto paletto, deve essere riposizionato correttamente, pena l'eliminazione.

RIFIUTI

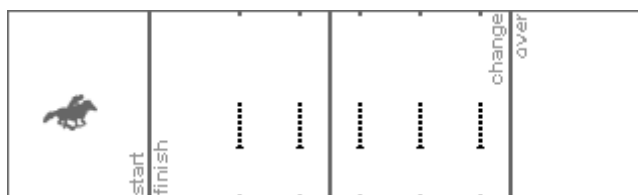
1 secchio sulla linea di metà campo; 3 cartoni sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma il cavaliere deve prendere 3 cartoni al fondo.

SLALOM

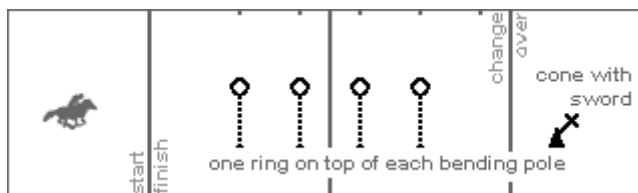
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

SPADE

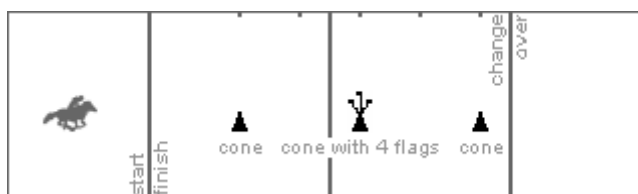
4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. (Solo per la categoria U12Pro gli anelli saranno 2 e saranno posizionati sul secondo e terzo paletto 1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 3 mt dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada.



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

THREE POT FLAG RACE

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



Regole del gioco: Il cavaliere parte, prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta e così via con le altre tre bandiere, le quali dovranno essere prese e posizionate singolarmente. Quindi conclude attraversando la linea di arrivo.

Alla fine del gioco, il cavaliere dovrà aver messo 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE BANDIERE

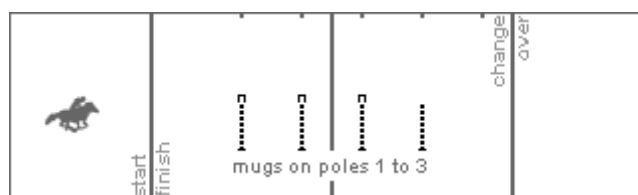
1 supporto porta bandiere al centro della corsia all'altezza del paletto 1; un cono per bandiere sul segno a 3 mt dalla linea di fondo; tre bandiere nel cono.



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

TRE TAZZE

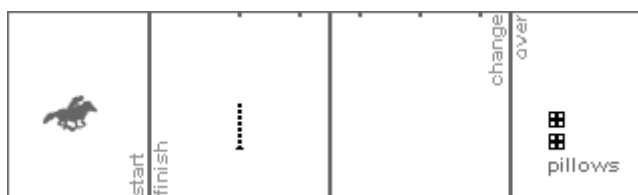
Tre tazze sono posizionate sui paletti 1, 2 e 3.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

VICTORIA CROSS

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



Regole del gioco: Il cavaliere parte, attraversa la linea di fondo, scende, prende un cuscino, risale e lo getta a terra, nella zona fra il paletto e la linea di partenza. Tutto il cuscino deve obbligatoriamente rimanere dentro questa area. Il cavaliere deve obbligatoriamente girare intorno al paletto. Il cavaliere quindi torna verso la linea di fondo, scende, raccoglie il secondo cuscino e lo porta oltre la linea di arrivo. Il cuscino non può toccare la linea di partenza, pena l'eliminazione.

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

LA GIURIA

UP 1.1 E' composta da:

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

SERVIZI

COLLABORATORI DELLA GIURIA

UP 1.2 Sono i seguenti:

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

Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra deve fornire un Arbitro abilitato.
- Deve partecipare al briefing e accompagnare la squadra nell'ingresso in campo.
- L'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra (salvo casi particolari che dovranno essere approvati dal Giudice Starter)
- L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
- Compito dell'Arbitro di Corsia è segnalare, alzando la bandiera alla fine del gioco, regole infrante non rettificate, comunicare al Giudice Starter l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro Starter decide in merito in maniera irrevocabile.

