Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO
PONY CLUB

Approvato con delibera n.101 nel Consiglio Federale del 17/01/2024 entra in vigore il 01/02/2024

Sommario

NC 1.0 – CATEGORIE 7
NC 1.1 – Categoria A 7
NC 1.1.1 – Categoria A Serie Mini Regionale 7
NC 1.2 – Categoria B 7
NC 1.3 – Categoria PERFORMANCE CLUB 14/A 7
NC 1.4 – Categoria PERFORMANCE CLUB 18 7
NC 1.5 – Categoria New Entry 7
NC 2.0 – PARTECIPAZIONI 8
NC 3.0 – PESO DEL CAVALIERE 9
NC 4.0 – TENUTA 9
NC 5.0 – BARDATURE E IMBOCCATURE 9
NC 6.0 – MALTRATTAMENTO DEL PONY 10
NC 7.0 – Tecnico/Istruttore 10
LIBRO I 11
PONY GAMES 11
DEFINIZIONE *11*
PRINCIPI FONDAMENTALI *11*
LE ORIGINI *11*
TITOLO I 12
RGpg 1.0 – REGOLE GENERALI PONY GAMES (RGpg) 12
RGpg 2.0 – LIMITAZIONI 13
RGpg 3.0 – SELLERIA 13
RGpg 4.0 – TENUTA 14
RGpg 5.0 – L'ARBITRO UFFICIALE 14
RGpg 6.0 – OBIEZIONI 15
RGpg 7.0 – GIUDICI 15
RGpg 8.0 – FASCE PER IL CAP 16
RGpg 9.0 – SPERONI E FRUSTINI 16
RGpg 10.0 – COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI 16
RGpg 11.0 – FUORI CLASSIFICA 17
TITOLO II 18

RCpg 1.0 – CAMPO GARA E TRACCE 18
RCpg 2.0 – EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO 20
RCpg 3.0 – PASSAGGIO DI TESTIMONE 21
RCpg 4.0 – ASSISTENZA 21
RCpg 5.0 – PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE 22
RCpg 6.0 – MATERIALE FUORI SEDE 22
RCpg 7.0 – MATERIALE ROVESCIATO 23
RCpg 8.0 – CADUTE 23
RCpg 9.0 – GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA' 24
RCpg 10.0 – CORREGGERE GLI ERRORI 24
RCpg 11.0 – OSTRUZIONI 25
RCpg 12.0 – ELIMINAZIONI 25
RCpg 13.0 – GIOCHI CON SLALOM 26
RCpg 14.0 – INFORTUNIO 26
RCpg 15.0 – CONDIZIONI METEREOLOGICHE AVVERSE 26
RCpg – MANOMISSIONE DEL MATERIALE 27
RCpg 17.0 – USCITA DEL CAMPO GARA 27
RCpg 18.0 – POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE 27
RCpg 19.0 – USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA 28
RCpg 20.0 – LA PARTENZA 28
RCpg 21.0 – L'ARRIVO 29
Rcpg 22.0 – SISTEMAZIONE DEL MATERIALE 29
Rcpg – RECLAMI 30
RCpg 24.0 – PUNTEGGO CLASSIFICA 30
RCpg 25.0 – GIOCO DECISIVO (LE DUE BANDIERE/LE 5 BANDIERE) 30
RCpg 26.0 – BRIEFING 30
RCpg 27.0 – ISPEZIONE 31
RCpg 28.0 – SFILATA 31
TITOLO III 32
Giochi Previsti 32
Regole dei giochi a squadre 33
1 – SLALOM 33
2 - PALLINA E CONO 33
3 - LE DUE TAZZE 33

4 - CAVALLETTE *34*
5 - CORDA *34*
6 - LE DUE BANDIERE *35*
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE *35*
8 - LA TORRE *36*
9 - LE CINQUE BANDIERE *36*
10 - PIETRE *37*
11 - LE DUE BOTTIGLIE *37*
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE *38*
13 - POSTINO *38*
14 - LE 5 TAZZE *39*
15 - LE 4 BANDIERE *39*
16 - CARTONI *40*
17 - TEKSAB *40*
18 - BASKET *41*
19 - LE TRE TAZZE *41*
20 - BOTTLE EXCHANGE *42*
21 - HOOPLA *43*
22 - PNEUMATICO *43*
23 - A PIEDI A CAVALLO *44*
24 - RIFIUTI *44*
25 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI *45*
26 - PIRAMIDE *46*
27 - I CALZINI *46*
REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE **47**
1 - SLALOM *47*
2 - PALLINA E CONO *47*
3 - LE DUE TAZZE *48*
4 - CAVALLETTE *48*
5 - CORDA *49*
6 - LE DUE BANDIERE *49*
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE *49*
8 - LA TORRE *50*
9 - LE CINQUE BANDIERE *50*

10 - PIETRE 51
11 - LE DUE BOTTIGLIE 51
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE 52
13 - POSTINO 52
14- LE 5 TAZZE 53
15 - LE 4 BANDIERE 53
16 - CARTONI 54
17 - TEKSAB 54
18 - BASKET 55
19 - LE TRE TAZZE 55
20 - BOTTLE EXCHANGE 56
21 - HOOPLA 56
22 - PNEUMATICO 57
23 - A PIEDI - A CAVALLO 57
24 - RIFIUTI 58
25 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI 59
26 - PIRAMIDE 59
27 - I CALZINI 60
TITOLO IV 61
PRESENTAZIONE 61
IL CAROSELLO 64
CAROSELLO MASTER 66
LE GIMKANE 68
REGOLE GENERALI: RGg 68
RGg 1.0 – Iscrizioni 68
RGg 2.0 – Partecipazione 68
RGg 3.0 – Regolamentazione 68
LINEA JUMP 69
RS 1.0 – La Gimkana 2 69
RS 2.0 – La Gimkana Jump 40 71
RS 3. 0 – La Gimkana Jump 50 72
RS 4.0 – Il PGP (Piccolo Gran Premio) 73
LINEA DERBY 75
RS 5.0 – Gimkana 2 Derby 75

RS 6.0 – Gimkana Derby 40 ..... **76**
RS 7.0 – Gimkana Derby 50 ..... **76**
LINEA CROSS **77**
RS 8.0 – La Gimkana Cross **77**
RS 9.0 – La Gimkana Cross 30 ..... **80**
RS 10.0 – La Gimkana Cross 40 ..... **80**
RS 11.0 – RUN & RIDE **81**
RIEPILOGO DISCIPLINE – AUTORIZZAZIONI A MONTARE – LIMITAZIONI **83**
IMBOCCATURE PONY DRESSAGE **84**
LIBRO II **86**
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI **86**
UFFICIALI DI GARA ***86***
UP 1.1 – LA GIURIA ***86***
UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA ***86***
MANIFESTAZIONI SPORTIVE ***88***
TITOLO I ***88***
TITOLO II ***88***
ISCRIZIONI E QUOTE ***93***
SCUDERIZZAZIONE **97**

LEGENDA:
IS: INDICE SPECIALITA
NC: NORME COMUNI

NC 1.0 – CATEGORIE

NC 1.1 – Categoria A

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 117 cm (118 cm con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Sono previste 3 serie:
A Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni
A Serie 2: riservata a cavalieri da 6 a 10 anni
A Serie 3: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

NC 1.1.1 – Categoria A Serie Mini Regionale

riservata a cavalieri in fascia di età da 5 a 6 anni con pony di altezza massima di 117 cm (118 cm con i ferri) prevista esclusivamente nelle seguenti specialità:

- Presentazione
- Pony Games
- Gimkana 2
- Carosello

La Categoria A serie Mini segue la regolamentazione della categoria A1

NC 1.2 – Categoria B

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 110 cm (111 cm con ferri) ed un massimo di 148 cm (149 cm con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra 8 e 16 anni. Sono previste 3 serie:

B Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni
B Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni
B Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

NC 1.3 – Categoria PERFORMANCE CLUB 14/A

Riservata a cavalieri di età da 10 a 14 anni in possesso di patente A, Brevetto e Brevetto MG e pony fino a 117 cm.

N.C.1.3 bis Categoria PERFORMANCE CLUB 14/B

Riservata a cavalieri di eta' da 10 a 14 anni in possesso di patente A, Brevetto e Brevetto MG con pony da 117 cm a 148 cm (149 con i ferri)

NC 1.4 – Categoria PERFORMANCE CLUB 18

Riservata a cavalieri di età da 14 a 18 anni in possesso di patente A, Brevetto e Brevetto MG e pony da 125 cm (126 cm con i ferri) a 148 cm (149 cm con i ferri)

NC 1.5 – Categoria New Entry

New Entry A: riservata ad allievi di età compresa dai 5 ai 12 anni con pony fino a 117 cm (118 cm con i ferri).
New Entry B: riservata a Cavalieri di età compresa dai 8 ai 16 anni con pony da 110 cm (111 cm con i ferri) a 148 cm (149 cm con i ferri)

Partecipazione: a coppie di club - Riservata alle patenti A
Giochi serie 1 del Regolamento

Le categorie Performance club 14, Performance club 18, New Entry A/B sono riservate solo alla specialità Pony Games
Si seguiranno le regole previste dal regolamento Nazionale Club
In caso di problemi di sicurezza il Tecnico/ Istruttore potrà fare ingresso in campo e tenere il pony, e far continuare la prova al passo senza che ciò comporti l'eliminazione della squadra o della coppia.
Classifica: tutte le squadre/coppie saranno ex-aequo (è prevista una coccarda di partecipazione)

NC 2.0 – PARTECIPAZIONI

NC 2.1 – Cavalieri
Un cavaliere può effettuare una sola categoria per specialità al giorno. Può partecipare fuori classifica, a qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente regolamento con pony diverso.

NC 2.2 – Pony
1 giorno: 4 partecipazioni
2 giorni: 6 partecipazioni (max 4 al giorno)
3 giorni: 9 partecipazioni (max 4 al giorno)
4 giorni: 10 partecipazioni (max 4 al giorno)

NC 2.3 – Pony Games
Per Pony Games massimo due categorie al giorno, ogni sessione di gioco vale una partecipazione.

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

NC 2.5 – Età minima
Età minima dei pony: 4 anni per tutte le specialità.

