FINALE TROFEO FEDERALE MOUNTED GAMES

FINALE FUTURE CLASS AVANTEA

AVANTEA

27-29 novembre 2026

PROGRAMMA TECNICO

Il Trofeo Federale a Coppie è una manifestazione organizzata dalla F.I.S.E. per sviluppare ulteriormente le discipline Pony Games e Mounted Games.

Per concorrere all'assegnazione del Trofeo e dei Premi Finali è necessario entrare nella classifica di trofeo partecipando ad ameno due delle quattro tappe ed alla tappa finale.

Nel caso di partecipazione a più di due tappe, ai fini della classifica di trofeo, verranno considerati i due migliori risultati più i punteggi acquisiti nella finale

Le categorie su cui si disputa il Trofeo sono le seguenti:

CLUB (in 3 sessioni): A1 - A2 - B1 - B2 - B3

Categoria	Età del Bambino	Altezza del Pony atleta
A1 ex Giovanissimi Livello 1	Dai 5 ai 8 anni	Max 117,99 cm (118,99 cm con i ferri)
A2 ex Giovanissimi Livello 2	Dai 8 ai 12 anni	Max 117,99 cm (118,99 cm con i ferri)
B1 ex Elite Livello 1	Dai 8 ai 12 anni	Da 110 cm a 138.99 cm (139.99 cm con ferri)
B2 ex Elite Livello 2	Dai 10 ai 16 anni	Da 110 cm a 148.99 cm (149.99 cm con ferri)
B3 ex Elite Livello 3	Dai 14 ai 18 anni	Da 130 cm a 148.99 cm (149.99 cm con ferri)

MG (in 3 sessioni): Under12 PRO - Under15 PRO - Under18 PRO - Open PRO
Under15 - Under18 - Open

Il trofeo è costituito indipendentemente dal numero delle coppie qualificate

PARTECIPAZIONE

La partecipazione degli atleti e dei pony atleti segue i regolamenti Pony Games e Mounted Games.

Sono ammesse coppie e squadre miste composte da atleti di più club.

Ogni coppia iscritta dovrà mantenere lo stesso nome per tutta la durata del trofeo; nel caso in cui venga cambiato il nome durante le tappe, la coppia verrà considerata nuova (è responsabilità degli istruttori/tecnici verificare, prima dell'inizio della gara, il nome della coppia sugli ordini di partenza, non sarà possibile accettare modifiche dopo il termine della gara).

Per ciascuna coppia è consentita, nel corso del trofeo, senza incorrere in penalizzazione, una sola modifica alla composizione della coppia stessa (ad esempio: aggiunta o sostituzione di un atleta).

Per tutte le successive modifiche alla composizione la coppia verrà penalizzata con la detrazione di 1 punto d'onore (per ogni cambio) dalla classifica di Trofeo. In ogni caso, la coppia, dovrà obbligatoriamente mantenere almeno uno dei giocatori iscritto alla tappa iniziale.

Per concorrere all'assegnazione dei premi del Trofeo ed ai relativi benefit è necessario che tutti i componenti di ciascuna coppia iscritta alla Finale siano presenti in campo e che prendano parte ad almeno un gioco in ogni sessione di gara (Prima Sprint Race, Seconda Sprint Race, Prima sessione Finale, Seconda sessione Finale). Nel caso in cui questo non avvenga la coppia non potrà accedere ai benefit previsti.

NUMERO DI GIOCHI PER SESSIONE

Pony Games	MG NON PRO	MG PRO
6	7	8

PUNTEGGI

Categorie Pony Games

L'attribuzione dei punti per gioco viene effettuata come da regolamento Pony Games

Categorie MG

L'attribuzione dei punti per gioco viene effettuata come da regolamento Mounted Games introducendo un bonus "+1" per ogni gioco vinto.

Ad esempio:

a) Batteria di 6 corsie, 6 partecipanti, Punti assegnati: 7 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1
b) Batteria di 5 corsie, 5 partecipanti, Punti assegnati: 6 - 4 - 3 - 2 - 1
c) Batteria di 4 corsie, 4 partecipanti, Punti assegnati: 5 - 3 - 2 – 1

QUOTE

Quota di iscrizione MG	**€ 150,00** (a coppia)
Quota di iscrizione Pony Games	**€ 60,00** (a coppia)
Box	**€ 95,00** (prima lettiera in paglia)
Prima lettiera in truciolo	**€ 15,00**
Paglia	**€ 12,00** (a balla)
Fieno	**€ 15,00** (a balla)
Truciolo	**€ 18,00** (a balla)
Attacco luce	**€ 20,00** (al giorno)

Attenzione: il costo è calcolato dalla giornata di arrivo a quella di partenza (ad esempio: arrivo venerdì, partenza domenica = 3 giorni)

ISCRIZIONI

Apertura iscrizioni 4 novembre alle ore 10:00 con chiusura il 18 novembre alle ore 12:00

Le iscrizioni dovranno essere effettuate tramite il seguente indirizzo internet:

https://www.fise.it/servizi.html

.