• **Direttore di Campo Club/Mounted games:** è responsabile dell'organizzazione del campo gara, della sua recinzione, di garantire la sicurezza relativa allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, assicura, con la collaborazione dei posizionatori di materiale il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

I direttori di campo sono divisi in tre livelli:

1. Direttore di Campo Club 1° livello è abilitato a:

- Pony Games Club

2. Direttore di campo di Campo Club 1° livello Mounted Games è abilitato a:

- Pony Games M.G
- Gimkana 2

-
- Gimkana 2 Jump 40
 - Gimkana 2 Derby
 - Gimkana 2 Derby 40

3. Direttore Di Campo Club 2° Livello è abilitato a:

- Jump 50
- P.G. P
- Gimkana Derby 50
- Gimkana Cross

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

UP 1.3: i collaboratori di giuria, Speaker escluso alla fine di ogni gioco, devono informare il Giudice Starter di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste segnalazioni il Giudice Starter potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

LIBRO III

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

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

- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli/pony 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, sono tenuti 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:

Norme Generali:

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

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

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

NG 1.3 Qualora in un impianto sia stata organizzata una manifestazione il cui Comitato Organizzatore sia risultato insolvente nei confronti di cavalieri, Ufficiali di Gara o F.I.S.E., F.I.S.E. non autorizza, anche in caso di cambio di gestione, l'inserimento in calendario e/o la pubblicazione del programma della manifestazione stessa fino al saldo del debito. Solo nei casi in cui la titolarità dell'impianto è assolutamente estranea al soggetto insolvente - quali impianti realizzati in luoghi pubblici, fiere, piazze, aree demaniali - F.I.S.E., rilevata l'estraneità del soggetto organizzatore, può autorizzare la manifestazione.

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

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

NG 1.6 I concorsi sono classificati come di seguito:

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

Concorsi Sociali e Inter sociali:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Training Show:

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

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

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

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

TP 1.4 Le Categorie si svolgono secondo i regolamenti in vigore

TP 1.5 Servizi richiesti:

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

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

TP 1.7 Quote massime di iscrizione giornaliera:

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

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

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

Concorsi Regionali:

CR 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica e non agonistica Pony Club e Mounted Games e/o Multidisciplinare

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

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

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

CR 1.4 Categorie Programmabili:

- Non sono previste categorie obbligatorie
- Posso essere programmate tutte le specialità pony Club e/o Mounted Games
- Dressage fino alle categorie Id e categorie di base
- salto Ostacoli fino alle categorie 80 cm
- CNP 40 A, CNP 40 A/B, CN40 A/B, CN 60

CP 1.5 Giuria e Servizi:

Ufficiali di gara obbligatori per tutte le specialità:

-
- Segreteria Club
 - Presidente di Giuria (giudici di Salto Ostacoli di qualsiasi Livello)

Presentazione:

- Parte Teorica: Ufficiale di Gara (Starter- Giudice di Salto di Qualsiasi livello- Giudice di Dressage di qualsiasi livello)
- Parte pratica: Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Carosello:

- Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Run & Ride:

- 1 Giudice di Salto Ostacoli o Starter

Pony Games/ Mounted Games:

- Direttore di Campo Club 1°-2° livello o direttore di Campo Mounted Games di 1° livello
- 1 Giudice Starter (il ruolo di giudice starter può essere ricoperto anche dal presidente di giuria se in possesso dei requisiti)
- 1 o 2 Giudici all'arrivo

Gimkane:

- 1 Giudice di Salto ostacoli di qualsiasi livello
- 1 direttore di Campo Club 1° livello Mounted Games o Direttore di Campo Club 2° livello o direttore di Campo salto Ostacoli minimo di 1° livello

CP 1.6 Servizi obbligatori:

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

CP 1.7 Servizi Facoltativi:

- speaker
- Steward
- Cronometristi
- Segretario di giuria

CP 1.8 Quote di iscrizione e Quote di partenza

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

LIBRO IV

ISCRIZIONI E QUOTE

Termini e Modalità d'Iscrizione:

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

NG 1.1 Per tutti i concorsi Nazionali, Regionali–e per le Manifestazioni di Interesse Federale, salvo differenti modalità che fossero indicate nel Programma della Manifestazione, le iscrizioni devono essere effettuate tramite le procedure del sistema Iscrizioni on-line (QUALORA PREVISTO). Qualora per qualsiasi motivo le iscrizioni

fossero effettuate anche tardivamente per il tramite della Segreteria di Concorso, queste devono comunque essere inserite nel sistema di Iscrizioni on-line dalla stessa Segreteria, ove non possano essere effettuate dagli aventi titolo. Laddove si tratti di iscrizione di Under 18 la Segreteria deve ricevere e conservare agli atti della manifestazione una comunicazione sottoscritta dal Presidente dell'Ente presso il quale il cavaliere under 18 ha la propria residenza sportiva, o da mail di cui è nota provenienza dal legale rappresentante dello stesso Ente. La Segreteria non può procedere se l'iscrizione è richiesta verbalmente anche a mezzo telefono. Detta comunicazione deve indicare con chiarezza nominativo del tesserato, del cavallo/pony e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione. Nel caso in cui non vi fossero concorsi con iscrizioni online le iscrizioni dovranno pervenire attraverso mail firmata dal Presidente dell'Ente inviata alla segreteria di concorso; dette iscrizioni devono indicare nominativo del tesserato, del cavallo/pony e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione.

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

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

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

Manifestazioni Federali	Entro la chiusura delle iscrizioni	Specificato all'interno del Programma
----------------------------	---------------------------------------	--

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

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

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

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

Ritiro delle iscrizioni:

RI 1.0 Allorquando il cavaliere – o l'Ente presso il quale ha residenza sportiva il cavaliere Under 18 - intenda procedere alla cancellazione di un'iscrizione ad un Concorso, ciò è consentito senza alcun onere economico, se effettuata sullo stesso sistema delle Iscrizioni on-line entro la data di chiusura delle iscrizioni. Detto obbligo incorre anche per i cavalieri presenti nella lista d'attesa, laddove non fossero più interessati a subentrare a cavalieri che rinunciassero alla loro iscrizione. Quando – chiuse le iscrizioni – in conseguenza della cancellazione di iscrizioni, il cavaliere in lista d'attesa fosse inserito in posizione utile alla partecipazione, egli è automaticamente iscritto al concorso, e non può rinunciare alla stessa. L'eventuale successiva rinuncia comporta l'onere di cui al successivo punto.

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

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

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

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

- modifica categorie da Indoor a Outdoor o viceversa;
- modifica categoria da diurna in notturna o viceversa

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

Obbligo di Accettazione delle Iscrizioni

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

Quote di Iscrizione e Quote di Partenza

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

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

SCUDERIZZAZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SQ 1.5 È vietato fumare in prossimità e nelle scuderie.

Tipologia di box

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

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

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

Eventuali obblighi di Scuderizzazione

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

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

TAVOLE ALLEGATE

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

SELLE

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

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

AUTORIZZATE



NON AUTORIZZATE



TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

FILETTI AUTORIZZATI

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

FILETTI NON AUTORIZZATI






TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

MORSI SNODATI AUTORIZZATI



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI

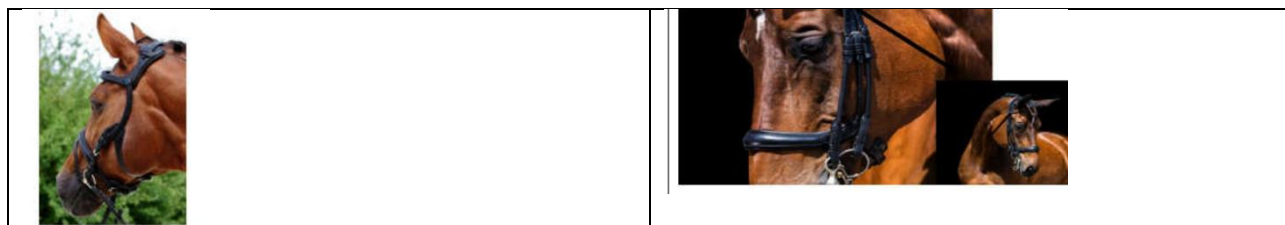
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