N.C. 2.6 – Eccezioni
Per la specialità della Presentazione è ammessa una sola partecipazione per ogni pony e tale partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento.
Per la specialità del Carosello una partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony consentite dal presente Regolamento, dal secondo carosello le partecipazioni concorreranno al cumulo delle partecipazioni di quel pony.

NC 2.7 – Pony interi
Non possono essere utilizzati pony interi.

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

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

NC 3.0 – PESO DEL CAVALIERE

NC 3.1 – Peso del cavaliere
La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony. Se il Presidente di Giuria o lo Starter ritiene che la corporatura del cavaliere sia pericolosa per sé o non proporzionata per il pony, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione a insindacabile giudizio del Presidente di Giuria o Starter.

NC 4.0 – TENUTA

NC 4.1 – Tenuta
Casco con tre punti di attacco con sottogola allacciato, la perdita del cap comporta l'eliminazione in ogni specialità.
Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale.
Jodhpur con stivaletti, (scarpe da pony games solo per la disciplina), stivali da equitazione in gomma o cuoio, stivaletti, eventuali ghette di colore nero o marrone, con pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore salvo per quanto espressamente previsto da ogni specifica disciplina.
L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse per le categorie A1, A2, A3, B1

NC 5.0 – BARDATURE E IMBOCCATURE

NC 5.1 – Staffe
Per tutte le specialità: Categoria A1 e A2 staffe chiuse anteriormente, mentre per le categorie A3 e B1 solo se si usano stivaletti senza tacco.
NC 5.2 – Gimkana2/Jump/Derby/PGP
è consentito il solo filetto (vedi appendice dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette
NC 5.3 – Gimkana Cross
è consentito il solo filetto (vedi appendice Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), e Sella inglese, bardette, sella endurance
NC 5.4 – Carosello
È consentito il solo filetto (vedi appendice Dressage pony) e bitless. È consentita la martingala fissa, sella inglese o bardette.
NC 5.5 – Pony Games
rif. Regolamento specifico e imboccature appendice Dressage + bitless. È consentita la

martingala fissa ed ad anelli, sella inglese e bardette

NC 5.6 – Redini

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

NC 5.7 – Fiocco Rosso

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

NC 6.0 – MALTRATTAMENTO DEL PONY

NC 6.1 – Maltrattamenti

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

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

NC 6.2 – Previsioni e prescrizioni

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.

NC 7.0 – Tecnico/Istruttore

NC 7.1 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

PONY GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di cavalieri. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.
Il Pony Games si rivolge a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.
Infine questa attività è propedeutica alla competizione. 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.
Il Pony Games può costituire sia una forma di animazione, che una preparazione a tutte le altre discipline equestri.

LE ORIGINI

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

TITOLO I

RGpg 1.0 – REGOLE GENERALI PONY GAMES (RGpg)

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

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

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

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

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

RGpg 1.6 – Modifica ordine di partenza a gioco fermo
Quando il Giudice Starter per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre/coppie che ripartono possono modificare l'ordine di partenza dei cavalieri e la combinazione dei cavalieri/pony.

RGpg 1.7 – Età minima ed autorizzazioni a montare
Potranno partecipare cavalieri con minimo 5 anni (millesimo anno di nascita) in possesso di patente A (con almeno 4 mesi di anzianità), ed eventuali Brevetti e Brevetti BMG in categorie a loro riservate.

RGpg 1.8 – Precedenza
Nelle Manifestazioni Multidisciplinari la specialità del Pony Games ha la precedenza su tutte le altre specialità programmate.

RGpg 1.9 – Contemporaneità
La contemporaneità di uno stesso pony impegnato in altre discipline potrà essere gestita in

accordo con il Presidente di Giuria.
Avendo la specialità del Pony Games la precedenza su tutte le altre, vedi RGpg 1.8, se un Tecnico/ Istruttore è impegnato in più campi contemporaneamente, la sua squadra/coppia rimarrà in attesa in campo, fino al suo arrivo accumulando 0 punti per ogni gioco svolto (dalle altre squadre/coppie).

RGpg 2.0 – LIMITAZIONI

RGpg 2.1 – Limitazioni
Nelle categorie Pony Games A1/A2/A3-B1/B2/B3 non sono ammessi Brevetti e Brevetti MG ma solo nelle categorie a loro riservate Performance Club 14/18.
In caso di squadre miste (se previste dal programma): almeno 2 concorrenti devono essere tesserati per la stessa Associazione Sportiva

RGpg 3.0 – SELLERIA

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

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

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

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

RGpg 3.5 – Testiere senza imboccature
Le testiere senza imboccatura sono permesse (tipo bitless), non è permesso Hackamore. La sola capezza è consentita in casi particolari, solo su autorizzazione del Giudice Starter.

RGpg 3.6 – Ispezione della bardatura
Il Giudice Starter può ispezionare la selleria del pony in qualsiasi momento. Il suo giudizio sarà insindacabile.

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

RGpg 3.8 – Bardature autorizzate
Martingala fissa in cuoio su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte

superiore, martingala ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare per la risalita in sella e sottocoda.

RGpg 3.9 – Rottura del materiale di selleria
Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine…), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa, viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera, il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

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

RGpg 4.0 – TENUTA

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

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

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

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

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

RGpg 4.6 – Gioielli
I gioielli che non possono essere tolti devono essere nascosti con un nastro adesivo.

RGpg 5.0 – L'ARBITRO UFFICIALE

RGpg 5.1 – Obbligo di presenza
Tutte le gare devono essere giudicate da un Giudice Starter le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

RGpg 5.2 – Posizionamento Arbitri di corsia

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

RGpg 6.0 – OBIEZIONI

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

RGpg 7.0 – GIUDICI

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

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

RGpg 7.3 – Presenza nell'area di gioco
Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 7.1 può essere eliminata, salvo eventuali accordi con Il Giudice Starter.
I posizionatori e gli arbitri di corsia debbono entrare in campo con la squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco. La mancata presenza in campo dei posizionatori di materiale determinerà l'impossibilità di partecipazione della squadra/coppia per ogni gioco e comporterà 0 punti alla squadra/coppia per ogni gioco svolto senza posizionatori.

RGpg 7.4 – Divieti nell'area di gioco
È severamente vietato l'uso del telefono cellulare (ed altri strumenti assimilabili), fumare e bere alcolici nella zona di gioco. Lo starter può, a sua discrezione, allontanare chiunque infranga questa regola.

RGpg 7.5 – Divieti per i posizionatori di materiale
I posizionatori di materiali non dovranno durante la loro permanenza in campo:

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

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

RGpg 7.6 - Ingresso in campo Posizionatori
Se la squadra/coppia entra in campo sprovvista dei posizionatori prendera' zero punti sino al loro arrivo.

RGpg 7.7 – Cani
Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

RGpg 8.0 – FASCE PER IL CAP

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

RGpg 8.2 – Posizionamento
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 dal Giudice Starter. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 8.3 – Perdita della fascia
Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve ritornare nel punto in cui ha perso la fascia, rimettersela e-da lì riprendere il gioco.

RGpg 9.0 – SPERONI E FRUSTINI

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

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

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

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

RGpg 10.0 – COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

RGpg 10.1 – Eliminazione per comportamento scorretto

A discrezione del Giudice Starter, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, dei Tecnici/Istruttori dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

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

RGpg 10.3 – Deferimento
Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari dal Giudice Starter o dal Presidente di Giuria nei confronti dei cavalieri, dei Tecnici/ Istruttori, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

RGpg~~C~~ 10.4 – Eliminazione in caso di difficoltà
Il Giudice Starter, nel caso in cui un cavaliere sia in difficoltà per terminare la sua prova, mentre tutti gli altri cavalieri hanno già terminato, può far intervenire il Tecnico/ Istruttore per aiutarlo. Nel caso in cui il Tecnico/ Istruttore non lo ritenga opportuno, lo Starter può chiudere il gioco prima che il cavaliere abbia terminato. In entrambi i casi la squadra/coppia sarà eliminata.

RGpg 11.0 – FUORI CLASSIFICA

RGpg 11.1
Se una squadra/coppia gioca fuori classifica, deve rispettare le regole della categoria (per le altezze pony), ma non acquisisce punti.

TITOLO II

REGOLE DELLA COMPETIZIONE (RCpg)

RCpg 1.0 – CAMPO GARA E TRACCE

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

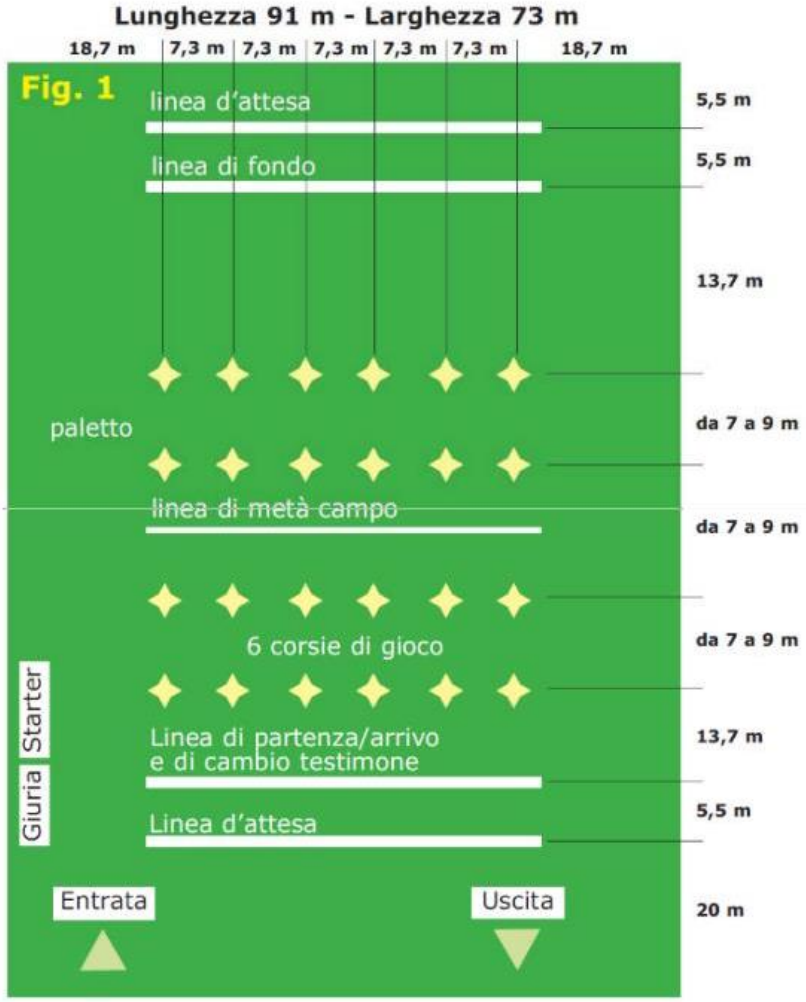
RCpg 1.2 – Zona di gioco
Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, pallina e cono, ecc …) si intende per zona di gioco la corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri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

RCpg 1.3 – Zona di partenza/scambio
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.