In caso di programmazione di categorie fuori trofeo le coppie iscritte al trofeo hanno diritto di precedenza. Le iscrizioni dovranno essere effettuate direttamente online.

BENEFIT DEL TROFEO

Ai vincitori del Trofeo Federale verranno riconosciuti i benefit di seguito riportati:

1ª coppia classificata: tesseramento gratuito 2027 e rinnovo tesseramento pony/cavallo atleta 2027

2ª coppia classificata: tesseramento gratuito 2027

3ª coppia classificata: rinnovo tesseramento pony/cavallo atleta 2027

ELENCO GIOCHI

CATEGORIE PRO

Sprint Race 1	***Sprint Race 2***
1. Slalom 2. Litter Scoop 3. Bottle Exchange 4. Pietre	1. Bottiglie 2. Due Bandiere 3. Mug Changes 4. Cassetta degli Attrezzi
Finale Sessione 1	***Finale Sessione 2***
1. Basket 2. Palla e Cono Internazionale 3. Bottle Exchange 4. Pneumatico 5. Cartoni 6. Tre Tazze 7. Calzini 8. Three Pot Flag Race	1. Bank Race 2. Hoopla 3. Ball and Flag 4. Bottle Swap 5. Cinque Tazze 6. Corda 7. N. Patrick 8. Four Flag Runners

CATEGORIE NON PRO

Sprint Race 1	***Sprint Race 2***
1. Slalom 2. Due Tazze 3. Bottle Swap 4. A Piedi a Cavallo	1. Bottiglie 2. Due Bandiere 3. Mug Changes 4. Calzini
Finale Sessione 1	***Finale Sessione 2***
1. Basket 2. Calzini 3. Due Tazze 4. Tre Tazze 5. Bottle Swap 6. Piramide 7. Cartoni	1. Palla e Cono Internazionale 2. Bottiglie 3. Rifiuti 4. Corda 5. Pneumatico 6. Postino 7. Three Pot Flag Race

CATEGORIE CLUB

Categoria A1 ex Giovanissimi Livello 1

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Pallina e Cono	1. Palla e Cono Int.	1. Torre (con pallina)
2. Due Tazze	2. Due Bandiere	2. Pallina e Cono
3. Due Bandiere	3. Due Tazze	3. Due Bandiere
4. Slalom	4. Cavallette	4. Corda
5. Corda	5. Slalom	5. Cavallette
6. Cavallette	6. Torre (con pallina)	6. Slalom

Categoria A2 ex Giovanissimi Livello 2

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Pallina e Cono	1. Pietre	1. Palla e Cono Int.
2. Due Bottiglie	2. Due Bandiere	2. Due Tazze
3. Piccolo Presidente	3. Postino	3. Corda
4. Cinque Tazze	4. Due Tazze	4. Cartoni
5. Slalom	5. Cartoni	5. Due Bottiglie
6. Torre	6. Cinque Bandiere	6. Cinque Bandiere

Categoria B1 ex Elite Livello 1

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Palla e Cono Int.	1. Pallina e Cono	1. Pietre
2. Due Tazze	2. Due Bandiere	2. Palla e Cono Int.
3. Due Bandiere	3. Due Tazze	3. Due Bandiere
4. Slalom	4. Piccolo Presidente	4. Corda
5. Corda	5. Due Bottiglie	5. Torre
6. Torre	6. Cinque Bandiere	6. Slalom

Categoria B2 ex Elite Livello 2

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Pallina e Cono	1. Pietre	1. Basket
2. Due Bottiglie	2. Palla e Cono Int.	2. Hoopla
3. Piccolo Presidente	3. Teksab	3. Bottle Exchange
4. Cinque Tazze	4. Corda	4. Cartoni
5. Slalom	5. Due Bandiere	5. Tre Tazze
6. Torre	6. Slalom	6. Cinque Bandiere

Categoria B3 ex Elite Livello 3

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Basket	1. Palla e Cono Int.	1. Torre
2. Calzini	2. Pneumatico	2. Bottle Exchange
3. Ball Swap	3. Cartoni	3. Piramide
4. Due Bandiere	4. Tre Tazze	4. Cinque Tazze
5. Rifiuti	5. Corda	5. Slalom
6. Quattro Bandiere	6. Cinque Banidere	6. A Piedi a Cavallo

Finale Future Class "Avantea"

La **Future Class** è una categoria a giudizio riservata a pony/cavalli atleti di 4 e 5 anni in fase di addestramento, montati da atleti in possesso di 1° grado Mounted Games.