TESTIERE AUTORIZZATE

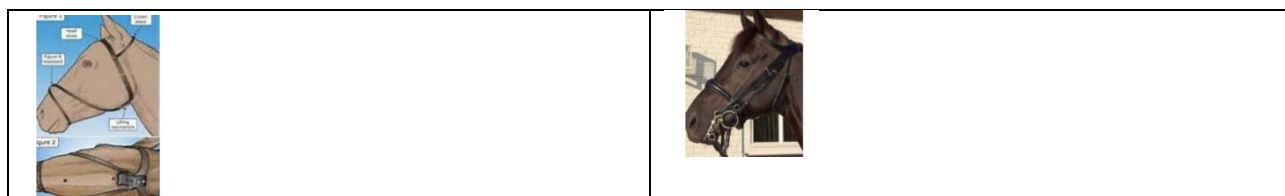
			
			
		Elastic Concept for rein and cheek piece by PS of Sweden Here we have attached a durable and strong elastic band that is attached to the leather. The elastic touches NEVER the bit. The elastic helps the bit to be a little bit flexible and more dynamic in the mouth. Elastic is placed up here on the cheek piece as is hidden under the keeper. Leather Leather The bit will only and always be in contact with leather, never anything else. 	
			
			
			



Federazione
Italiana
Sport
Equestri



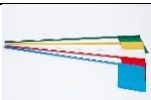
TESTIERE NON AUTORIZZATE



CAPEZZINE AUTORIZZATE



TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO

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

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

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

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

Tazza		Materiale acciaio – h. 9 cm. – diam. 8 cm. – senza manico. Peso 200 gr. c.ca.
Testimone		Materiale plastico rigido. Lungh. 30 cm. – diam. 3 cm.
Torre		Materiale legno. H. 15 cm. – diam. est. 8 cm. – diam.alloggio su cono 5,5 cm. – diam.alloggio pallina 5 cm.
Utensili cassetta		Materiale gomma morbida. Lungh 12 cm. – diam. est. 3 cm. Chiusi all'estremità.
Bank Race		Pannello in legno/plastica largh. 65 cm. x 35 cm. con n.04 ganci sul lato dx pannello. Supporto per nr. (ottagono in legno) con n.04 ganci a lato – dimens. 20 cm. x 20 cm. – h. 3,5 cm. – foro diam.10 cm. Nr. (1000) in legno con occhio h. 12 cm. x 8 cm. di color nero\rosso.
Cesto basket		Cesto in ferro diam. 20 cm. con rete di 40 cm. circa.
Jousting + lancia		Plancia in legno lungh. 200 cm. x 30 cm. – h. 5 cm. con n.04 bersagli diam. 14 cm. montato su n.02 coni mod. torre. Lancia in materiale semirigido con n.02 tappi in gomma alle



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

		estremità - lungh. 140 cm. – diam. 2,5 cm. con protezione a 45 cm. dal tappo in gomma.
N.Patrick		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta “N PATRICK” (scritta leggibile in entrambi i lati).
Piccolo Presidente		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta “ITALY” (scritta leggibile in entrambi i lati).
Supporto 4 bandiere		Supporto in gomma base metallo dimensioni 27 cm. x 27 cm. con n.04 tubi in materiale plastico rigido h. 30 – diam.est.3,2 cm. – diam.int. 2,5 (bianco, giallo, rosso, blu).
Hoopla		Anello in gomma diam.interno 11 – 12 cm., diam.esterno 15 – 17 cm. Peso gr. 220 – 250.