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

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

RCpg 1.6 – Marcatura del campo di gara
Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali dimensione del pneumatico. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dal Giudice Starter 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.



RCpg 1.7 – Riposizionamento materiale
Ogni attrezzatura abbattuta o spostata da un cavaliere, deve essere riposizionata sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, l'errato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RCpg 1.8 – Segni cancellati o mancanti
Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul corretto posizionamento spetta al Giudice Starter. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può raccorciare l'intera distanza del gioco.

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

RCpg 1.10 – Ingresso nella zona di partenza dei Tecnici/ Istruttori
I Tecnici/ Istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena

eliminazione.

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

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

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

RCpg 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 (pony/cavaliere) la linea di fondo.

RCpg 1.15 – Caduta di un paletto
Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.

RCpg 1.16 – Riscaldamento in campo gara
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.

RCpg 2.0 – EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO

RCpg 2.1 – Rottura dell'equipaggiamento
L'equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata, perché essa non gareggia più nelle stesse condizioni di sicurezza e di equità rispetto alle altre squadre.
L'arbitro può decidere di interrompere il gioco, se il materiale rotto diventa pericoloso o se non permette alla squadra di continuare il gioco.
L'arbitro stabilisce la causa del danneggiamento ed il responsabile:

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

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

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

RCpg 2.3 – Omogeneità del materiale
Tutto il materiale deve essere omogeneo per tutte le squadre.

RCpg 2.4 – Consegna del materiale di gioco
Se il tecnico consegna il materiale errato al cavaliere in partenza e quest'ultimo entra nel terreno di gioco, la squadra/coppia prendera' zero punti

RCpg 3.0 – PASSAGGIO DI TESTIMONE

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

RCpg 3.2 – Caduta del materiale dietro la linea di partenza
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.

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

RCpg 3.4 – Caduta del materiale nella zona di attesa
Se esiste la zona di attesa ed un materiale cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è il cavaliere in arrivo che deve raccoglierlo e passarlo al cavaliere in partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di scambio. Anche il pony deve rientrare nella zona di scambio.

RCpg 3.5 – Caduta del materiale sulle linee
Il materiale è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo (Vedi RCpg 3.3).

RCpg 3.6 – Passaggio del materiale
Tutti i passaggi di materiale da un cavaliere ad un altro devono essere fatti da mano a mano.

RCpg 4.0 – ASSISTENZA

RCpg 4.1
Nessun cavaliere può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti

nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony scappato. Per essere attivo, un cavaliere deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. È sottinteso che i cavalieri si possono dare dei consigli verbali.

RCpg 4.2
Se il Giudice Starter, per ragione di sicurezza richiede al Tecnico/ Istruttore di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata.

RCpg 4.3
Il Tecnico/ Istruttore può aiutare un cavaliere in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

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

RCpg 5.0 – PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

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

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

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

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

RCpg 6.0 – MATERIALE FUORI SEDE

RCpg 6.1
Se del materiale regolarmente posizionato a terra (es. anelli dell'Hoopla etc.) è balzato dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

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

RCpg 7.0 – MATERIALE ROVESCIATO

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

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

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

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

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

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

RCpg 8.0 – CADUTE

RCpg 8.1
Se un cavaliere cade e perde il pony deve recuperarlo e, per riprendere il gioco, deve ritornare al punto in cui è caduto. Se nella caduta perde l'oggetto che teneva in mano potrà recuperarlo solo dopo aver ripreso il pony. Azione rettificabile pena l'eliminazione.

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

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

RCpg 9.0 – GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'

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

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

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

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

RCpg 9.5
Un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione del Giudice Starter.

RCpg 10.0 – CORREGGERE GLI ERRORI

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

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

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

RCpg 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.

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

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

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

RCpg 10.8
Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco il Giudice Starter Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il Tecnico/ Istruttore responsabile della squadra/coppia. La squadra/coppia sarà eliminata per quel gioco.

RCpg 11.0 – OSTRUZIONI

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

RCpg 11.2
L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione, a discrezione del Giudice Starter, se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

RCpg 12.0 – ELIMINAZIONI

RCpg 12.1
Se una squadra/coppia è eliminata non guadagna alcun punto in quel gioco.

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

RCpg 12.3

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

RCpg 13.0 – GIOCHI CON SLALOM

RCpg 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.

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

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

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

RCpg 14.0 – INFORTUNIO

RCpg 14.1
Se un cavaliere si infortuna il Giudice Starter, fischiando, può interrompere il gioco. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra/coppia potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio; sarà il medico di servizio a confermare l'idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione per i giochi successivi.
Se la squadra/coppia non può rigiocare (squadra da 4, coppia da 2 componenti) prenderà il minor punteggio disponibile per quel gioco.

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

RCpg 15.0 – CONDIZIONI METEREOLOGICHE AVVERSE

RCpg 15.1
Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettano la corretta posizione del materiale prima che il cavaliere possa effettuare il suo gioco, gli arbitri di corsia devono avvisare il Giudice Starter alzando le loro bandiere. Il gioco sarà interrotto dal Giudice Starter e dopo aver consultato il Direttore di campo e la giuria, deciderà di farlo giocare, cambiarlo o annullarlo.

RCpg 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.

RCpg 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.

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

RCpg – MANOMISSIONE DEL MATERIALE

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

RCpg 16.2
Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara o durante il trasferimento dei cavalieri per raggiungere le loro posizioni al di là della linea di fondo comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.
Le squadre o coppie potranno giocare ma con un punteggio azzerato.

RCpg 17.0 – USCITA DEL CAMPO GARA

RCpg 17.1
Un pony o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della squadra/coppia. (fatto salvo l'abbandono causato da forza maggiore a discrezione del Giudice Starter).

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

RCpg 18.0 – POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RCpg 18.1
È responsabilità del Direttore di Campo e del Giudice Starter accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni corsia.

RCpg 18.2
Lo Starter può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.

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

RCpg 19.0 – USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA

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

RCpg 20.0 – LA PARTENZA

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

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

RCpg 20.3
Ogni pony che passa la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato, dallo Starter, dietro la linea d'attesa.

RCpg 20.4
Se un pony che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, causa l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

RCpg 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.

RCpg 20.6
Se lo Starter fa retrocedere un binomio per falsa partenza, il Tecnico/ Istruttore non può cambiare il binomio con un altro della squadra.

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

RCpg 20.8

Lo Starter può a sua discrezione nominare un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RCpg 20.9
Se un cavaliere non è pronto può alzare una mano solo se si trova dietro alla linea di attesa. Lo Starter non darà inizio al gioco. Una volta che la bandiera è stata alzata e i binomi entrano nell'area di partenza, il Giudice Starter non è tenuto a fermare la procedura di partenza a causa di mani alzate da parte del responsabile della squadra o dei cavalieri.

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

RCpg 21.0 – L'ARRIVO

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

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

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

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

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

Rcpg 22.0 – SISTEMAZIONE DEL MATERIALE

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

Rcpg – RECLAMI

RCpg 23.1
Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova è ammesso solo al Giudice Sportivo con le modalità previste dal regolamento Generale.Per quanto riguarda procedure e modalità di presentazione dei reclami si rimanda al Regolamento Generale - Libro VI Manifestazioni Sportive – Titolo VI “Reclami”.

RCpg 24.0 – PUNTEGGO CLASSIFICA

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

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

RCpg 24.3
Quando per una categoria vi sono più batterie ed esse non sono composte dallo stesso numero di squadre/coppie, i punteggi, per le batterie con numero inferiore di partecipanti, verranno assegnati con lo stesso criterio indicato al punto RCpg 24.2 ovvero attribuendo punti partendo dal maggior numero di squadre/coppie di cui è composta la prima batteria.
(esempio: la seconda batteria ha 5 squadre/coppie– Prima: 6 punti – Ultima: 2 punti – Eliminata 0 punti)

RCpg 25.0 – GIOCO DECISIVO (LE DUE BANDIERE/LE 5 BANDIERE)

RCpg 25.1
In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo (“Le due bandiere” o “Le 5 bandiere”). Qualora non fosse possibile effettuare lo spareggio (tempi non idonei, condizioni meteo avverse, impossibilità e/o difficoltà nel richiamare le altre squadre) al fine di redigere la classifica finale, sarà preso in considerazione il punteggio dell’ultimo gioco. In caso di ulteriore parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti fino a determinare la classifica.

RCpg 26.0 – BRIEFING

RCpg 26.1
È diretto dal Presidente di Giuria e dallo Starter, riunisce il Tecnico/ Istruttore o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buono 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.