Questa categoria nasce come un vero e proprio circuito formativo, pensato per accompagnare gradualmente i giovani soggetti verso il mondo delle competizioni di Mounted Games in un contesto strutturato e progressivo.

La finale del circuito sperimentale **Future Class** è a titolo individuale. Il format di gara prevede che il punteggio dei giochi di ogni sessione sia integrato da un punteggio di valutazione basato sulla condizione generale del cavallo, sui seguenti 2 parametri:

- Atteggiamento del cavallo
- Fluidità manovre di gioco

e sul fattore descrittivo dell'evoluzione del pony/cavallo atleta, intesa come evoluzione in ogni singola sessione, e sul coefficiente che tiene conto dell'età.

I due parametri sono suddivisi ciascuno in tre indicatori, i tecnici/istruttori abilitati attribuiranno un voto a ciascun indicatore, la somma dei voti degli indicatori restituirà il punteggio del parametro attraverso il calcolo descritto nel paragrafo "Calcolo dei punteggi".

La finale **Future Class** prevede anche una prova di presentazione. Il punteggio attribuito a tale parametro integra il punteggio di gara come descritto più avanti nel paragrafo "Calcolo dei punteggi". Quindi, per la finale, il punteggio totale sarà dato dal punteggio di gara più il punteggio presentazione.

Calcolo dei punteggi

Logica del calcolo

La velocità di esecuzione del gioco rispetto ai concorrenti e la qualità di esecuzione dello stesso devono contribuire equamente al punteggio totale della valutazione di ogni pony/cavallo atleta.

La qualità di esecuzione del gioco viene valutata attraverso i 2 parametri precedentemente menzionati, ciascuno dei quali ha senso contribuisca equamente al giudizio di tale aspetto della performance.

Quindi, il punteggio massimo attribuibile a ciascun parametro dev'essere lo stesso per tutti e due i parametri e la somma deve restituire il massimo punteggio di gioco ottenibile in una data sessione.

Ciascun parametro è a sua volta valutato mediante l'attribuzione di un punteggio da 1 a 5 con decimali da 0,5 ai 3 indicatori che lo descrivono - ciascuno dei quali ha nuovamente senso che contribuisca equamente alla valutazione del parametro - inoltre, si attribuisce un punteggio da 1 a 5 alla condizione generale del cavallo (Status).

Infine, il coefficiente Evoluzione pesa la valutazione dei parametri di cui sopra sul cambiamento del pony/cavallo atleta nel corso della sessione rispetto ai parametri stessi e il coefficiente A (Età) tiene conto della differenza di esperienza e maturità tra i cavalli premiando i più giovani.

Assumendo che una scala da 1 a 5 sia la migliore per valutare anche ogni indicatore di ciascun parametro (dove 1 = non sufficiente, 2 = sufficiente, 3 = discreto, 4 = buono, 5 = ottimo), ne seguono i seguenti passaggi:

Punteggio massimo attribuibile a ciascun parametro

$$P^{max} = \frac{G \times C}{2} = \frac{Max\ punteggio\ ottenibile\ nella\ sessione}{2}$$

Dove: G = n° dei giochi per sessione, C = n° di corsie, 2 sono i parametri F = format di gara

F = 1 nel caso individuale, F = 2 nel caso a coppie

Punteggio massimo attribuibile a ciascun indicatore del j-esimo parametro

$$I_j^{max} = \frac{P^{max}}{3} \qquad j = 1{,}2$$

Dove 3 = n° di indicatori per il j-esimo parametro

Voto all'i-esimo indicatore

$$I_i = \frac{I_j^{max}}{5} \times v \qquad v \in \{1{,}5\}\ e\ i = 1{,}3$$

Dove v è il voto dato dai giudici all'i-esimo indicatore

Voto al j-esimo parametro

$$P_j = I_1 + I_2 + I_3$$

La somma dei voti ai 2 parametri restituisce il punteggio totale attribuito alla qualità di esecuzione del gioco per quella sessione:

$$P^{Qualità} = P_1 + P_2$$

Applicazione di un coefficiente correttivo per l'evoluzione e di uno per l'età

Si valuta l'evoluzione del pony/cavallo atleta attribuendo un coefficiente moltiplicativo che può ridurre o incrementare il $P^{Qualità}$.

