

Regolamento Nazionale

Horse-Ball Club

F.I.S.E.

LIBRO I	3
NORME TECNICHE	3
Art. 1 - <i>Principi fondamentali</i>	4
Art. 2 - <i>Regole generali</i>	5
Art. 3 - <i>Specialità</i>	5
Art. 4 - <i>Elementi generali</i>	5
Art. 5 - <i>I cavalieri</i>	6
Art. 6 - <i>L'Assistente</i>	7
Art. 7 - <i>Partecipazioni</i>	7
Art. 8 - <i>Categorie</i>	8
Art. 9 - <i>Passaggi di categoria</i>	9
Art. 10 - <i>Pony</i>	9
Art. 11 - <i>Campo per esercizi</i>	10
Art. 12 - <i>Punteggi di ogni gara</i>	11
Art. 13 - <i>Libretto del Cavaliere</i>	11
ALLEGATO A – Horse-Ball Club Specialità	14
A1 - <i>La presentazione</i>	14
A2 - <i>Teoria</i>	17
A3 - <i>I passaggi</i>	18
A4 - <i>I passaggi con volta</i>	21
A5 - <i>I passaggi con incroci</i>	24
A6 - <i>Il ramassage</i>	27
A7 - <i>Ramassage con passaggi e tiro</i>	29
A8 - <i>Il tiro a canestro</i>	32
A9 - <i>I passaggi con incrocio e tiro</i>	35
A10 - <i>La partita</i>	38
A11 - <i>Esercizi in linea</i>	41
A12 - <i>Ufficiali di Gara</i>	41

LIBRO I

NORME TECNICHE

Tutti i praticanti la Disciplina dell'Horse-Ball Club sono tenuti a conoscere il presente regolamento e ad osservare senza riserve tutte le disposizioni in esso contenute.

Nel corso dell'anno, il presente regolamento potrebbe subire modifiche per effetto di nuove disposizioni decise dal Dipartimento Federale Horse-Ball: il regolamento aggiornato sarà pubblicato sul sito www.fise.it e l'entrata in vigore avverrà con modalità e tempi definiti dal Consiglio Federale.

L'Horse-Ball Club è una disciplina in cui l'uomo ed il cavallo, oltre a formare un binomio sono parte integrante di una squadra che contemporaneamente si organizzano e si muovono tatticamente su un terreno di gioco per lanciare una palla all'interno di un canestro.

Introduzione

L'Horse-Ball Club intende amalgamare le caratteristiche fondamentali dei Pony Games con lo spirito sportivo dell'Horse-Ball attraverso l'esecuzione di esercizi collettivi, nel rispetto dei pony.

Il Regolamento dell'Horse-Ball Club si basa sui Regolamenti del Club e dell'Horse-Ball.

Tutte le squadre partecipanti alle categorie Horse-Ball Club devono essere accompagnate da un tecnico che abbia almeno il Titolo di Tecnico di Attività Ludica (TAL) - Assistente Horse-Ball o titolo previsto nell'iter formativo dei tecnici con superamento del corso specifico di Horse-Ball Club ed in regola con i previsti aggiornamenti.

Art. 1 - Principi fondamentali

Una delle caratteristiche fondamentali dell'Horse-Ball Club è quella di poter accogliere contemporaneamente nello stesso campo i binomi in fase di svolgimento di esercizi. Per questo lo scrupoloso rispetto del regolamento è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i praticanti.

L'Horse-Ball Club si rivolge a cavalieri in sella a pony, con esercizi di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi sul terreno di svolgimento degli esercizi dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove il pony sono codificate. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare canestri durante la partita e/o il suo percorso senza errori durante lo svolgimento degli esercizi in linea nel rispetto del regolamento. Il regolamento consente al cavaliere di correggere eventuali errori incorrendo in penalità.

Infine, questa attività è propedeutica alla competizione. È accessibile a tutti i cavalieri, principalmente debuttanti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare il codice di comportamento leale (fair play), rispetto del pony (sono vietati la frusta e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (il cavaliere deve costantemente mantenere un comportamento corretto), rispetto delle regole.

L'Horse-Ball Club è l'avvicinamento graduale all'Horse-Ball.

Art. 2 - Regole generali

I regolamenti di riferimento sono i seguenti:

- Regolamento Horse-Ball;
- Regolamento Club (ove previsto).

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla FISE e dai suoi Organi Regionali.

Tutti i partecipanti allo svolgimento degli esercizi di Horse-Ball Club sono tenuti a conoscere il presente regolamento e ad osservare tutte le disposizioni in esse contenute.

Nel corso dell'anno, il presente Regolamento potrebbe subire aggiornamenti per effetto di nuove disposizioni stabilite dal Dipartimento Horse-Ball, deliberate dal Consiglio Federale e comunicate con la data di entrata in vigore.

I Comitati Organizzatori e le persone addette ai lavori sono tenuti a riconoscere l'autorità della FISE, dei suoi rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

Art. 3 - Specialità

Gli esercizi dell'Horse-Ball Club prevedono una o più delle seguenti specialità:

- presentazione (A);
- passaggi (B);
- passaggi con volta (C);
- passaggi con incroci (D);
- ramassage (E);
- ramassage con passaggi e tiro (F);
- tiro a canestro (G);
- passaggi con incrocio e tiro (H);
- partita (I).

Art. 4 - Elementi generali

Le squadre sono composte da minimo 4 cavalieri e 4 pony e massimo 5 cavalieri e 5 pony. Le coppie sono formate da solo 2 o 3 pony e 2 o 3 cavalieri. I binomi consistono in 1 cavaliere ed 1 pony.

Le squadre, le coppie e i binomi devono essere accompagnati in campo (sia sul terreno delle prove che su quello dove svolgeranno gli esercizi) da almeno un Tecnico 1° livello di Horse-Ball, titolo previsto nell'iter formativo dei tecnici, oppure tecnici precedentemente autorizzati che abbiano superato positivamente il corso specifico di Horse-Ball Club in regola con i previsti aggiornamenti.

Iniziati gli esercizi, i cavalieri ed i pony dichiarati nel modulo di partecipazione non possono essere sostituiti. Inoltre, durante lo svolgimento degli esercizi a squadre, un cavaliere o un pony, non possono essere aggiunti.

Una squadra può sostituire un pony ad esercizi iniziati soltanto se il veterinario di servizio certifica che il pony non è in grado di continuare, mentre se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e lo esclude dalla gara, la squadra si riduce di un binomio.

Durante lo svolgimento degli esercizi a squadre e a coppia è consentito sostituire un cavaliere se il medico di servizio dichiara che l'atleta non è in grado di continuare, e l'esclusione di questo binomio riduce la squadra di un elemento.

Nei casi in cui è ammessa la sostituzione il cavaliere che sostituisce fino alla fine dello svolgimento degli esercizi deve possedere i requisiti previsti per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello).

Negli esercizi a coppie ed individuali, se un pony è sostituito, il punteggio riparte da zero punti per quell'esercizio, mentre i punti ottenuti si sommeranno ai precedenti.

Art. 5 - I cavalieri

I cavalieri sono suddivisi in categorie in funzione della loro età e del tipo di pony secondo quanto indicato in Tabella 1.

L'età del cavaliere è definita come l'età posseduta dallo stesso nell'anno solare.

Le categorie Horse-Ball Club sono considerate categorie ludiche e richiedono il possesso della patente FISE di tipo A rilasciata da almeno 4 mesi.

Possono partecipare alle categorie Horse-Ball Club anche cavalieri in possesso di Brevetto di discipline diverse da Horse-Ball. I possessori del Brevetto Horse-Ball partecipano al solo livello n.3. I cavalieri devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- casco in regola con le vigenti norme di sicurezza europee. Il casco deve essere in ogni momento allacciato mediante il sottogola;
- sul casco dovrà essere utilizzato un copri casco numerato da 1 a 5 (cifre alte 10 cm) su entrambi i lati;
- maglia con i colori della squadra, numerata sul petto da 1 a 5; il numero sul retro deve avere un'altezza minima di 30 cm e sul petto un'altezza minima di 15 cm; inoltre il carattere utilizzato non deve essere sottile e il suo colore deve contrastare con quello della maglia da gioco (ad esempio evitare l'uso del blu sul nero o viceversa);
- stivali d'equitazione o ghette;
- pantaloni da equitazione, nei colori della squadra;
- protezione del dorso ad esclusione delle spalle è raccomandata;
- facoltative ginocchiere non di materiale rigido;
- facoltativi parastinchi (da calcio);
- vietato indossare gioielli (anelli, orecchini, braccialetti, collane o catenine, ecc.) e orologi.

Le protezioni che ogni cavaliere utilizza, anche se facoltative, devono essere idonee ed efficienti all'atto dell'utilizzo.

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare

valida per l'anno in corso. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

Art. 6 - L'Assistente

L'assistente è una figura di supporto al cavaliere esclusivamente per i livelli 1 e 2. È la persona incaricata dal tecnico di riferimento della squadra/coppia/binomio e svolge per i livelli 1 e 2 il seguente ruolo:

- aiuta attivamente il cavaliere ad eseguire l'esercizio posizionandosi nelle vicinanze del binomio/coppia;
- supporta il cavaliere sul terreno di gioco anche con la voce;
- collabora con il cavaliere alla rettifica degli errori.

L'assistente non è obbligatorio ed è identificato dal tecnico di riferimento della squadra, coppia, binomio che ne è anche responsabile.