RCpg 26.2
Si definirà l'organizzazione in base al numero di squadre presenti per serie e categorie, al tempo disponibile, al terreno ed al numero di corsie previste. La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

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

RCpg 27.0 – ISPEZIONE

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

RCpg 28.0 – SFILATA

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

TITOLO III

GIOCHI

Giochi Previsti

		A1	*B1*	*A2/B2*	*A3*	*B3*	*Perf. 14/18*
1	SLALOM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	PALLINA E CONO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	LE DUE TAZZE	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	CAVALLETTE	✓	✓	✓	✓		
5	CORDA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	LE DUE BANDIERE	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	PALLA E CONO INTERNAZIONALE	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	LA TORRE (CON PALLINA DA TENNIS)	✓					
8	LA TORRE		✓	✓	✓	✓	✓
9	LE 5 BANDIERE		✓	✓	✓	✓	✓
10	PIETRE		✓	✓	✓	✓	✓
11	LE DUE BOTTIGLIE		✓	✓	✓	✓	✓
12	IL PICCOLO PRESIDENTE		✓	✓	✓	✓	✓
13	POSTINO			✓	✓	✓	✓
14	LE 5 TAZZE			✓	✓	✓	✓
15	LE 4 BANDIERE					✓	✓
16	CARTONI			✓	✓	✓	✓
17	TEKSAB				✓	✓	✓
18	BASKET (CON SECCHIO)				✓	✓	
18	BASKET (CON CANESTRO)						✓
19	LE TRE TAZZE				✓	✓	✓
20	BOTTLE EXCHANGE				✓	✓	✓
21	HOOPLA				✓	✓	✓
22	PNEUMATICO						✓
23	A PIEDI A CAVALLO						✓
24	RIFIUTI						✓
25	CASSETTA DEGLI ATTEZZI						✓
26	PIRAMIDE						✓
27	I CALZINI						✓

Regole dei giochi a squadre

1 – SLALOM

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

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

Errori
Se un cavaliere manca una porta, dovrà tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e dovrà riprendere lo slalom dalla stessa parte nel quale l'aveva iniziato. Se il cavaliere fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato, ma sempre passando dietro al paletto. (Riferimento RCpg 13.1/2/3/4)

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia
- 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- 2 palline da tennis

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

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

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia
- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti

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

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

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia
- 1 testimone

Regole del gioco
Ogni squadra dispone i suoi 4 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti. I pony devono essere tenuti da altre persone.
Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il quarto ~~4°~~ pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al cavaliere n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il cavaliere n° 3. Il cavaliere n° 4, scavalcato il terzo pony , monta sul quarto pony e taglia la linea di arrivo.

Errori
Scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella. Rimanere nella zona di scambio dopo il passaggio del testimone.
Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, il cavaliere lo può raccogliere e continuare la corsa. Chi tiene il quarto **4** pony non deve mai abbandonare la postazione; solo in caso di necessità può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony, ma deve ritornare subito nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti. La caduta dei paletti non deve essere rettificata.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia
- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco

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

Errori
Se un cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro alle linee di partenza e di fondo.
Gli ultimi due cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.
I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare.
(Per lo slalom Riferimento RCpg 13.1/2/3/4)

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia
- 2 coni per bandiere
- 2 bandiere

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

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

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia
- 2 coni

- 2 palline

Regole del gioco
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.
Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono situato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

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

8 - LA TORRE

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

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

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

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia
- 2 coni per bandiere
- 5 bandiere

Regole del gioco
Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare nel cono che è situato 2 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con una bandiera e le altre 4 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

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

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia
- 6 pietre

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

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

11 - LE DUE BOTTIGLIE

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

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

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

12 - IL PICCOLO PRESIDENTE

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

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

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

13 - POSTINO

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

Regole del gioco
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5, col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tecnico/ Istruttore con cap allacciato), si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro 2 metri oltre la linea di fondo.
Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il 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, così i cavalieri n° 3 e n° 4. Il postino può girare su sé stesso dando la lettera e può anche appoggiare le lettere a terra.

Errori
Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. (Per lo slalom Riferimento RCpg 13.1/2/3/4)
Durante il passaggio dal postino al cavaliere, se la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino può raccoglierla e ridarla, ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.
Il postino non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia
- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

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

Errori
Se una tazza o un paletto cade il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato il cavaliere può scendere per metterlo in ordine.
La tazza rovesciata sul tavolo se non cade non è considerata errore. (RCpg 10.6)

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia
- 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)

- 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 cono per bandiere

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

Errori
Se una bandiera cade o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo del porta bandiere potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente da cavallo
Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16 - CARTONI

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

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

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

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia
- 4 coni da palla e cono
- 4 palline

Regole del gioco
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a dare la pallina, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tecnico/ Istruttore con cap allacciato), a piedi, è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 palline in mano o posate a terra. I quattro coni sono posizionati sullo stesso allineamento dei paletti dello slalom.
Il cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il quinto componente della squadra e, ritornando verso la linea di partenza, la posa su uno dei quattro coni ed attraversa la linea di partenza/arrivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1.
Il giocatore che porge le palline può girare su sé stesso dando la pallina. Il giocatore che porge le palline può mettere le palline a terra.

Errori
Se durante il passaggio la pallina cade chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare le mani a terra fuori dal cerchio pena eliminazione.
Il giocatore che porge le palline non deve tenere il pony ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.
Se il pony fa perdere l'equilibrio al giocatore che porge le palline e lo fa uscire dal suo cerchio (basta un arto fuori) la squadra verrà eliminata.

18 - BASKET

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

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

Errori
Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il secchio è rovesciato il cavaliere dovrà sistemare la totalità del materiale.
Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.
Se mettendo la pallina nel secchio questa cade può rimetterla nel secchio solo da cavallo.

19 - LE TRE TAZZE

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

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

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

20 - BOTTLE EXCHANGE

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

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

Errori
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; dovrà comunque

obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la successiva bottiglia e per il passaggio. Il paletto alla fine del passaggio è considerato come parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve rimanere in piedi.

21 - HOOPLA

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

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

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

22 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:
- 1 pneumatico da bicicletta o motocicletta con diametro interno non inferiore a 40 cm.

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

Errori:

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

23 - A PIEDI A CAVALLO

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.
I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno.
Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.
La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:
Paletto caduto RC1.15
Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), le redini debbono sempre rimanere sopra l'incollatura.
RC 9.3 - RC 9.4

24 - RIFIUTI

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

Regole del gioco:
I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2 dietro la linea di fondo con la parte chiusa rivolta verso la linea di fondo. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, 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.

Errori:
Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccoglierlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera restando a terra.
In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nei seguenti casi il cavaliere potrà toccare il rifiuto:
Se si rovescia la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i rifiuti con la mano. Se la canna trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi infilarlo nella pattumiera. Se il rifiuto viene schiacciato il cavaliere può prenderlo con le mani, sistemarlo, e poi riprendere il gioco. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.
Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o il suo pony fa passare

la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.
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)
Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore

25 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tutta via il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

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

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

26 - PIRAMIDE

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso),si trova a 2 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca)in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu)e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blu). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco della piramide si leggerà: ITALY e/o i colori: verde, giallo, blu, rosso e bianco.
Errori:
Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo dal pony. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.
Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo.

27 - I CALZINI

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, si va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati dietro la linea di fondo (2 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta va verso la linea di arrivo e trasmette il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella

stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore. Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore. Se un cavaliere fa entrare un calzino nel terreno di gioco può scegliere se prendere quello o un altro ma se un 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)

REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:
- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti

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

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

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia:
- 1 testimone

Regole del gioco:
Ogni coppia dispone i suoi 2 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza del 2° e 3° paletto dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti.
I pony devono essere tenuti da altre persone.
Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 2° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che scavalcato il pony n° 1, monta sul secondo pony e taglia la linea di arrivo.

Errori:
scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella Rimanere nella zona di scambio dopo lo scambio del testimone.
Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, va ripreso da terra, continuando la corsa.
Chi tiene il 2 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un

passo per lasciare passare il pony solo in caso di necessità e poi deve ritornare nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti. La caduta dei paletti non deve essere rettificata

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro alla linea di fondo. I due cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.
I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare
Valgono le medesime regole dello slalom

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

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

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:
- 2 coni
- 2 palline

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.
Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e taglia la linea di arrivo.

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

8 - LA TORRE

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

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

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

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 3 bandiere

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

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

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:
- 6 pietre

Regole del gioco:
Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 va verso le pietre che sono sistemate tra il secondo ed il terzo paletto in mezzo ad ogni corsia perpendicolarmente alla linea centrale. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sul collo, e cammina su ciascuna pietra senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre deve rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettua il percorso in senso inverso.
Errori:
Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre cammina sulle pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso.
Il cavaliere non può appoggiarsi sul pony, il pony non può esser lasciato volontariamente e le redini debbono sempre rimanere sull'incollatura

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:
- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a

metà riempite di sabbia.

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

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

12 - IL PICCOLO PRESIDENTE

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va infilarlo nel paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto, ritorna a prendere il tubo A e lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa col tubo T e poi con il tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY. Ogni cavaliere deve quindi prendere 2 tubi.
Errori:
se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare la lettera nel tubo. Se una lettera è stata infilata capovolta dovrà esser riposizionata dal cavaliere che ha commesso l'errore. (Riferimento RC 10.5)

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:
- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm. di larghezza
- 2 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati

- 4 Paletti

Regole del Gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 3 col cap allacciato (se la coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la coppia ha solo 2 cavalieri, deve essere il Tecnico/ Istruttore con cap allacciato) è posizionato all'interno di in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di fondo.
Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n°3 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. Il postino può mettere le lettere a terra.

Errori:
Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4
Se durante il passaggio dal Postino al cavaliere la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino la può raccogliere e ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio nè appoggiare a terra fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.
Il postino non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

14- LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:
- 3 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

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

Errori:
Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine.
La tazza rovesciata sul tavolo finché non cade non è considerata come un errore. RC 10.6

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:
- 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 cono a bandiere

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

Errori:
Se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente in sella.
Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16 - CARTONI

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

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

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

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:
- 2 coni da palla e cono

- 2 palline

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1, n° 2, attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 con il cap allacciato (se coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a dare la pallina, se la coppia ha solo 2 cavalieri, sarà il Tecnico/ Istruttore sempre con cap allacciato) posizionato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 metri dietro la linea di Fondo e tiene le due palline in mano o posate a terra. I coni sono posizionati sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto dello slalom.
Il cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il terzo componente della squadra, ritornando la posa su uno dei due coni va a tagliare la linea di partenza/arrivo. Il cavaliere n°2 farà la stessa cosa del n°1
Il giocatore o il Tecnico/ Istruttore sempre con il cap allacciato, che porge le palline può girare su se stesso mentre porge la pallina e può mettere le palline a terra.