Si tiene anche conto dell'età del pony/cavallo atleta attraverso il coefficiente A.

$$P^{Valutazione} = P^{Qualità} \times e \times A$$

Dove A è il coefficiente che tiene conto dell'età del pony/cavallo e può assumere i seguenti valori:

- 5 anni → $A = 1$
- 4 anni → $A = 1.2$

e è il coefficiente moltiplicativo che può assumere i valori indicati nella prima riga con il significato espresso nella seconda riga della seguente tabella:

0,8	0,9	1,0	1,1	1,2
Notevolmente peggiorato	Peggiorato	Costante	Migliorato	Notevolmente migliorato

Il punteggio risultante dal calcolo verrà arrotondato alla seconda cifra decimale.

Punteggio totale della sessione

$$\text{Caso individuale: } P_{S_1} = P_{S_1}^{Gioco} + P_{S_1}^{Valutazione} + P^{Status}$$

Punteggio di gara

È il punteggio finale della tappa ed è dato da

$$P^{Gara} = P_{S_1} + P_{S_2} + P_{S_3}$$

Prova di Presentazione nella finale Future Class

Nella finale si introduce un terzo parametro oggetto di valutazione, quello di Presentazione, il quale sarà descritto da 3 indicatori, a loro volta valutati ciascuno attraverso una serie di sotto – indicatori, ad ognuno dei quali viene attribuito un voto sempre in una scala da 1 a 5 con decimali di 0,5.

$$I_{Presentazione}^{max} = \frac{G \times C}{3}$$

Dove 3 = n° di indicatori per il parametro Presentazione

$$I_i = \frac{I_{Presentazione}^{max}}{5} \times \bar{SI} \qquad \bar{SI} \in \{1,5\}\ e\ i = 1,3$$

Dove $\bar{SI}$ è la media dei voti attribuiti ai sotto-indicatori dell'i-esimo indicatore

$$P^{Presentazione} = I_1 + I_2 + I_3$$

Il punteggio risultante dal calcolo verrà arrotondato alla seconda cifra decimale.

Nel caso della finale, il punteggio di gara è dato da

$$P^{Gara} = P_{S_1} + P_{S_2} + P_{S_3} + P^{Presentazione}$$

Il peso del parametro Presentazione sul punteggio finale è evidentemente minore rispetto agli altri, perché Atteggiamento del cavallo e Fluidità delle manovre vengono valutati in ogni sessione mentre Presentazione viene valutato una sola volta. Ciò è coerente con il fatto che i primi influenzano maggiormente la performance.

Format di gara

Il format di gara prevede 3 sessioni per ogni tappa, la disposizione dei binomi o delle coppie nelle batterie avviene tramite estrazione per la prima sessione e secondo quanto previsto dal regolamento Mounted Games (artt. rc23.3 e segg.) per le sessioni successive.

AREZZO EQUESTRIAN CENTRE

Località Gentile 49 – San Zeno (AR)
*CODICE ASL **002AR199***

ELENCO GIOCHI

CATEGORIA FUTURE CLASS

Sessione 1	***Sessione 2***	***Sessione 3***
1. Slalom	1. Basket	1. Bank Race
2. Ball Swap	2. Calzini	2. Cassetta degli Attrezzi
3. Hoopla	3. Cinque Tazze	3. Bottle Exchange
4. Piramide	4. Rifiuti	4. Litter Scoop
5. Due Tazze	5. Bottle Swap	5. Tre Tazze
6. Piramide	6. Mug Changes	6. Pneumatico
7. Bottiglie	7. A Piedi a Cavallo	7. Ball Swap
8. Due Bandiere	8. Quattro Bandiere	8. Cinque Bandiere

PREMI

Medaglie e coccarde ed un montepremi in denaro messo in palio da Avantea per un importo pari ad €2.500,00 (lordi) così suddiviso:

1° classificato	50% del montepremi	€ 1.250,00 (lordi)
2° classificato	30% del montepremi	€ 750,00 (lordi)
3° classificato	20% del montepremi	€ 500,00 (lordi)

QUOTE

Quota di iscrizione Future Class	**€ 50,00** (a binomio)
Box	**€ 95,00** (prima lettiera in paglia)
Prima lettiera in truciolo	**€ 15,00**
Paglia	**€ 12,00** (a balla)
Fieno	**€ 15,00** (a balla)
Truciolo	**€ 18,00** (a balla)
Attacco luce	**€ 20,00** (al giorno)

Attenzione: il costo è calcolato dalla giornata di arrivo a quella di partenza (ad esempio: arrivo venerdì, partenza domenica = 3 giorni)

ISCRIZIONI

Apertura iscrizioni 4 novembre alle ore 10:00 con chiusura il 18 novembre alle ore 12:00

Le iscrizioni dovranno essere effettuate tramite il seguente indirizzo internet:

https://www.fise.it/servizi.html