Caratteristiche dell'assistente:

- essere in possesso della patente A in corso di validità;
- essere informato sugli esercizi in cui si affianca al cavaliere;
- supportare il cavaliere nell'esecuzione dell'esercizio;
- relazionarsi con il cavaliere e gli altri binomi in modo educato e rispettoso in ogni momento.

Art. 7 - Partecipazioni

I cavalieri hanno possibilità di effettuare per la propria categoria un esercizio (= percorso o partita) per ogni specialità al giorno. L'insieme delle specialità degli esercizi di competenza del cavaliere si definisce LIVELLO.

Ogni cavaliere inizia dal LIVELLO n.1. - I LIVELLI n.1 e n.2 non hanno classifica, mentre nel LIVELLO n.3 viene definita una classifica dell'evento.

Nei livelli 1 e 2 è possibile:

- far eseguire contemporaneamente esercizi in linea di categorie diverse, ma ogni linea deve essere creata da binomi della medesima categoria;
- acconsentire ad un assistente di condurre il binomio allo svolgimento dell'esercizio. L'assistente viene identificato dal tecnico che conduce la equipe ed è sotto la responsabilità del tecnico stesso che conduce la squadra/coppia/binomio. Inoltre, l'assistente dovrà essere tesserato FISE, con almeno patente A in corso di validità e informato in merito allo svolgimento del ruolo.

Ogni cavaliere potrà al massimo partecipare agli esercizi per ogni specialità del LIVELLO n. 1 o 2 al giorno, mentre per il livello n.3 solamente n.1 esercizio per ogni specialità al giorno.

Tutti i cavalieri che intendono iniziare l'iter Horse-Ball previsto nell'Horse-Ball Club devono presentare il documento "Libretto del Cavaliere" disponibile all'art.13 sul quale dovranno essere riportati:

- nome e cognome del cavaliere;
- la firma del Presidente di Giuria con l'indicazione della data e della località nelle quali il cavaliere ha superato gli esercizi del proprio livello.

Un cavaliere deve superare con Esito Positivo almeno 5 eventi del LIVELLO n.1, di cui 1 con la prova di Presentazione (indicata sul Libretto del Cavaliere), prima di poter partecipare al LIVELLO n.2.

Un cavaliere deve superare con Esito Positivo almeno 5 eventi del LIVELLO n.2 prima di poter partecipare al LIVELLO n.3. Per partecipare al livello 3 è richiesto il possesso del Brevetto Horse-Ball.

La partecipazione allo stesso evento in più categorie dà luogo ad un'unica firma sul Libretto del Cavaliere.

Il **LIVELLO N.1** è composto da un minimo di 3 a un massimo di 4 delle seguenti specialità:

- A - presentazione;
- B - passaggio;
- C - passaggi con volta;
- E - ramassage;
- G - tiro a canestro

Il **LIVELLO N.2** è composto da un minimo di 3 a un massimo di 4 delle seguenti specialità:

- C - passaggi con volta;
- D - passaggi con incroci;
- H - passaggi con incrocio e tiro;
- F - ramassage con passaggi e tiro.

Il **LIVELLO n.3** è composto al massimo da due delle specialità, individuate tra la B, C, D, E, F, G, H che si svolgono a tempo e dalla I - Partita.

Art. 8 - Categorie

La categoria **A** dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza sino a 117 cm (118 cm con i ferri), montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni:

- A1 riservata a cavalieri di età compresa tra i 5 e gli 8 anni;
- A3 riservata a cavalieri di età compresa tra gli 8 e i 12 anni.

La categoria **B** dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza compresa fra i 112 cm (113 cm con i ferri) e 135 cm (136 cm con i ferri), montati da cavalieri di età compresa tra gli 8 e i 13 anni:

- B1 riservata a cavalieri di età compresa tra gli 8 e i 12 anni;
- B3 riservata a cavalieri di età compresa tra i 10 e i 13 anni.

La categoria **C** dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza compresa fra i 130 cm (131 cm con i ferri) e 148 cm (149 cm con i ferri), montati da cavalieri di età tra i 10 e i 16 anni:

- C1 riservata a cavalieri di età compresa tra i 10 e i 13 anni;
- C3 riservata a cavalieri di età compresa tra i 13 e i 16 anni.

Nel corso di un evento è anche possibile creare momenti dimostrativi. Questi esercizi dimostrativi saranno organizzati con le medesime regole di tutte le categorie previste, senza dar luogo all'acquisizione della firma sul Libretto del Cavaliere e alla classifica.

Art. 9 - Passaggi di categoria

Non è consentito ad un cavaliere effettuare il passaggio alla categoria direttamente superiore rispetto a quella relativa alla sua fascia d'età.

Sarà responsabilità del Tecnico che accompagna la squadra, coppia, cavaliere, dei dati relativi al livello di appartenenza, agli elementi anagrafici dei/del proprio/o cavaliere/e e dei/l relativi/o pony.

Art. 10 - Pony

L'Horse-Ball Club si pratica con pony di almeno 4 anni.

A discrezione del Presidente di Giuria potrà essere escluso dalla competizione un pony pericoloso che calcia o, che presenta cattive condizioni fisiche certificate dal Veterinario di servizio.

Tutti i pony dovranno essere iscritti alla FISE, muniti della documentazione sanitaria prevista e di eventuale documentazione di legge necessaria. In tutti i livelli non è prevista l'ispezione veterinaria, ma il presidente di Giuria, può decidere con il veterinario di servizio di sospendere unilateralmente l'esercizio di un pony.

La misura dei pony si intende per pony non ferrato.

Un pony può partecipare ogni giorno a:

- LIVELLO n.1 e n.2: massimo a n.2 livelli formate ognuna da 4 specialità in linea;
- LIVELLO n.3: solo al livello n.3 formato da 3 specialità di cui una è la partita oppure composta al massimo da 4 specialità in linea.

Nella giornata in cui il pony partecipa ad un LIVELLO dell'Horse-Ball Club può disputare al massimo una gara di Horse-Ball Nazionale.

I pony dei cavalieri devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- L'imboccatura deve essere del tipo filetto, Pessoa, bitless con il divieto del filetto a barre. Su richiesta del Presidente di Giuria, le imboccature che possono provocare ferite al cavallo, dovranno essere sostituite;
- l'uso della martingala fissa è obbligatorio. È facoltativa per la sola Categoria A;
- l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomi, è obbligatorio sui quattro arti. È facoltativa per la sola Categoria A. La perdita di una delle protezioni ha come conseguenza, su richiesta del Presidente di Giuria o del giudice di linea, la sostituzione del pony durante un arresto di gioco;

- l'uso della sella inglese è obbligatorio;
- l'uso dei paraocchi è vietato;
- l'uso dei ramponi fissi o mobili è autorizzato solo su campo in erba e su giudizio del Presidente di Giuria;
- vietato utilizzare staffe chiuse anteriormente (es. staffe da endurance);
- l'uso della cinghia di recupero è obbligatorio per tutti i cavalieri in tutte le categorie; la cinghia di recupero deve presentare condizioni di sicurezza; deve scorrere obbligatoriamente in un anello fisso del sottopancia oppure nell'ansa formata dalla martingala fissata al sottopancia stesso.

Tutto l'equipaggiamento deve presentare condizioni di sicurezza, essere in buone condizioni, correttamente posizionato.

Art. 11 - Campo per esercizi

Le dimensioni massime dell'area dove si svolgono gli esercizi, per gli esercizi in linea sono corrispondenti a quelle del Regolamento Club (90x70 m), mentre per la partita le dimensioni variano in funzione della categoria (vedi Tabella 1).

Le sue dimensioni non devono superare 130 m di lunghezza e 80 m di larghezza. È possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione.

Per gli esercizi in linea saranno accettate contemporaneamente sul campo degli esercizi al massimo 6 squadre. Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

Per zona dell'esercizio si intende la corsia situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza da 3,50 m a 5 m a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

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.

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

Il campo per lo svolgimento degli esercizi deve essere marcato secondo le planimetrie degli esercizi. Il segno dei picchetti deve avere un diametro di 15 cm, i segni per gli altri materiali un diametro di 40 cm (dimensione del pneumatico).

Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo degli esercizi ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing.

Art. 12 - Punteggi di ogni gara

Nello svolgimento degli esercizi di Livello n.1 e n.2 non si ha classifica; oltre alla firma sul Libretto del Cavaliere vengono consegnati premi di partecipazione.

Al termine di ogni gioco del LIVELLO n.3 si attribuisce un punteggio ad ogni squadra in funzione del proprio ordine di arrivo.

Il punteggio viene attribuito in funzione del numero delle squadre partecipanti (esempio: nel caso di 6 squadre, alla prima classificata 6 punti, alla seconda classificata 5 punti e così via, ad una squadra eliminata 0 punti).

Nel gioco della partita, la classifica del gioco è in base al regolamento Horse-Ball che verrà trasformata nella classifica della competizione come da paragrafo precedente.

Al termine della competizione del LIVELLO n.3, i punti di ogni gioco per ogni squadra vengono sommati per determinare la classifica finale.

Art. 13 - Libretto del Cavaliere

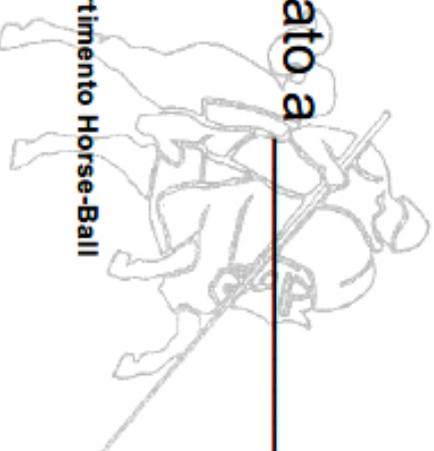
Di seguito è riportato il “Libretto del Cavaliere” ove riportare tutti i risultati conseguiti.