Errori:
Se durante il passaggio la pallina cade, chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare nessuna parte del corpo fuori dal cerchio pena eliminazione.
Il giocatore che porge le palline non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

18 - BASKET

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

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

Errori:
Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il secchio è rovesciato, il cavaliere dovrà sistemare secchio e palline contenute.
Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.
Se mettendo la pallina nel secchio questa cade sul terreno di gioco deve rimetterla da cavallo.

19 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

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

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

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

20 - BOTTLE EXCHANGE

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

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

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

21 - HOOPLA

Materiale per ogni corsia

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

Regole del gioco:
I cavalieri n.1 e n.2 attendono dietro alla linea di partenza. Al segnale di via il cavaliere n.1 parte con un anello in mano e o posa sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto. Va subito a prendere uno degli anelli posizionati a terra dietro alla linea di fondo (2 metri) e ritorna

per passarlo al cavaliere n.2 che ripeterà le azioni del primo cavaliere, ma al ritorno dovrà posizionare l'anello raccolto sul cono prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori

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

22 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

23 - A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 è a piedi, il cavaliere n° 2 è a cavallo.
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sull'incollature, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.
I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno. La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia

cavaliere/pony seguente parta.

Errori:
Paletto caduto RC1.15
Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), e rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.
RC 9.3 – RC 9.4

24 - RIFIUTI

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

Regole del gioco:
I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1 e n°

2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera, poi ritorna a prendere un secondo cartone sempre con la canna e lo deposita nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2 che far successivamente la stessa cosa.

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

25 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

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

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

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

26 - PIRAMIDE

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

Regole del gioco:
I cavalieri n° 1 e n° 2 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 2 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca)in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola, poi va a prenderla scatola A (blu)e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu), poi va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco della piramide si legge: ITALY e/o i colori

: verde, giallo, blu, rosso e bianco. Ogni cavaliere deve quindi prendere e posizionare 2 piramidi. Il gioco è valido anche se un cavaliere posiziona tre scatole e l'altro solo una

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

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

Regole del gioco:

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

Errori:
Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore.

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

TITOLO IV

PRESENTAZIONE

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

Campo
La prova si svolgerà in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella è sufficiente un'area chiusa di 12m x 24m, con una postazione per la giuria.

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

Prova di conoscenza
Durante o dopo la prova di pulizia un giudice porrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema. I tre temi sono:
1) comportamento del pony e sue caratteristiche
2) cura del pony
3) sellare il pony

alla scadenza del tempo concesso per la pulizia, i Giudici faranno sellare il pony e ne controlleranno le azioni.
Solo i partecipanti alla categoria A1 non dovranno sellare il pony, ma solamente mettere correttamente la testiera e potranno eventualmente essere aiutati dalla madrina o padrino (maggiorenni e tesserati). Questo eventuale aiuto sarà oggetto di valutazione da parte dei giudici.

Prova di presentazione e di monta
La categoria A1 verrà giudicata per la parte del grooming e le domande di teoria, non verrà svolta la prova montata ma il pony verrà presentato a mano secondo lo schema allegato. Nella prova di presentazione a mano il Giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia con specifico riguardo alla tolettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano con redini sotto l'incollatura.
Tutte le altre categorie verranno valutate sia per la prova di conoscenza, tolettatura, che per la prova di monta seguendo le schede allegate.

Nella prova montata sono ammessi gli speroni mentre non è ammessa la frusta. Guanti bianchi obbligatori.
L'uscita del pony dal rettangolo e la caduta del cavaliere vengono penalizzati assegnando alla coppia 0 punti complessivi sulla scheda di valutazione; la coppia sarà quindi classificata in ultima posizione con 0 punti.

Ai fini della classifica, in caso di parità di punteggio tra due o più coppie, verrà considerato il miglior risultato della prova montata. In caso di ulteriore parità classifica ex-aequo.

Partecipazione
Coppie formate da 2 cavalieri e un pony.
Per ciascun pony è ammessa una sola partecipazione nella specialità della presentazione e tale partecipazione non fa cumulo con il numero complessivo di partecipazioni massime consentite al giorno.

Categorie/Serie ammesse
A1/A2/A3/B1/B2

Tenuta
Regolamentare di club con casco a 3 punti di attacco.
L'uso del corpetto protettivo è obbligatorio nelle categorie B ed è facoltativo nelle categorie A.

Madrina/Padrino
In tutte le categorie ciascuna coppia dovrà obbligatoriamente essere accompagnata da una madrina o un padrino regolarmente tesserati (minimo patente A).
Per la categoria A1 la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni; per tutte le altre categorie l'età minima è di 16 anni. Nel caso in cui la madrina o il padrino siano minorenni dovranno indossare il cap allacciato.

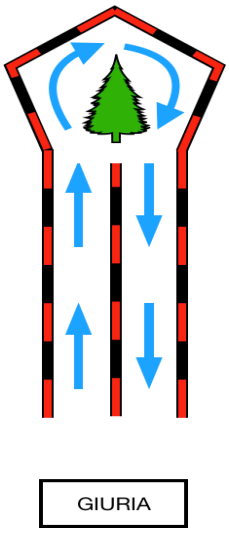


Figura 1 - Schema presentazione a mano categoria A1

Domande

Comportamento del pony e sue caratteristiche

Per la categoria A1

1) In caso di pericolo come si difende un pony libero e perché?
2) Come comunica con te un pony?
3) Come dorme un pony?
4) Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
5) Quali sono le andature del pony?

Per tutte le altre categorie

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

Cura del pony

Per la categoria A1

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

Per tutte le altre categorie

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

Sellare il pony

Per la categoria A1

1) Cos'è il sottosella e a cosa serve

2) Perché si puliscono i finimenti e come
3) A che cosa servono le redini?
4) Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
5) Descrivi le parti della testiera

Per tutte le altre categorie

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

Allegate al presente regolamento le schede della Presentazione.

IL CAROSELLO

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

Campo
Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20m x 40m.
Per la categoria A1 le lettere del rettangolo possono essere contraddistinte con i seguenti colori:

GIALLO=B/E
BLU=H/F/K/M
ROSSO=A/C

Regolamentazione carosello
Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO. Il saluto dovrà essere conforme al regolamento Dressage.

I cavalieri dovranno restare in sella per tutta la durata della prova

Non sono ammessi attrezzi ritenuti pericolosi e non flessibili, i cavalieri devono avere in mano solo ed esclusivamente le redini. Vietato l'uso del frustino, nel caso in cui venga utilizzato la ripresa terminerà con zero punti.

Cause di eliminazione

- Uscita dal rettangolo di un pony (con tutti e 4 gli arti)
- Caduta di un cavaliere
- Tenuta non regolamentare(vedi “Tenuta e Bardatura”
- Zoppia

Le eliminazioni vengono penalizzate assegnando alla squadra/coppia 0 punti complessivi sulla scheda di valutazione; la squadra/coppia sarà quindi classificata in ultima posizione con 0 punti.
Ai fini della classifica, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre/coppie, verrà considerato il miglior punteggio delle note artistiche. In caso di ulteriore parità classifica ex-aequo.

Partecipazione
Squadre composte da 4 a 6 binomi
Coppie composte da 2 o 3 binomi
Cavalieri in possesso di patente A o Brevetto o Brevetto MG

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

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

Categorie/Serie ammesse
A1/A2/A3/B1/B2/B3

Tenuta e bardatura
Prova in costume o divisa di club. Travestimento libero ma senza l'utilizzo di materiali rigidi e quindi pericolosi. Obbligo del cap con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.
L’uso del corpetto protettivo è obbligatorio nelle categorie B ed è facoltativo nelle categorie A.
È ammessa la martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento art. NC 5.4

Musica
La musica della prova dovrà essere consegnata al Tecnico/ Istruttore in segreteria almeno 60 minuti prima dell’inizio della categoria su chiavetta o via email, è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Schema di valutazione

Movimenti

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

Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2

Fig.	Note artistica	Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

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

CAROSELLO MASTER

Orientamenti
Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del carosello.
Non esiste una norma precisa, ma questo non vuol dire che non ci sia metodo.
La partecipazione implica una creazione di un numero artistico definito in uno o più quadri con la partecipazione dei pony (spettacolo del club). Il carosello master è una categoria dimostrativa senza classifica.
Il Pas de deux è ammesso.

Campo
Le dimensioni della pista sono da definire secondo la disponibilità del campo, l'equipe che vorranno ridurre le dimensioni della pista lo potranno fare prima della loro performance.
Il posizionamento di materiale e della scenografia deve essere fatto dal club prima della

rappresentazione e la durata dell'operazione non deve superare i 3 minuti. Ugualmente per lo smontaggio.

Regolamentazione carosello
Il tempo dell'esecuzione è definito dall'ingresso del primo artista sulla pista e dal saluto finale. Non è obbligatorio salutare all'inizio del quadro.
I numeri presentati devono rispettare le norme di sicurezza dell'ambiente e il benessere animale. Durata massima 8 minuti

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

Tenuta e bardatura
La tenuta dei cavalieri è libera purché tutti indossino il cap a norma.

Musica
Almeno 60 minuti prima dell'inizio dello spettacolo ciascun club dovrà fornire la musica alla regia su chiavetta o via email insieme ad una nota destinata allo speaker che introduca il numero: titolo, durata, numero artisti e dei cavalli, nome del club e l'elenco dei nomi degli artisti e dei cavalli.
Le musiche devono essere montate in una sola traccia, la registrazione deve essere fatta con un suono molto alto. È ammessa la musica dal vivo.
La regia del suono, con un tecnico per i volumi al mixer, dovrà disporre di un microfono wireless e uno fisso. Un membro di ciascuna equipe potrà stare al fianco del tecnico del suono per aiutarlo con le musiche e le eventuali voci narranti.

LE GIMKANE

Linea Jump, linea Derby, linea Cross

Orientamenti

Ciascuna linea di gimkana è un programma educativo di sviluppo dell'apprendimento e di valutazione continua finalizzato al raggiungimento di questi obiettivi primari.
Avviamento alla specialità nella sicurezza sviluppando la reattività del cavaliere integrando i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione attraverso dei grafici prestabiliti ma lasciando anche la possibilità di adeguarsi alle varie situazioni mantenendo sempre comportamenti corretti e di controllo del pony. Le gimkane hanno come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di salto ostacoli. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della gimkana2 delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli di diversa tipologia.

REGOLE GENERALI: RGg

RGg 1.0 – Iscrizioni

RGg 1.1

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

RGg 2.0 – Partecipazione

RGg 2.1

Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A (da almeno 4 mesi) o BMG o Brevetto. Sono esclusi dalla partecipazione alle gimkane tutti i cavalieri che hanno partecipato a categorie di altezza 80 cm o superiori; con decorrenza 08/02/2021

RGg 2.2

La squadra/coppia è composta da binomi (un binomio = un pony e un cavaliere)

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

RGg 2.3

Partecipazione pony: Riferimento NC 2.2

RGg 3.0 – Regolamentazione

RGg 3.1

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

RGg 3.2

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

RGg 3.3
L'uso degli speroni o l'uso della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni e della frusta prevede 20 secondi di penalità.
Un uso eccessivo o inappropriato di frusta e/o speroni, mani e/o gambe, anche a percorso concluso, comporterà 30 secondi di penalizzazione sul tempo.

RGg 3.4
Il Tecnico/ Istruttore è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra, ma non potrà aiutare i cavalieri durante l'esecuzione del percorso. Ogni tipo di aiuto/intervento vocale da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 5/10/15 secondi forfetari a cavaliere. Al fine di sviluppare lo spirito di squadra sono ammessi aiuti vocali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente di Giuria, che dovrà avvertire tutti i tecnici prima dell'inizio della gara.

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

RGg 3.6
Può essere programmata con le seguenti formule

Gimkana 2, Gimkana 2 Derby
- A tempo Tabella C (+ regolamento Pony Games)
- Di precisione Tabella A
  (barriera abbattuta = 4 penalità, passaggio obbligato rettificato / esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato = 2 punti di penalità)
- Tandem (solo per le categorie A1 e B1) a tempo Tabella C (+ regolamento Pony Games)

Gimkana Jump40, Gimkana Jump 50, Gimkana Derby 40, Gimkana Derby 50
- A tempo Tabella C (+ regolamento Pony Games)
- Di precisione Tabella A
  (barriera abbattuta = 4 penalità, passaggio obbligato rettificato / esercizio di controllo rettificato / gioco rettificato = 2 punti di penalità)

LINEA JUMP

REGOLE SPECIFICHE RS

RS 1.0 – La Gimkana 2

RS 1.1 – Grafico
Grafico della Gimkana 2
P.O. = Passaggio Obbligato

RS 1.2 – Partenza/Arrivo

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

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

RS 1.4 – Penalità giochi
Rettifica dell'errore come da regolamento Pony Games.

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

RS 1.6 – Cause di eliminazione
- Caduta del pony
- Caduta del cavaliere
- Terzo rifiuto. Nelle manifestazioni di interesse federale e nei Trofei secondo rifiuto
- Errore di percorso non rettificato. La rettifica è possibile prima del taglio della linea di arrivo
- Coni abbattuti e non riposizionati nel segno
- P.O. barriere del corridoio spostate di più di 50 cm
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite
- Saltare un ostacolo al contrario o non facente parte del percorso o non nella giusta sequenza

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

RS 1.8 – Categorie/Serie previste
Gimkana 2 prova riservata alle categorie: A/B serie 1/2/3

RS 1.8.1 – Tandem
Le categorie A1 e B1 possono eseguire il percorso **"Tandem"** formula a tempo.
Il tempo verrà preso al momento in cui il primo cavaliere attraverserà la linea di partenza, determinata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui entrambi i cavalieri attraverseranno la linea di arrivo.

In caso di errore sugli esercizi di controllo (caduta cono, paletto, tazza, spostamento della barriera) non ha importanza chi dei due cavalieri fa la rettifica, l'importante è che entrambi abbiano fatto correttamente l'esercizio di controllo.
Il primo cavaliere deve spostare la prima tazza, il secondo cavaliere deve spostare la seconda tazza. In caso di abbattimento della barriera, se fatta dal primo cavaliere, il secondo deve comunque continuare il suo percorso, la penalità per abbattimento sarà di 4 secondi.

RS 1.9 – Norme tecniche

Altezza e percorso
Categorie A/B
Serie 1 – altezza minima 10cm massima 20cm – fino al punto 18/21
Serie 2 – altezza minima 20cm massima 30cm – fino al punto 25/33/40
Serie 3 – altezza minima 30cm massima 40cm – fino al punto 25/33/40

Velocità e Tempo limite
Categorie A/B
Serie 1 – velocità da 90 m/min a 120m/min
Serie 2 – velocità da 100 m/min a 140m/min
Serie 3 – velocità da130 m/min a 180m/min

RS 1.10 – Classifica
Per la classifica finale della squadra saranno presi in considerazione i quattro migliori tempi; per la coppia i due migliori tempi. Ove prevista classifica individuale.

RS 1.11 – Categoria addestrativa
Categoria aperta a tutti, senza classifica, altezza massima 20 cm, fino al punto 25, tempo limite 180 secondi, individuale, nella quale il Tecnico/ Istruttore può intervenire.

RS 2.0 – La Gimkana Jump 40

Obiettivo: capire la traiettoria e le varie andature.

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

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

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

RS 2.4 – Errori

Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana2 o regolamento generale.

RS 2.5 – Errori esercizi di controllo
Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Vedi RS 1.5

RS 2.6 – Cause di eliminazione
Riferimento RS 1.6

RS 2.7 – Punteggio eliminazione
Riferimento RS 1.7

RS 2.8 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 2/3 e categoria B serie 1/2/3

RS 2.9 – Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)
Massimo 8 ostacoli, altezza massima 40cm

Tempo limite
Serie 1 – categoria B da 90 m/min a 120m/min
Serie 2 – categoria A/B da 100 m/min a 130m/min
Serie 3 – categoria A/B da 100 m/min a150m/min

RS 3. 0 – La Gimkana Jump 50

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

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

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

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

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

RS 3.5 – Cause di eliminazione

Riferimento RS 1.6

RS 3.6 – Punteggio eliminazione
Riferimento RS 1.7

RS 3.7 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 2/3

RS 3.8 – Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)
Massimo 8 ostacoli, altezza minima 40cm, massima 50cm

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

Tempo limite
Serie 2 B – da 110 m/min a 160m/min
Serie 3 A – da 100 m/min a 150m/min
Serie 3 B – da 150 m/min a 220m/min

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

RS 4.0 – Il PGP (Piccolo Gran Premio)

Obiettivo: conclusione della linea Gimkana Jump, porta ad affrontare le prime difficoltà legate alla configurazione dei salti

RS 4.1 – Programmazione
Potrà essere programmato scegliendo uno dei tre grafici, (come in allegato), in base alla difficoltà. Nel programma del concorso dovrà essere specificato il grafico (o i grafici) e la tipologia di gara (per il solo grafico 3).
Grafico 1 (facile) – a punti a tempo
Grafico 2 (medio) – a punti a tempo
Grafico 3 (difficile) – potrà essere programmato a punti a tempo oppure a fasi consecutive P.F. 19.2 o P.F. 20.1 (prima fase ostacoli dall'1 al 6, seconda fase ostacoli dal 7 all'11) .

RS 4.2 – Punteggi prova "a punti a tempo"
Ciascun ostacolo ha un punteggio e può essere saltato una sola volta
- Ferro da stiro, Croce, Largo invitante: 4 punti
- Cancello su verticale, Siepe: 5 punti
- Muro, Largo pari: 6 punti
- Fosso: 7 punti
- Riviera: 8 punti
- Gabbia di verticali: 9 punti
- Doppia gabbia: 12 punti

Le combinazioni per assegnare i punti devono essere superate nette in tutti i loro elementi.-

RS 4.3 – Partenza/Arrivo prova "a punti a tempo"
Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalla bandiera bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo

RS 4.4 – Penalizzazioni prova "a punti a tempo"
Rifiuto: viene penalizzato con il tempo. Il cavaliere è obbligato a ripetere l'ostacolo.
Rifiuto con abbattimento: il cavaliere verrà avvisato dal suono della campana che l'ostacolo deve essere ricostruito ed il tempo verrà fermato; una volta ricostruito l'ostacolo, al suono della campana, il cavaliere riprenderà il percorso. Verranno attribuiti 6 secondi di penalizzazione.
Ostacolo abbattuto: vengono assegnati 0 punti
L'uso di speroni e frustino non comporta secondi di penalità.

RS 4.5 Cause di eliminazione
- Caduta del pony
- Caduta del cavaliere
- Terzo rifiuto

RS 4.6 Classifica prova "a punti a tempo"
In base al miglior punteggio raggiunto da ogni singolo cavaliere sommando i vari punti attribuiti per ogni ostacolo nettamente superato. In caso di parità di punteggio vale il miglior tempo impiegato.

RS 4.6.1 Classifica prova "a fasi consecutive"
Si rimanda al Prontuario FISE

RS 4.7 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 2/3
Partecipazione individuale, possono partecipare anche i cavalieri che abbiano già partecipato a categorie di 80 cm o superiori.

RS 4.8 – Norme tecniche
Altezza: da 50cm a 60cm
Velocità: 325 m/min
Gabbia e doppia gabbia devo essere costruite esclusivamente di verticali, mini fosso (3m di fronte e massimo 50cm di larghezza), mini riviera (massimo 1m di larghezza).

RS 4.9 – Bardatura
Per quanto riguarda imboccature e bardature si fa riferimento al presente regolamento articolo NC 5.2

RS 4.9.1 – Limitazioni
Dove non diversamente specificato si fa riferimento al regolamento salto ostacoli Pony in vigore

LINEA DERBY

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

RS 5.0 – Gimkana 2 Derby

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

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

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

RS 5.4 – Penalità per giochi
Rettifica dell'errore come da regolamento Pony Games.

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

RS 5.6 – Cause di eliminazione
Riferimento RS 1.6

RS 5.7 – Punteggio Eliminazione
Riferimento RS 1.7

RS 5.8 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 1/2/3

RS 5.9 – Norme tecniche

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

Velocità e Tempo limite
Serie A3/B1/B2 – da 100 m/min a 140m/min
Serie B3 – da 130 m/min a 180m/min

RS 5.10 – Errori
Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana2.