F.I.S.E.

LIBRETTO DEL CAVALIERE HORSE-BALL CLUB

Rilasciato a _____



F.I.S.E. Dipartimento Horse-Ball

**FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT EQUESTRI**

Contatti:

F.I.S.E. Dipartimento Horse-Ball
Viale Tiziano, 74
00196 ROMA
tel/fax.: 06-3685.8618
e-mail: horseball@fise.it
web: www.fise.it

HORSE-BALL CLUB

ESITI POSITIVI SERIE n.1

1 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

2 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

3 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

4 - Località _____ data _____

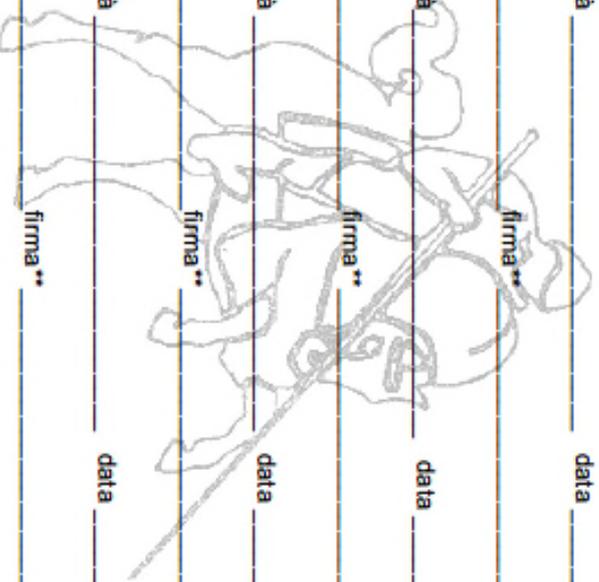
note* _____ firma** _____

5 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

6 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____



*Indicare l'evento con la Presentazione

**Firma del Presidente di Giuria (leggibile)

HORSE-BALL CLUB

ESITI POSITIVI SERIE n.2

1 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

2 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

3 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

4 - Località _____ data _____

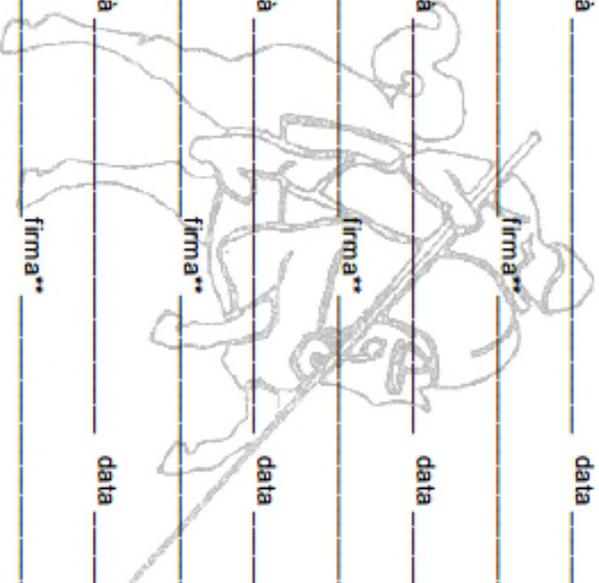
note _____ firma** _____

5 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

6 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____



**Firma del Presidente di Giuria (leggibile)

ALLEGATO A

Horse-Ball Club Specialità

A1 - La presentazione

Orientamenti

La presentazione ha come obiettivo la sensibilizzazione dei bambini al mondo animale, l'importanza della cura del pony, i comportamenti corretti di sicurezza per la sua cura e la sua presentazione.

Regole generali

La presentazione si svolge secondo le regole indicate nel Regolamento Club, ma l'equipaggiamento del cavaliere e del pony devono essere quelle indicate nel Regolamento Horse-Ball, sotto sono riportati alcuni elementi principali.

Pony

Categorie	Protezioni arti	Martingala fissa	Paraglomi	Cinghia in anello fisso
A1 / A3	Facoltative	Facoltativa	Facoltativi	Facoltativa
B1 / B3	Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria
C1 / C3	Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria

Cavalieri

Categoria	Corpetto	Protezioni stinchiere	Protezioni ginocchiere	Casco con copri casco numerato	Maglie numerate
A1 / A3	Facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
B1 / B3	Facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
C1 / C3	Facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie

Campo: la prova si svolge in un'area recintata, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo 3 mt.

Schema di valutazione

Ogni coppia avrà un tempo definito, da 20 a 30 minuti per pulire e sellare il proprio pony. Saranno valutati durante la prova gli elementi indicati nella scheda di valutazione.

Prova di Conoscenza

Durante o dopo la prova di pulizia/insellaggio, un giudice porrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema. I tre temi vertono:

- sulla cura del pony;
- sull'insellaggio;
- sul comportamento del pony.

Controllo della pulizia del pony

Alla scadenza del tempo (da 20 a 30 minuti), i giudici mettono un voto sulla pulizia del pony e della sua selleria. Possono anche giudicare il materiale usato per la pulizia, guardare se il kit è completo e in buono stato.

Per sellare il pony, solo le categorie A1 potranno essere aiutate dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta

Questa prova si può fare o individualmente o in sezione a prescindere del tempo a disposizione.

Dopo aver presentato il pony a mano al passo al trotto (un cavaliere per pony a rotazione) il giudice giudicherà:

- sapere presentare un pony a mano all'alt e al passo;
- sapere presentare un pony a mano al trotto;
- il montare/scendere;
- il passo e la disinvoltura del cavaliere;
- la capacità di trottare senza muovere le gambe e le mani, la capacità di essere disinvolto al trotto seduto come al trotto battuto;
- la leggerezza del contatto con la bocca, per i più piccoli non tenersi alla bocca;
- sapere trottare sul diagonale giusto (interno/esterno).

Partecipazioni

Per tutte le categorie devono presentarsi a coppia: 1 cavaliere e un pony. Solo le categorie A1 potranno essere aiutate dalla madrina o dal padrino che dovranno essere maggiorenni e tesserati. I cavalieri devono gareggiare in tenuta regolamentare col casco a 3 punti di attacco.

Scheda di valutazione

PRESENTAZIONE

Cavaliere: _____		Pony: _____	
Parte Pratica			
Elemento di valutazione		Punteggio	note
Cura del pony	Materiale di pulizia		
	Uso del materiale di pulizia		
Sellare il pony			
Rispetto delle regole di sicurezza			
Presentare il pony al passo			
Presentare il pony al trotto			
Montare e scendere			
Montato al passo			
Montato al trotto			
Diagonale			
Uso corretto degli aiuti			
Parte Teorica			
Sellare il pony			
Cura del pony			
Comportamento del pony e sue caratteristiche			

A2 - Teoria

La cura del pony

- A che cosa serve pulire il pony ?
- Perché pulire i piedi del pony ? Descrizione del piede.
- Come mi metto per pulire i piedi ? Perché ?
- Come si puliscono gli occhi e il naso del pony? Perché usare diverse spugne?
- Perché ogni tanto si taglia la coda ?
- Perché tosare il pony ? Quando ?
- Fammi vedere la spazzola dura e quella morbida, a che cosa servono ?
- Perché pettinare la criniera ?
- Perché mettere il grasso sullo zoccolo ?
- Perché viene il maniscalco ?
- Descrizione e domande sul materiale presente nel Grooming Kit.
- Perché ogni tanto si fa la doccia al pony e quando/come la facciamo ?

Sellare il pony

- Perché e come aggiustare le staffe ?
- Come mettere la sella ?
- Perché stringere il sottopancia ? Quando ?
- A che cosa serve il sottocoda ?
- Perché usare l'imboccatura ?
- Perché pulire regolarmente il materiale di selleria ? e come ? (dalla A3 in su).
- Dimmi tre parti della sella.
- Che cosa è la martingala ? conosci diversi tipi di martingale ? (dalla A3 in su).
- Come legare il pony nella massima sicurezza ? (dalla A3 in su).
- Esistono diversi tipi di imboccature: perché ? (dalla A3 in su).
- Conosci diversi tipi di sella? (dalla A3 in su).
- Perché ogni tanto si mette un collare intorno all'incollatura ? (dalla A3 in su).

Il comportamento del pony/ le sue caratteristiche

- Come comunica ? Che cosa osservi per capirlo ?
- Perché è pauroso ?
- Come rassicurarlo ?
- Quanti colori di mantelli conosci ?
- Come dorme ?
- Che cosa mangia ? Quanti litri di acqua al giorno deve bere ?
- Come deve essere un buon cavaliere ?
- Perché bisogna ripetere gli esercizi ?
- Come ti riconosce il tuo pony ?
- Di che cosa si potrebbe spaventare ?
- Qual' è il carattere del tuo pony ?
- Fino a quale altezza si definisce come pony ?