RS 6.0 – Gimkana Derby 40

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

RS 6.1 – Grafico
Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana2 Derby con minimo 4 tronchi con altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere)

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

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

RS 6.4 – Errori esercizi di controllo
Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. (Riferimento RS 2.5)

RS 6.5 – Cause di eliminazione
Riferimento RS 1.6

RS 6.6 – Punteggio Eliminazione
Riferimento RS 1.7

RS 6.7 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 2/3

RS 6.8 – Norme tecniche

Velocità e Tempo limite
Serie A3/B2 – da 100 m/min a 140m/min
Serie B3 – da 130 m/min a 180m/min

RS 6.9 – Errori
Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana2.

RS 7.0 – Gimkana Derby 50

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

RS 7.1 – Grafico

Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana2 Derby con massimo 8 ostacoli di cui minimo 4 salti naturali rustici con altezza massimo 50 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere)

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

RS 7.3 – Penalità per ostacoli
Come da tabella C regolamento salto ostacoli. Tempo limite: come da tabella.

RS 7.4 – Errori esercizi di controllo
Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. (Riferimento RS 2.5)

RS 7.5 – Cause di eliminazione
Riferimento RS 1.6

RS 7.6 – Punteggio Eliminazione
Riferimento RS 1.7

RS 7.7 – Categorie/Serie previste
Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 3

RS 7.8 – Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

Velocità e Tempo limite
Serie A3 – da 160 m/min a 260m/min
Serie B3 – da 200 m/min a 350m/min

RS 7.9 – Errori
Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana2.

LINEA CROSS

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

RS 8.0 – La Gimkana Cross

RS 8.1 – Pony
Ogni pony può prendere parte ad un massimo di 3 gimkana cross al giorno, fermo restando quanto previsto dalle norme comuni.

RS 8.2 – Tenuta
Casco con minimo 3 punti di attacco, corpetto omologato, stivali o stivaletti di equitazione, divisa rappresentativa del Club.

RS 8.3 – Grafico
Riferimento grafico allegato

RS 8.4 – Ostacoli
Tronchi appoggiati a terra. Gli ostacoli, per quanto facili, devono essere il più possibile inquadrati da elementi ai lati (piante, ripari, etc.) con fronte massimo di 3 metri (evitare ostacoli larghi).

RS 8.5 – Partenza
Da fermo in un recinto di 4mt per 4mt., con la possibilità di entrare lateralmente (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo) o davanti alla linea di partenza. Dopo la partenza, prima del primo ostacolo deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo". Il giudice alla partenza darà segnale di "Pronto!" seguito da "Via!" o suonerà la campana. Il tempo partirà dal momento in cui il cavaliere attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in cui il cavaliere attraverserà la linea di arrivo. Gli altri componenti la squadra/coppia aspettano in un'area delimitata.

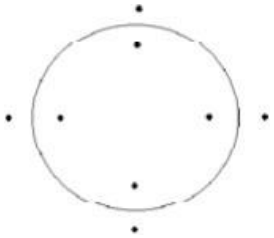
RS 8.6 – Arrivo
Mai in dirittura con un salto o un passaggio obbligato. Fra l'ultimo salto, o fra l'ultimo passaggio obbligato, e l'arrivo deve esserci sempre un "Esercizio di controllo".

RS 8.7 – Bandiere
La partenza e l'arrivo sono inquadrati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadrati dalle bandiere e sono numerati secondo la sequenza con cui vanno affrontati. La sequenza deve essere sempre e comunque tale per cui il cavaliere deve cercare la velocità, ma al tempo stesso, e soprattutto, il controllo. Dopo ogni passaggio obbligato, o dopo ogni salto, deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo".

RS 8.8 – Passaggi Obbligati
Oltre che dalle classiche bandiere (rossa a destra, bianca a sinistra), devono essere inquadrati da elementi che richiamino la situazione tipica del Cross-Country (balle di paglia, balle di truciolo, piante, etc.)

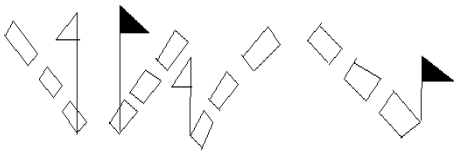
RS 8.9 – Esercizi di Controllo
Gli esercizi di controllo devono essere eseguiti dal cavaliere dove previsti.

RS 8.9.1 – Circolo
Circolo da 15 a 20 m (il circolo deve essere inquadrato da due coni, piante o altro ai quattro punti cardinali).



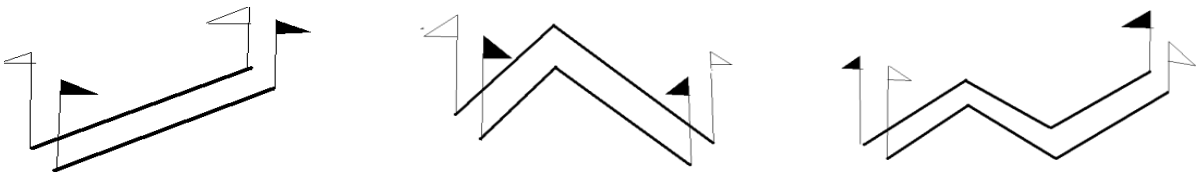
RS 8.9.2 – Slalom
Per lo slalom si possono utilizzare balle di paglia, piante, coni.

RS 8.9.3 – Imbuto
Delimitazione da stretto a largo, o da largo a stretto prima o dopo di salti, di passaggi obbligati, di slalom, di circoli. La delimitazione fatta con balle di paglia, tronchi a terra, piante (sconsigliati i coni).



RS 8.9.4 – Traiettoria obbligata
Curva inquadrata, o serie di curve, delimitata all'interno e all'esterno da coni, balle di paglia, piante, etc.

RS 8.9.5 – Corridoio fra le barriere
Esempi:



RS 8.10 – Penalizzazioni
Per la prova a tempo, l'uso degli speroni o della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni e della frusta prevede 20 secondi di penalità. (Riferimento RG 3.4)
Ogni tipo di aiuto/intervento verbale da parte del Tecnico/ Istruttore in campo potrà essere penalizzato con 10/15/20 secondi forfetari a cavaliere. Al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti verbali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente di Giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara. (Riferimento RGg 3.4)

RS 8.11 – Penalità
Non esistono penalità agli ostacoli, salvo l'eliminazione al terzo rifiuto sull'intero percorso. Non

sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione gli "Esercizi di Controllo" andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del Tecnico/ Istruttore con conseguente perdita di tempo. Il cavaliere non deve scendere ma, per poter ripartire sul percorso, deve aspettare che il Tecnico/ Istruttore dopo aver riparato l'errore, sia ritornato ad un posto fisso (definito dal Direttore di Campo in accordo con il Presidente di Giuria) e abbia alzato il braccio.

RS 8.12 – Cause di eliminazione

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

RS 8.13 – Punteggio eliminazione

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

RS 9.0 – La Gimkana Cross 30

RS 9.1 – Categorie/Serie previste

Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 2/3

RS 9.2 – Norme tecniche

Altezza degli ostacoli: massimo 30cm
Lunghezza del percorso: da 400 a 700 metri

Velocità e Tempo limite

Serie B2 da 180 m/min a 300 m/min
Serie A3 da 160 m/min a 260 m/min
Serie B3 da 200 m/min a 325 m/min

RS 10.0 – La Gimkana Cross 40

RS 10.1 – Categorie/Serie previste

Riservata alla categoria A serie 3 e alla categoria B serie 2/3

RS 10.2 – Norme tecniche

Altezza degli ostacoli: massimo 40cm

RS 11.0 – RUN & RIDE

RS 11.1 – Generalità
È una categoria di velocità nella quale partecipano 2 cavalieri con un pony alternandosi sul pony ed effettuando il cambio nelle specifiche aree predisposte (il cambio si considera effettuato e concluso quando il compagno che deve montare ha scavalcato completamente il pony; pertanto il compagno "a terra" non può uscire dalla zona cambio fino a cambio ultimato). Il *trinomio* deve arrivare insieme al traguardo.

RS 11.2 – Zone di cambio
Le zone di cambio devono essere opportunamente segnate sul terreno lungo il percorso, devono avere dimensioni di un quadrato di lato 4/5m e il numero e la posizione varierà in base alla lunghezza dell'anello.

RS 11.3 – Classifica
Vince il trinomio che percorre l'intero anello (o multipli di esso secondo la categoria) nel minor tempo possibile.
Nello specifico il tempo viene fermato esattamente all'arrivo dell'ultimo componente del trinomio all'interno dell'ultima zona di cambio.

RS 11.4 – Penalità

- Pony tenuto dal bambino a piedi durante la corsa: 10 secondi ogni volta.
- Cambio al di fuori della zona predisposta: 60 secondi. Lo scambio può essere rettificato, il trinomio dovrà uscire dalla zona di scambio (entrambi i cavalieri e il pony con tutti e quattro gli arti, rientrare nell'area di scambio e ripeterlo, se rettificato non verrà applicata la penalità
- Fuga del pony (scosso) sul percorso di gara: 120 secondi.
- Uscita del pony dal campo di gara: 500 secondi. Nel caso in cui il campo non sia delimitato nella sua interezza in modo da impedire l'uscita del pony dal campo gara la penalizzazione relativa sarà assegnata a discrezione della giuria.
- Caduta del cavaliere che sta montando: 500 secondi. In questo caso, oltre, alla penalizzazione, il trinomio dovrà lasciare il campo.

RS 11.5 – Tabella riassuntiva delle categorie
La suddivisione in categorie e serie è la medesima, limitatamente alle categorie A e B delle altre discipline Club; si rimanda pertanto agli articoli NC 1.1 e NC 1.2 del presente regolamento.

CAT.	*PERCORSO*	*ACCOMPAGNATRE*	*CAMBI*
A1	200m- 300m	Facoltativo*	Ogni zona di scambio
A2	200m- 300m	Vietato	Ogni zona di scambio
A3	200m- 300m	Vietato	Ogni zona di scambio
B1	600m- 700m	Vietato	Ogni zona di scambio
B2	600m- 700m	Vietato	Ogni zona di scambio
B3	700m	Vietato	Ogni zona di scambio

* Per la categoria A1 la presenza dell'accompagnatore prevede una penalità di 20 secondi.