A3 - I passaggi

Orientamenti

L'esercizio dei passaggi affiancati ha come obiettivo l'applicazione del lavoro in piano del cavaliere nella conduzione del pony su una linea cercando di mantenere la medesima andatura del proprio compagno. Il numero di passaggi tra i due cavalieri consente di separare quello che è il ritmo dalla velocità dei passaggi. Occorrerà avere un ritmo corrispondente che dipenderà da entrambi i binomi e varia a seconda della situazione. La distanza tra i cavalieri consentirà inoltre di effettuare passaggi con le due mani abbandonando le redini.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.6 paletti posti a coppie come da disegno ad una distanza D che varia a seconda della categoria.

- A1: D minimo 0.50 m – massimo 1.50 m
- A3: D minimo 1 m – massimo 2 m
- B1: D minimo 1.50 m – massimo 2.50 m
- B3: D minimo 2.00 m – massimo 3.00 m
- C1: D minimo 2.50 m – massimo 3.50 m
- C3: D minimo 3.0 m – massimo 4.00 m

La distanza è definita all'interno delle fasce su menzionate dal Presidente di Giuria che valuterà in base alle dimensioni del campo.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 alla sinistra del paletto ed il n.2 alla destra del paletto. Tra la linea di partenza ed il primo paletto dovranno essere eseguiti n. 2 passaggi. Tra la prima e la seconda linea di paletti n. 4 passaggi, come anche tra la seconda e la terza linea. Infine, tra la terza linea e la linea di fondo n.2 passaggi. Oltre la linea di fondo (i quattro arti dei pony devono essere oltre la linea) i cavalieri dovranno girarsi invertendosi di linea ed effettuare il percorso all'inverso giungendo alla linea di arrivo. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza i cavalieri 1 e 2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 1.

Posizionamento paletti:

- Prima linea paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 20% della lunghezza totale del percorso;
- Seconda linea paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 50% della lunghezza totale del percorso;
- Terza linea paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 80% della lunghezza totale del percorso.

Modalità valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2:

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3:

- a Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite:

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

Nel caso la palla cada a terra:

- esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla;
- internamente alla linea può essere raccolta da entrambi i cavalieri e dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.

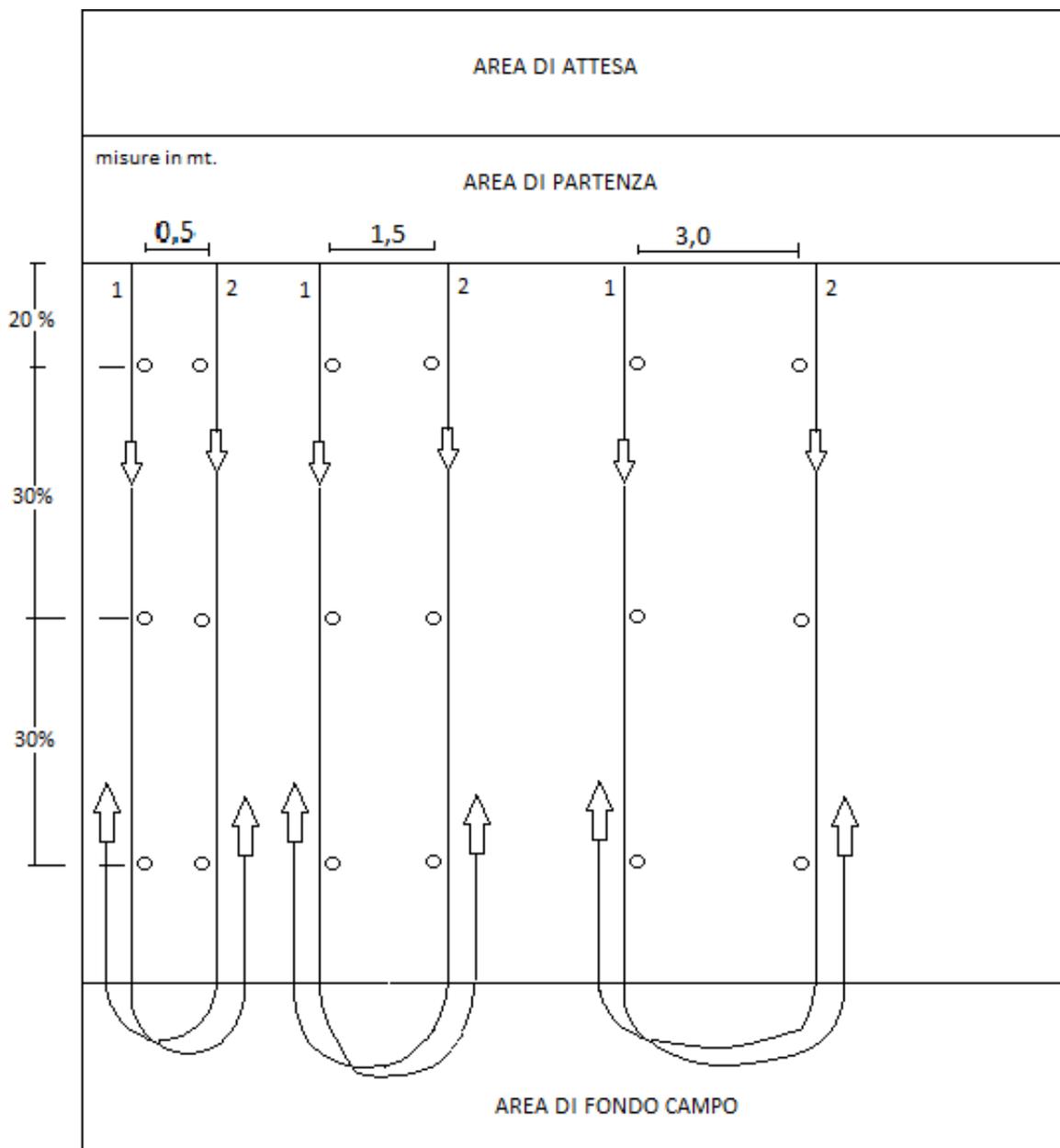
Dopo averla raccolta la coppia riparte:

- dalla linea di partenza, se la palla cade nella fase di avvicinamento al fondo campo;
- dalla linea di fondo campo, se la palla cade nella fase di avvicinamento alla linea di arrivo.

Nel caso in cui la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte, l'esercizio riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti) con l'esecuzione totale dei passaggi previsti dall'esercizio nel tratto (partenza con zero passaggi).

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo la coppia potrà riprendere l'esercizio dal paletto caduto.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore pena l'eliminazione della coppia.



Il disegno è puramente indicativo

Figura 1 – “Passaggi”

A4 - I passaggi con volta

Orientamenti

L'esercizio dei passaggi affiancati ha come obiettivo l'applicazione del lavoro in piano del cavaliere in relazione ad un compagno e ad una palla, mantenendo un ritmo che varia a seconda della situazione, cambiando direzioni. Inoltre, aiuta ai cavalieri ad assumere una postura corretta e con una visione anticipata dell'esercizio che si va ad affrontare.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.2 paletti.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 ed il n.2 alla destra del primo paletto. Giunti all'altezza del primo paletto il cavaliere più vicino compie una volta attorno al paletto e poi prosegue con i passaggi. Tra la linea di partenza e il primo paletto i cavalieri devono passarsi la palla almeno 2 volte, come pure tra il secondo paletto ed il fondo del campo; tra il primo ed il secondo paletto i cavalieri devono passarsi almeno 3 volte la palla. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno incrociarsi ed effettuare il percorso all'inverso. Tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza i cavalieri n.1 e n.2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 2.

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite:

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 70 m/min e i 100 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

Nel caso la palla cada a terra:

- esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla;
- internamente alla linea dovrà essere raccolta da uno dei due cavalieri.

La raccolta della palla dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.

Dopo averla raccolta la coppia riparte:

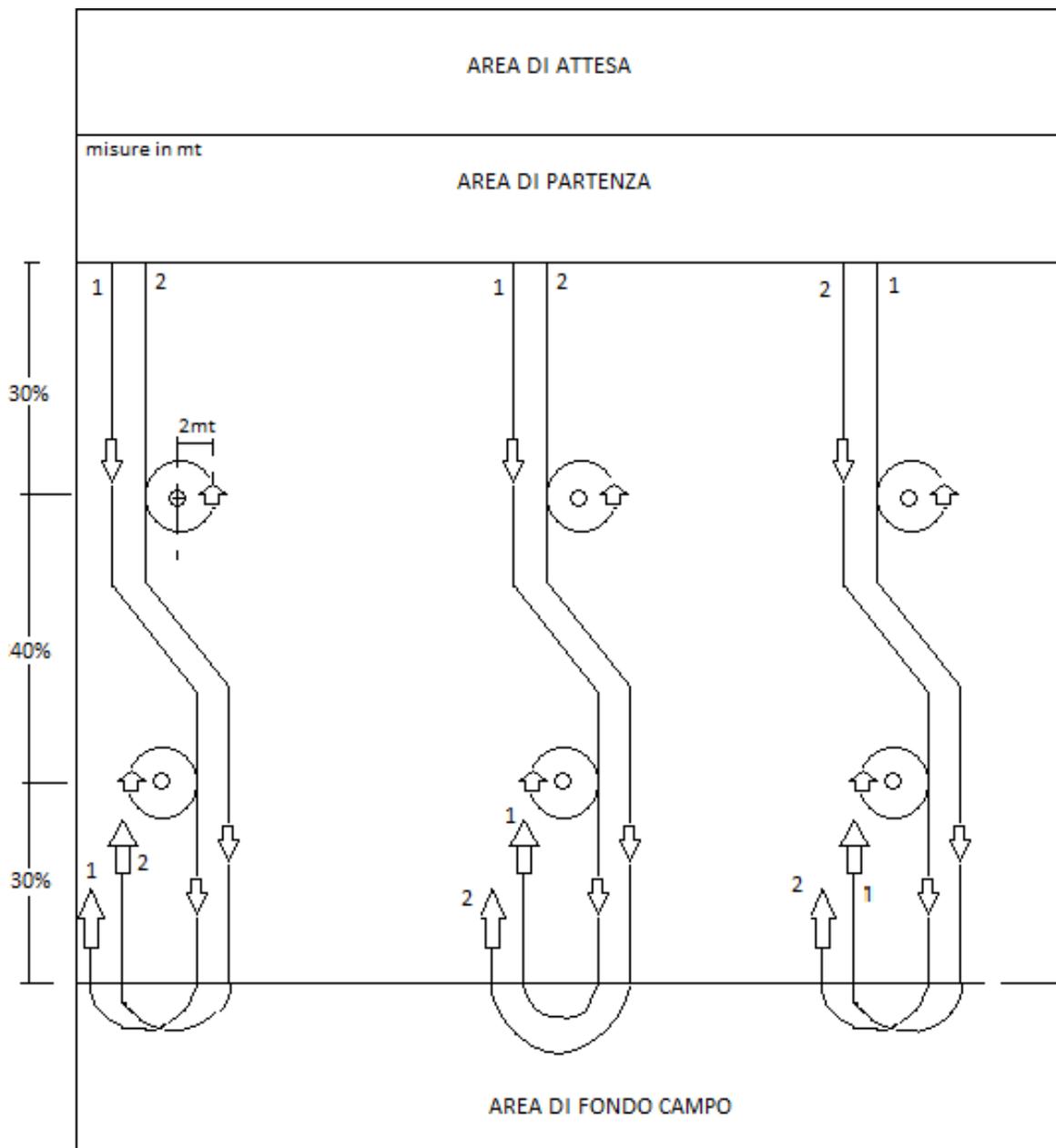
- dalla linea di partenza, se la palla cade nella fase di avvicinamento al fondo campo;
- dalla linea di fondo campo, se la palla cade nella fase di avvicinamento alla linea di arrivo.

Nel caso in cui la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte, l'esercizio riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti) con l'esecuzione dei passaggi previsti dall'esercizio (partenza con zero passaggi)

Il mancato cambio di corsia a fondo campo comporta la ripartenza dal fondo campo stesso.

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo la coppia potrà riprendere l'esercizio dal paletto caduto.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione della coppia.



LE DIMENSIONI SONO PURAMENTE INDICATIVE

Figura 2 “Passaggi con volta”

A5 - I passaggi con incroci

Orientamenti

L'esercizio dei passaggi ha come obiettivo l'avviamento del bambino, oltre alla confidenza con il proprio pony, anche alla relazione con i propri compagni mantenendo un ritmo ed una direzione corrispondente alla necessità del momento. Inoltre, educa i bambini a mettersi a disposizione dei propri compagni nell'ottica di una riuscita di squadra.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.4 paletti.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 alla destra ed il n. 2 alla sinistra del primo paletto. Tra il primo e il secondo paletto devono incrociarsi invertendosi di linea e passandosi almeno una volta la palla; ripetere l'azione descritta anche tra il secondo e il terzo paletto e tra il terzo e quarto paletto fino a raggiungere la linea di fondo. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno incrociarsi ed effettuare il percorso all'inverso tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza i cavalieri n 1 e 2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 3.

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

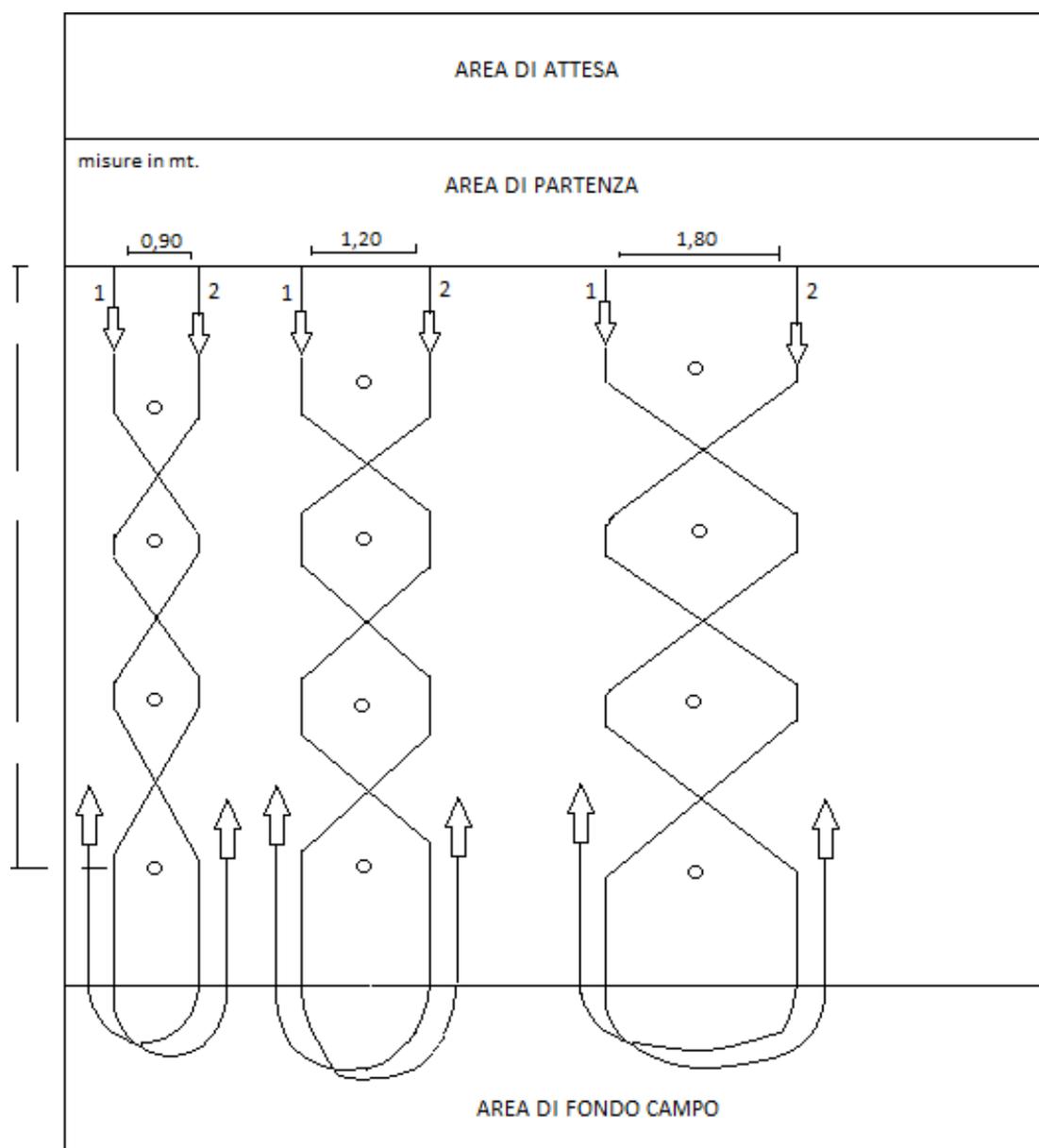
Nei casi la palla cada a terra:

- esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla;
- internamente alla linea può essere raccolta da entrambi i cavalieri e dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony;
- la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte.

In entrambi i casi l'esercizio riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti/linea di partenza o fondo) con l'esecuzione dei passaggi e dell'incrocio previsti dall'esercizio (partenza con zero passaggi)

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo la coppia potrà riprendere l'esercizio dal paletto caduto con l'esecuzione dei passaggi e dell'incrocio.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione.



Il disegno è puramente indicativo

Figura 3 “Passaggi con incroci”

A6 - Il ramassage

Orientamenti

Il ramassage ha come obiettivo quello di far comprendere al bambino le basi per gestire un pony in una direzione, con il giusto ritmo e postura del cavaliere.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n. 3 palle e n. 6 cerchi.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

I sei cerchi vengono posizionati su due linee parallele distanti tra loro di 1 metro come indicato in Figura 4. Il cavaliere si trova così a passare lungo una linea immaginaria lasciando a destra o a sinistra i cerchi.

Le palle saranno poste all'interno dei cerchi neri ed il cavaliere dovrà depositare la palla nel cerchio bianco immediatamente successivo. La distanza tra il cerchio nero e quello bianco successivo varia in funzione della lunghezza del campo, di norma è 3 mt.

I cavalieri n.1 e n.3 si trovano dietro la linea di partenza mentre i cavalieri n.2 e n.4 si trovano dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 raccoglie la palla posta all'interno del cerchio 1 e la deposita nel cerchio successivo. Poi prosegue raccogliendo la seconda palla depositandola nel cerchio successivo e così via anche per la terza palla. Giunto con i 4 arti del pony oltre la linea di fondo, il cavaliere n.2 potrà partire effettuando il percorso inverso. Quando il cavaliere n.2 con i 4 arti del pony oltrepassa la linea di partenza/arrivo inizierà il percorso per il cavaliere n.3 e a seguire il n.4 come sopra descritto (figura 4)

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

Se la palla cade o il cavaliere deposita la palla fuori dal cerchio dovrà ritornare e recuperare la palla in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony e posizionarla nel cerchio opportuno. Successivamente potrà procedere con il recupero della successiva palla.

Tutti e quattro gli arti dovranno superare la linea di fondo o di arrivo per considerare conclusa la prova del cavaliere e far partire il proprio compagno di squadra pena l'eliminazione.

Nel caso il cavaliere non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione.

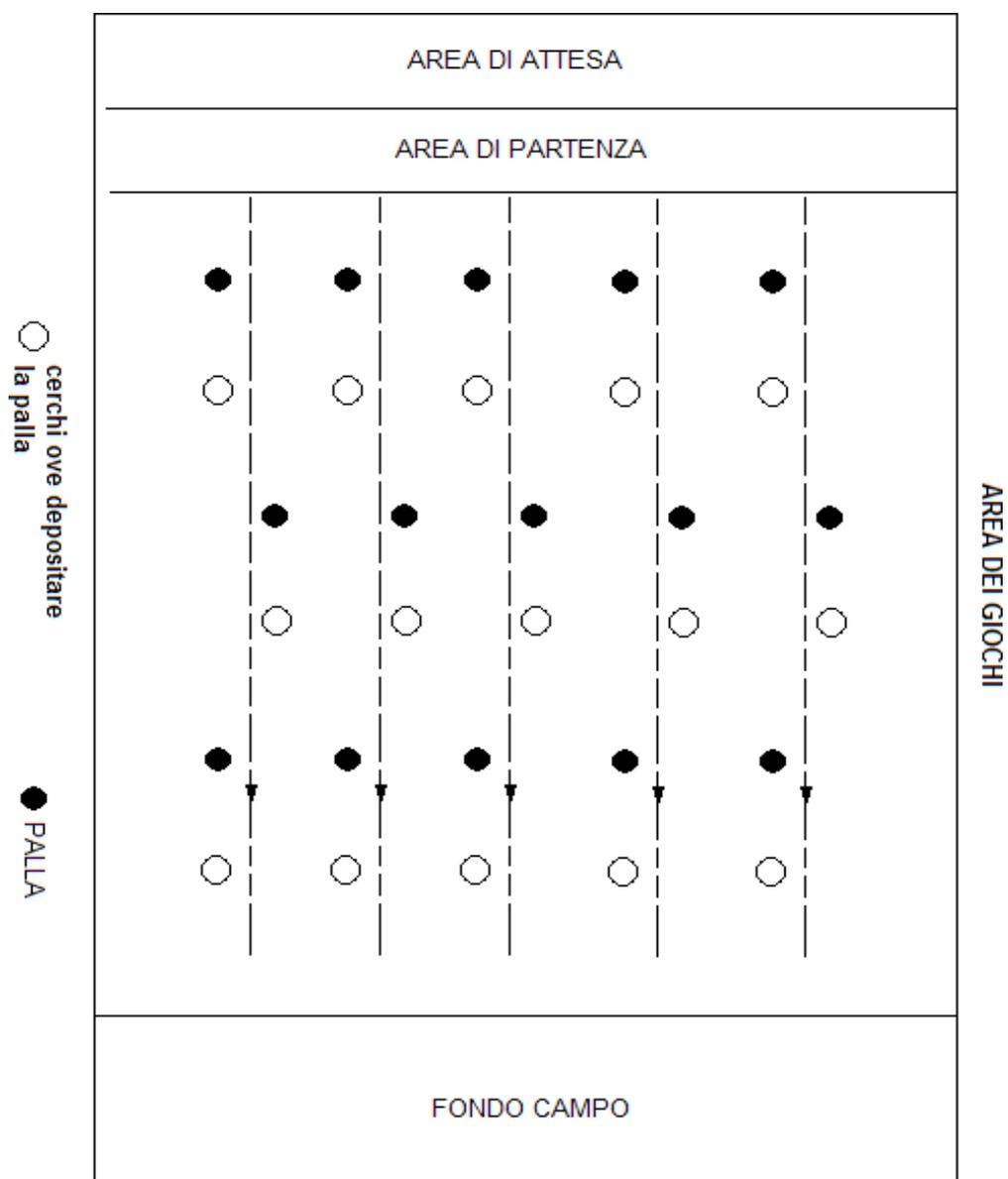


Figura 4 “Ramassage”

A7 - Ramassage con passaggi e tiro

Orientamenti

Il ramassage con passaggi e tiro ha come obiettivo quello di far comprendere al cavaliere le basi per gestire un pony in una direzione, con reattività per la raccolta del pallone, mantenere il giusto ritmo in relazione ad un compagno ed avere precisione nel tiro a canestro.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari:

- n.1 cono;
- n.2 palle;
- n.1 quadrato 50 x 50 cm;
- n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m posto a 2 m prima della linea di partenza (esterno al campo).

Posizione equipaggiamento:

- il cono: alla distanza pari al 60 % della lunghezza totale dell'area delle prove
- le 2 palle all'interno di un quadrato 50 x 50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area delle prove.

I cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza.

Al segnale di via, il cavaliere n.1 (alla destra del quadrato) ed il n. 2 (alla sinistra del quadrato), partono ed il cavaliere n. 1 raccoglie una delle due palle da terra e, prima di giungere al paletto la deve passare al cavaliere n. 2. Successivamente il n.1 effettua una mezza volta a sinistra ed il n. 2 effettua una mezza volta a destra, entrambi attorno al cono, andando verso il canestro. Nella fase di avvicinamento al canestro il cavaliere n. 2 passa la palla al n. 1 che prima di oltrepassare con il primo arto del pony la linea di arrivo effettua il tiro a canestro. Una volta che entrambi i cavalieri hanno superato la linea di arrivo con i quattro arti del pony possono partire gli altri due cavalieri (vedi Figura 5). Si considera valido il tiro effettuato anche con il primo arto sopra la linea, ma non oltre.

Per il **LIVELLO 3**, ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica l'esercizio la squadra che arriva per prima. Se la palla termina fuori dal canestro il tiro viene considerato valido, ma non fa totalizzare punti.

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite:

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

- Qualora la palla cada tra la linea di partenza ed il cono:
 - prima del passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che ha eseguito precedentemente il ramassage;
 - dopo il passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che è più vicino alla palla.
- Qualora la palla cada tra il cono e la linea di arrivo:
 - prima o dopo il passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che è più vicino alla palla.

Una volta raccolta la palla, la coppia parte dalla linea di partenza nel caso 1 e dal cono nel caso 2 ed eseguono in entrambi i casi nuovamente il passaggio prima della mezza volta o prima del tiro a canestro

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione.

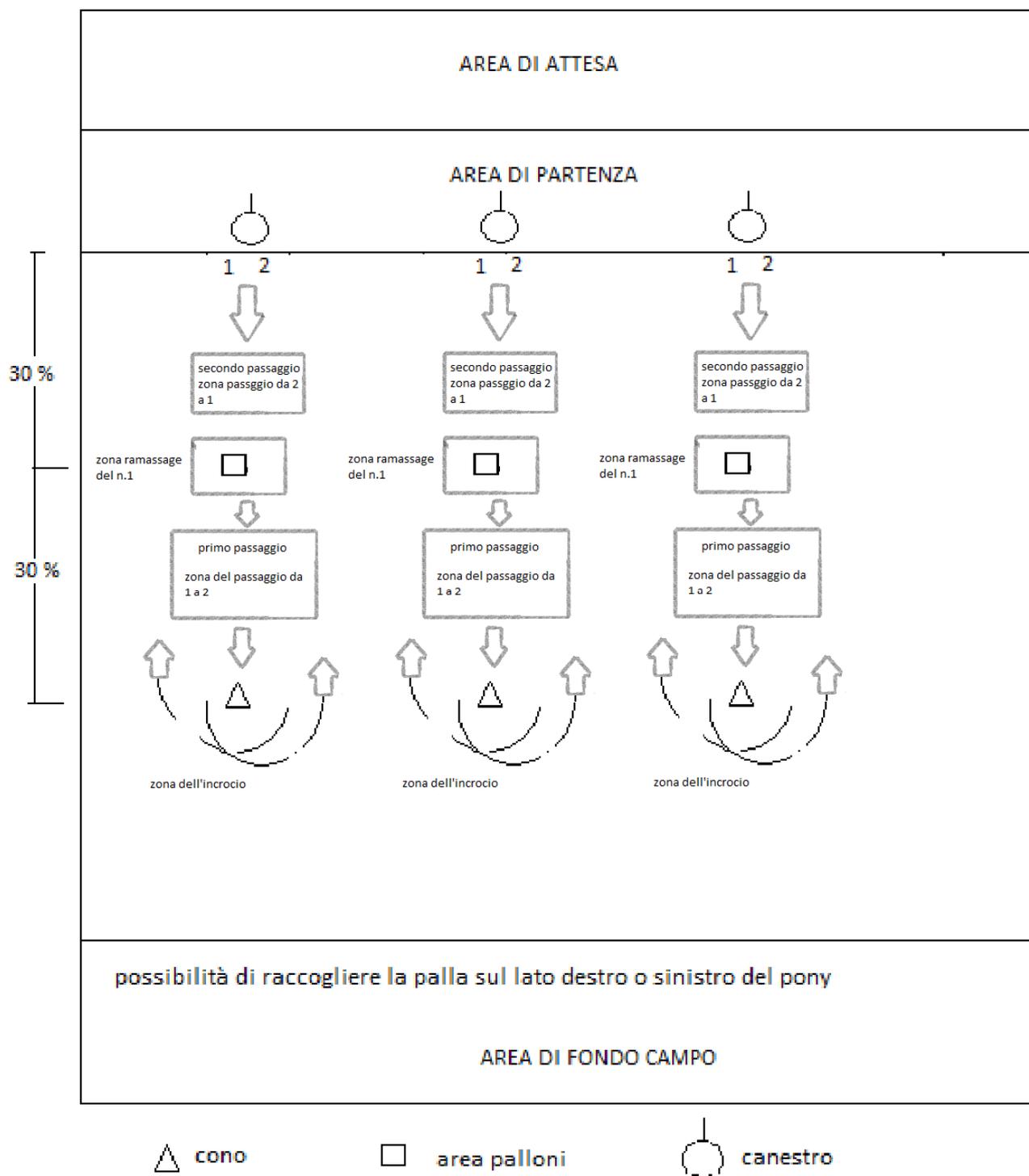


Figura 5 "Ramassage con passaggi e tiro"

A8 - Il tiro a canestro

Orientamenti

Il tiro a canestro ha come obiettivo quello di sviluppare nell'atleta la consapevolezza di gestire il pony su una direzione prefissata, mantenendo il proprio equilibrio con una variazione di postura e gestualità.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari:

- n.1 cono;
- n.4 palle;
- n.1 quadrato 50x50 cm;
- n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m.