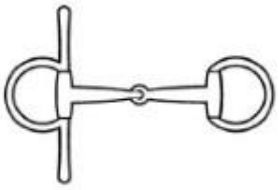
L'accompagnatore non dovrà tenere il pony ne aiutare i cavalieri, ogni suo intervento verrà penalizzato con 10 secondi

RIEPILOGO DISCIPLINE – AUTORIZZAZIONI A MONTARE – LIMITAZIONI

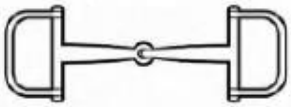
DISCIPLINA	*PATENTE A (4 MESI DI ANZIANITA')*	*BREVETTO*	*BREVETTO MG*	*PRONTUARIO*	*LIMITAZIONI*
PONY GAMES SERIE A - B 1/2/3	✓	⊘	⊘	A PUNTI	
PERFORMANCE CLUB 14a-b/18	✓	✓	✓	A PUNTI	FINO AL 31/12/2023
PRESENTAZIONE	✓	⊘	⊘	A PUNTI	
CAROSELLO	✓	✓	✓	A PUNTI	AVER EFFETTUATO CATEGORIE DI DRESSAGE E300 O SUPERIORI
GIMKANE (GIMKANA 2 / JUMP40-50 / DERBY 40-50 / CROSS 30-40)	✓	✓	✓	°A TEMPO (TAB.C+ REG. PG) °DI PRECISIONE	AVER PARTECIPATO A CATEGORIE DI ALTEZZA PARI O SUPERIORE AD 80cm A DECORRERE DAL 08/02/2021
PICCOLO GRAN PREMIO	✓	✓	✓	A PUNTI O A FASI	
RUN&RIDE	✓	✓	✓	A TEMPO (TAB. C)	

IMBOCCATURE PONY DRESSAGE

Filetto diritto in plastica

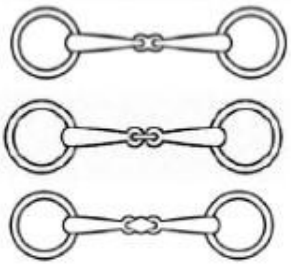


Filetto a "oliva": a) con asta
b) senza aste

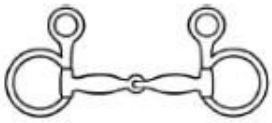


Filetto a "D"

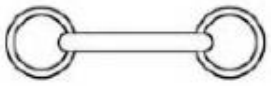
Filetto snodato ad anelli scorrevoli



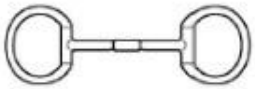
Filetto a doppio snodo con anelli scorrevoli con la piastrina o oliva centrali (il pezzo centrale dovrebbe essere arrontondato).



Filetto snodato con aste superiori

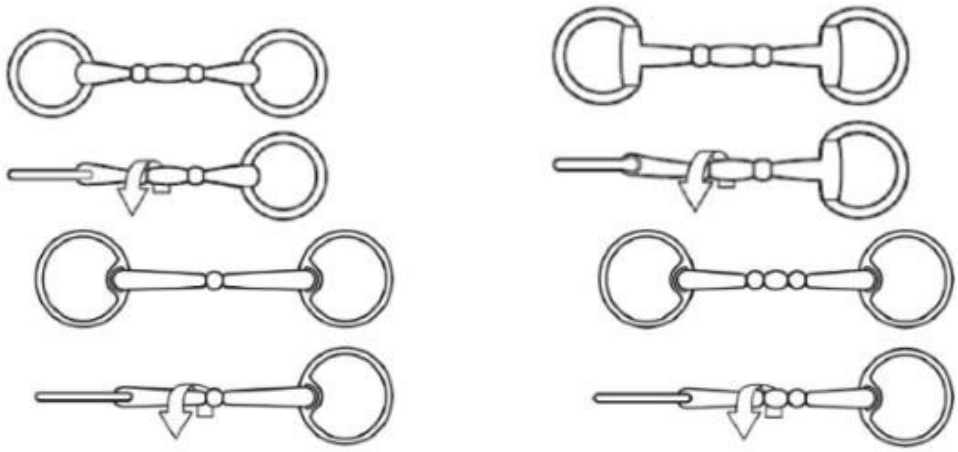


Filetto con cannone rigido



Filetto rotante con snodo girevole

Filetto a doppio snodo con anellino centrale girevole



Filetti rotanti

Imboccature Permesse

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

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

UP 1.1 – LA GIURIA

È composta da:

- **Arbitro Starter:** dirige il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere o articolo di selleria in qualsiasi momento. Decide in merito alle segnalazioni effettuate dall'arbitro di corsia ed, in caso di contestazione, egli assume la decisione in conformità con il Regolamento vigente. La su decisione è definitiva e irrevocabile.

- **Aiuto Arbitro Starter:** Può, in caso di necessità, sostituire l'Arbitro Starter e ha le stesse mansioni dell'Arbitro Starter nelle gare Regionali.

- **Giudice all'arrivo:** sono almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro Starter e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'Arbitro Starter per registrare i risultati e per comunicarli allo speaker.

- **Steward:** verifica che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, la correttezza delle imboccature, che siano rispettate le regole in campo prova: non usare fruste e speroni né materiali di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse salvo il caso in cui siano coinvolti nella stessa sessione). Gestisce l'ingresso gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche da un arbitro di corsia, un posizionatore di materiale.

SERVIZI

UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA

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 il Giudice Starter decide in merito in maniera irrevocabile.

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

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

➢ Direttore di campo di Campo Club 1° livello Mounted Games è abilitato a:
Pony Games M.G
Gimkana 2
Gimkana Jump 40
Gimkana 2 Derby
Gimkana Derby 40

➢ Direttore Di Campo Club 2°Livello è abilitato a:
Jump 50
P.G.P
Gimkana Derby 50
Gimkana Cross

- **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, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

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 sovraintendere 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..

Concorsi Promozionali Club:
CP 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica e non agonistica Pony Club e/o Multidisciplinare-

CP 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..

CP 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.

CP 1.3 La programmazione può essere prevista in una o due giornate di gara.

CP 1.4 Possono partecipare i cavalieri muniti delle prescritte patenti ed i Pony/cavalli iscritti ai Ruoli Federali. I cavalieri devono rilasciare al Comitato Organizzatore un'autocertificazione relativa alla regolarità del proprio tesseramento e dell'iscrizione al Ruolo dei Pony/cavalli che montano. Per i minori tale certificazione è rilasciata dall'istruttore titolare.

CP 1.5 Possono essere programmate:
- Gimakane (gimkana 2, jump 40, jump 50, gimkana, Cross)
- Categorie Pony Games e Mounted games; (coppie/Individuale)
- Presentazione:
- Run & Ride
- Carosello
- 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 1.6 Servizi richiesti, da dichiarare in programma e garantire durante la manifestazione:
- Starter / giudice di salto ostacoli, un 'arbitro all'arrivo.
- Per il carosello e la Presentazione giudice Istruttore II° livello Discipline Olimpiche
- Istruttore di base / Tecnico di Attività Ludica possono montare il campo di Pony Games e la Gimkana 2 e jump 40.

- Per il pony games è richiesto un posizionatore per squadra / coppia ed un arbitro di corsia può giudicare 2 corsie.
- Segreteria di Concorso di almeno 1° livello o multidisciplinare.
- servizio di assistenza medica (Ambulanza e Medico);
- maniscalco reperibile;
- veterinario reperibile;
- non è richiesto il servizio di cronometraggio.
- qualora si volessero programmare delle categorie di Salto Ostacoli/ Dressage/Completo si fa riferimento ai servizi richiesti nel Regolamenti dei Concorsi Promozionali di ogni singola disciplina

CP 1.7 Il Comitato Organizzatore può mettere in palio premi in oggetto di modico valore. Non possono essere previsti premi in denaro anche sotto forma di buoni acquisto, gettoni d'oro, ecc.

-

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

CP 1.9 Non sono previste quote di nessun tipo a favore della F.I.S.E. (né di inserimento in calendario, né di spettanza sulle iscrizioni).

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 giornaliere:
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

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

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.Piu 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 ~~o Starter~~)

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 puo 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 massime di iscrizione giornaliere:
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 Nazionali
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
QI 1.1 Determinazione Quote di Iscrizione e Quote di Partenza MASSIME NEI CONCORSI REGIONALI

SCUDERIZZAZIONE

SQ 1.0 Il Comitato Organizzatore, per le manifestazioni che si svoolgono in piu 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 sovraprezzo 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, auto-bloccante, 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

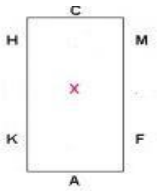
1.0 È facoltà del cavaliere all'atto dell'iscrizione decidere se optare per la tipologia di box di tipo Standard o Extra. Il Comitato Organizzatore provvede a specificare dettagliatamente nel Programma della Manifestazione se disponibile sia la tipologia di box Standard e Extra.

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

1° Cavaliere	**Categoria A1**
2° Cavaliere	**Pony**

Parte teorica e cura del pony

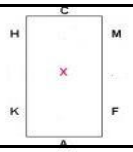
Elemento di valutazione		**Voto**	**Note**
Cura del pony	Materiale di pulizia		
	Uso del materiale di pulizia/toelettatura		
Mettere la testiera			
Rispetto delle regole di sicurezza			
Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche			
Domande: cura del pony			
Domande: sellare il pony			
Totale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



1° Cavaliere	**Categoria A2 – B1**
2° Cavaliere	**Pony**

Parte teorica e cura del pony

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



Parte pratica test 1 rettangolo minimo 12x24

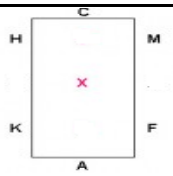
Trotto sollevato

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

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

Parte teorica e cura del pony

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



Parte pratica test 2

rettangolo minimo 12x24

Trotto sollevato

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