Posizionamento equipaggiamento:

- il cono: alla distanza pari al 60 % della lunghezza totale dell'area di gioco;
- le 4 palle all'interno di un quadrato 50 x 50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza;
- il canestro, all'esterno del campo, posto 2 mt prima della linea di partenza.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area delle prove.

I cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di fondo.

Al segnale di via, il cavaliere n.1 parte per effettuare una mezza volta attorno al cono; ritornando verso il canestro il cavaliere raccoglie in movimento senza fermarsi (ramassage) una delle 4 palle poste in un cerchio a metà della linea. Raccolta la palla prosegue verso il canestro che si trova a 2m oltre la linea di arrivo. Il cavaliere prima di superare con un arto del pony la linea di arrivo dovrà effettuare il tiro a canestro. Si considera valido il tiro effettuato anche con un arto sopra la linea, ma non oltre. Superato con i quattro arti del pony la linea di arrivo il cavaliere termina la prova (vedi Figura 6). Solo successivamente potrà partire il n. 2 e così via.

Per il **LIVELLO 3**, ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica l'esercizio la squadra che arriva per prima. Se la palla termina fuori dal canestro il tiro viene considerato valido, ma non fa totalizzare punti.

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite:

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

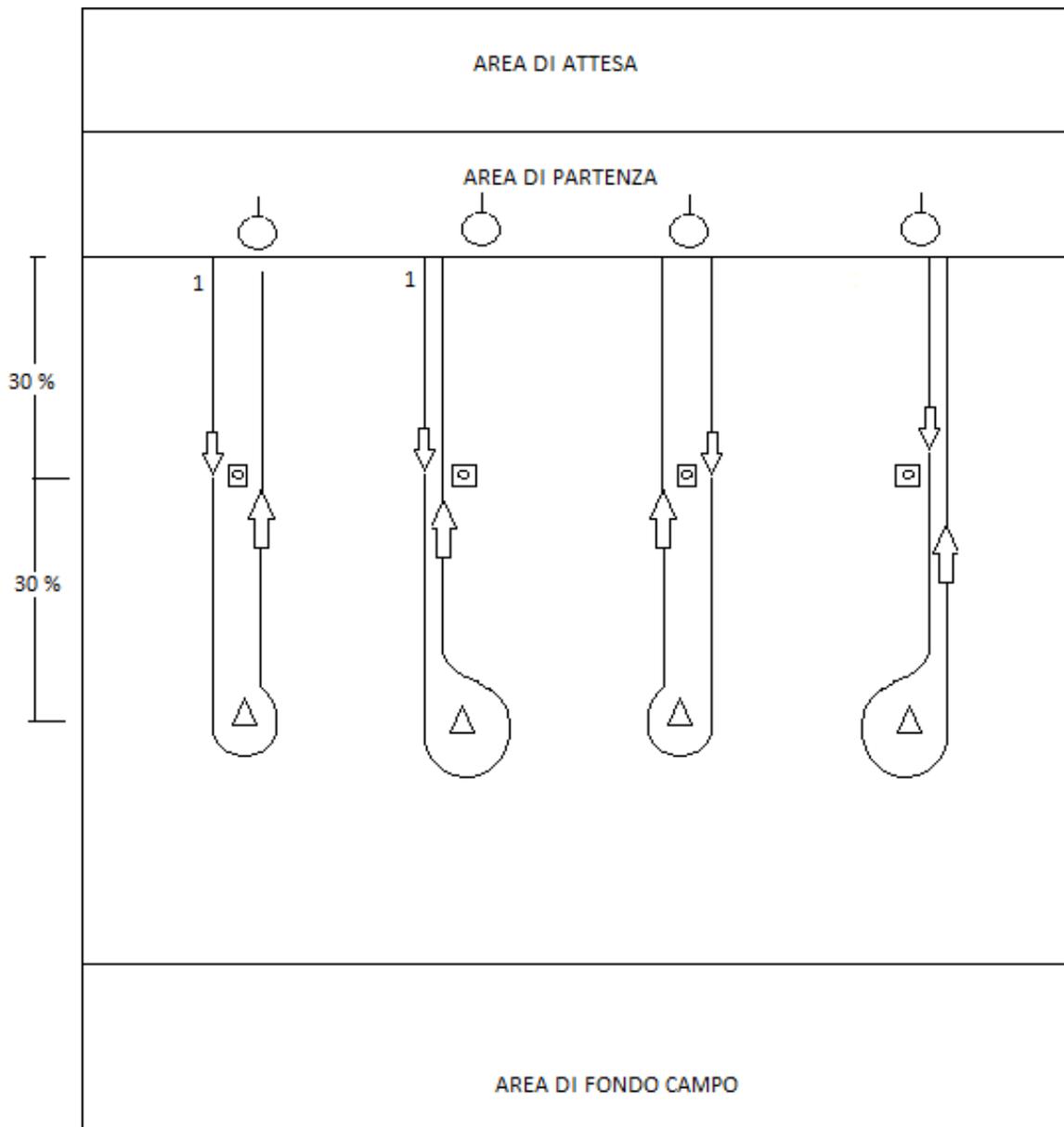
I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

Errori

Qualora la palla cada tra il cono e la linea di arrivo il cavaliere dovrà raccoglierla in movimento e partire nuovamente dal cono:

La palla è considerata caduta dentro l'area dell'esercizio se cade nell'area degli esercizi o anche sopra la linea di fondo.

Nel caso il cavaliere non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione



LE DIREZIONI DI TIRO SONO VARIABILI

Figura 6 “Tiro a canestro”

A9 - I passaggi con incrocio e tiro

Orientamenti

L'incrocio con tiro ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alla disciplina dell'Horse-Ball. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva creazione di situazioni che nel corso di una partita si sviluppano con 4 giocatori contemporaneamente.

Equipaggiamento

Per ogni area sono necessari n. 7 coni e n. 1 palla per ogni coppia.
L'area è definita come il 50% dell'area delle prove in linea.

Posizionamento equipaggiamento:

- coni A e B: 5 - 7 m dalla metà campo e dal bordo area
- cono E posto perpendicolarmente al canestro, ad una distanza variabile in funzione della Categoria nel seguente modo:
 - Categoria A: 5 m
 - Categoria B: 7 m
 - Categoria C: 10 m
- cono D ed F posti a 1 m dalla linea di partenza e, rispetto alla linea immaginaria che collega il palo del canestro (H) e il cono E, variabile in funzione della categoria nel seguente modo:
 - Categoria A: 5 m
 - Categoria B: 7 m
 - Categoria C: 10 m
- i coni C e G si trovano lungo il tracciato che collega i vertici della metà del campo con i coni D ed F. Alla distanza di 3 m dai coni D ed F.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

Possono gareggiare contemporaneamente n.2 squadre (4 componenti)/coppie.

Il cavaliere n.1 è posizionato a fianco del cono A ed il n. 2 a fianco del cono B, solo uno possiede una palla, della Figura 7. Al segnale di via dovranno incrociarsi lungo la mediana del campo perpendicolarmente al canestro passandosi la palla. Successivamente dovranno eseguire la diagonale mantenendo all'interno (destra o sinistra a seconda della posizione di partenza del cavaliere) il cono. All'interno dell'area delimitata dal gesso devono effettuare un incrocio passandosi la palla. Colui che riceve la palla dovrà tirare prima di superare con un arto del pony la linea tracciata con il gesso tra i coni C - D oppure D - E oppure E - F oppure F - G (linee verdi). Entrambi i componenti della coppia dovranno uscire celermente, ma NON potranno uscire dall'area tra gli stessi coni e tra le linee rosse.

Modalità di valutazione della prova definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 2

- di precisione con o senza passaggi obbligati;
- di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul libretto del cavaliere).

LIVELLO 3

- a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio).

Tempo limite:

- Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

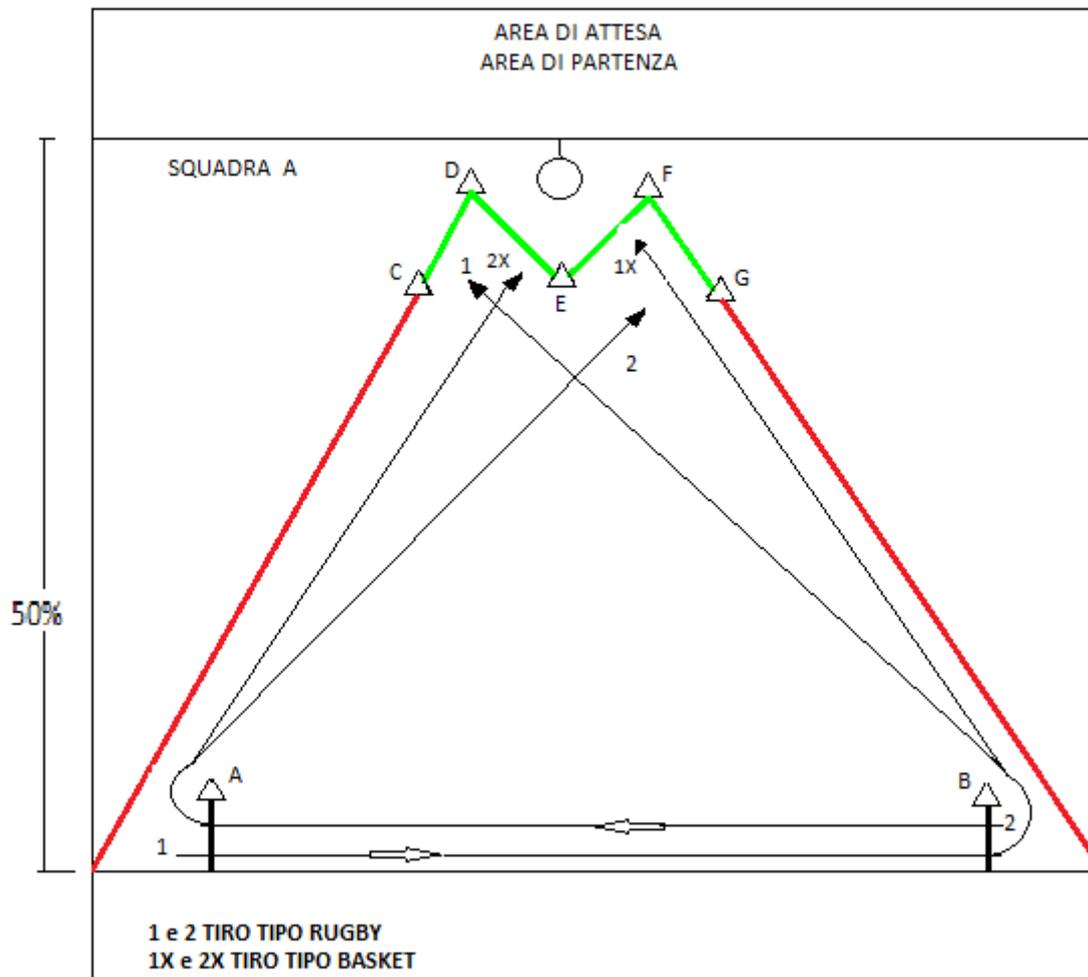
Per il LIVELLO 3 ad ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica l'esercizio la squadra che ha completato il percorso con il maggior numero di cavalieri

Errori

Se uno dei due cavalieri esce fuori dall'area prima aver eseguito l'incrocio il cavaliere uscito dovrà rientrare celermente nell'area e completare l'esercizio.

Nel caso in cui non riesca a tirare nell'area o il tiro finisca fuori dal canestro, il punteggio della squadra è pari a zero.

Nel caso in cui la palla cada a terra all'interno dell'area la squadra potrà raccogliere in movimento la palla e completare l'esercizio.



META' CAMPO GARA

Verde: **tratto in cui il pony può uscire**

Rosso: **tratto in cui il pony non può uscire**

Figura 7 “Passaggi con incrocio e tiro”

A10 - La partita

Orientamenti

La partita, come evoluzione educativa, ha come obiettivi:

- fornire una naturale prosecuzione dagli esercizi in linea al rapporto con il gruppo;
- la conduzione del pony alle varie andature in un gruppo senza schemi predefiniti;
- l'avvicinamento dei bambini allo sport di squadra con comportamenti corretti e con maggiori possibilità di adeguarsi alle situazioni.

Regole generali

L'esercizio si svolge nel campo della partita.

La partita si svolge secondo le regole indicate nel Regolamento Horse-Ball in vigore.

Il Presidente di Giuria potrà aggiungere nuove regole di sicurezza in base al livello di capacità delle squadre.

Le differenze applicate alle partite Horse-Ball Club rispetto al Regolamento Horse-Ball sono le seguenti:

Categoria A

- La partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- l'arbitraggio nelle partite viene effettuato a piedi da due arbitri ed il colpo d'avvio è effettuato al passo;
- la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro viene effettuata in corrispondenza della linea del canestro, sotto forma di una penalità n.3, a vantaggio della squadra che lo ha subito;
- l'eventuale uso del frustino, che dovrà essere attaccato alla sella e non dovrà superare i 60 cm., comporterà una penalità per la squadra. La penalità sarà +4 canestri per la squadra avversaria per ogni cavaliere che ne farà uso;
- l'uso degli speroni è proibito, in caso di utilizzo la squadra sarà eliminata dall'esercizio;
- l'equipaggiamento dei giocatori dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria Pulcini per A1 e per la categoria Giovanissimi per A3;
- le dimensioni della palla variano in funzione della categoria (vedi Tabella 2);
- per la sola categoria Horse-Ball Club A1, il capitano è rappresentato dal Tecnico responsabile della squadra.
- Prima che il medesimo giocatore possa effettuare un successivo canestro i propri compagni dovranno marcare almeno un altro.

Le differenze applicate alle partite Horse-Ball Club categorie B e C rispetto al Regolamento Horse-Ball settore Competizioni sono le seguenti:

Categoria B

- La partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- l'arbitraggio nelle partite viene effettuato a piedi da tre arbitri ed il colpo d'avvio è effettuato al trotto per la B1 mentre per la B3 è al galoppo;
- la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro viene effettuata in corrispondenza della linea del canestro, sotto forma di una penalità n.3, a vantaggio della squadra che lo ha subito;
- vietato l'uso del frustino in campo gara;
- l'uso degli speroni è al massimo cm. 1 in caso di utilizzo di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dall'esercizio;
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria Giovanissimi per B1 e per la categoria Esordienti per B3.

Categoria C

- La partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- l'arbitraggio nelle partite viene effettuato a piedi da tre arbitri;
- il colpo d'avvio è effettuato al galoppo;
- La rimessa in gioco dopo l'effettuazione di un canestro si effettua al centro del campo a vantaggio della squadra che ha subito il canestro, secondo art.13 del Regolamento Horse-Ball;
- vietato l'uso del frustino in campo gara;
- l'uso degli speroni è al massimo cm. 1 in caso di utilizzo di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dall'esercizio;
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria per la serie C1 e per la categoria Esordienti per la serie B3.

Cat	Serie	Età	Pony alt.max (cm)	Dimensioni max area di gioco (m)		Altezza canestro (cm)	Linea pen.1 (m)	Linea penalità 2 (m)		Palla
				Lungh.	Largh.			Tiro dir.	Azione	
A	A1	5...8	117	40	20	200	3	6	10	n.2
	A3	8...12		40	20	300	4	8	12	n.3
B	B1	8 - 12	112-135	40	20	300	4	8	12	n.3
	B3	10 - 13		60	20	350	5	10	15	n.3
C	C1	10 - 13	130-148	60	20	350	5	10	15	n.3
	C3	13 - 16		60	20	350	5	10	15	n.3

Tabella 1

	Categoria	
	A1	A3/B1/B3/C1/C3
Taglia della palla	n.2	n.3
Circonferenza della palla	47 cm	60 cm
Lunghezza delle maniglie fuori tutto (escluso le cuciture)	25 cm	28 cm
Spazio tra due cuciture della stessa maniglia	15 cm	18 cm
Larghezza delle maniglie	16÷18 mm	18÷20 mm
Spessore del cuoio delle maniglie	4÷6 mm	6÷8 mm
Peso totale dell'insieme	400÷500 gr	500÷600 gr

Tabella 2

A11 - Esercizi in linea

Cadute

Se un cavaliere cade e perde il pony, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale. Per riprendere l'esercizio deve ritornare al punto in cui è caduto.

Un pony può essere catturato da chiunque nel campo gara, ma una volta preso deve essere tenuto fuori dall'aera delle prove nell'attesa che il suo cavaliere se ne riappropri.

Una caduta che provoca un'interferenza nei confronti degli altri determinerà l'eliminazione per il binomio per quell'esercizio.

Gestione del pony non montato in libertà

Un cavaliere deve restare sempre in contatto con il proprio pony.

Se un cavaliere perde il contatto con il suo pony, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare l'esercizio.

Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. In caso in cui le redini passino sotto l'incollatura, il cavaliere deve rimetterle al loro posto prima di continuare la sua gara.

Un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione dell'arbitro.

Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un esercizio, l'arbitro può decidere, per motivi di sicurezza, di far tenere il pony da una persona di sua scelta: la squadra sarà eliminata per quell'esercizio a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare a tenere il pony.

Ostruzioni

Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea dell'esercizio e ostruisce un avversario, la squadra, coppia o individuo causante l'ostruzione è eliminata. L'ostruzione è considerata tale, quando un cavaliere deve modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco, quando un pony offeso è rallentato, deviato o urtato.

L'invasione di campo senza ostruzione non causa eliminazione a discrezione dell'arbitro.

A12 - Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara sono definiti nel Libro XXI Formazione Ufficiali Di Gara Disciplina Horse-Ball.