

REGOLAMENTO DISCIPLINA PONY CLUB F.I.S.E.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

LEGENDA:

IS: INDICE SPECIALITÀ

NC: NORME COMUNI

SOMMARIO

IS 1.1 Gimkana 2/3:

Linea Jump:

- ☐ Gimkana 2
- ☐ Gimkana 2 Jump 40
- ☐ Gimkana 2 Jump 50
- ☐ Piccolo Gran Premio (PGP)

Linea Derby:

- ☐ Gimkana 2 Derby
- ☐ Gimkana 2 Derby 40
- ☐ Gimkana 2 Derby 50

Linea Americana:

- ☐ Gimkana 2 Americana
- ☐ Gimkana 2 Americana Light
- ☐ Gimkana 2 Americana Speed
- ☐ Equifun

IS 1.2 Gimkana Cross:

- ☐ Gimkana Cross 30
- ☐ Gimkana Cross 40
- ☐ Gimkana Cross 50

IS 1.3 Carosello:

- ☐ Carosello
- ☐ Carosello Master

IS 1.4 Presentazione

IS 1.5 Pony Games

IS 1.8 Combinate

(es gimkana + carosello + derby o gimkana americana + carosello + endurance ecc.)

IS 1.9 Run & Ride

IS 1.10 EQUIFUN

CATEGORIE

NC 1.0

E' consentita la partecipazione fuori classifica per qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente Regolamento.

NC 1.1 Categoria A

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 1.17 m (1.18 con i ferri) montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Sono previste 3 serie:

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

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

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

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

NC 1.2 Categoria B

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.10 m (1,11 con i ferri) ed un massimo di 1.38 m (1,39 con i ferri) compresi montati da cavalieri in età compresa tra 8 e 14 anni.

B Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

B Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

NC 1.3 Categoria C:

La categoria C'è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.18 m (1,19 con i ferri) ed un massimo di 1.48 m (1,49 con i ferri) compresi montati da cavalieri in età compresa tra 10 e 18 anni.

C Serie 2: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

C Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 18 anni

NC 1.4 Categoria E

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

E Serie 1

E Serie 2

E Serie 3

PARTECIPAZIONI

NC.2.1 Cavalieri:

sarà definita la partecipazione dettagliata nell'ambito di ciascuna specialità.

NC .2.2 Pony/cavalli

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)

N.C. 2.3 Età minima dei pony:

4.anni per tutte le specialità

NC 3.1 PESO DEL CAVALIERE:

Un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 55

NC 4.1 TENUTA:

Casco con tre punti di attacco

Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale

Jodhpur con stivaletti

Stivali da equitazione di gomma o cuoio o ghette neri o scuri con pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore salvo per quanto espressamente previsto da ogni specifica disciplina. L'uso di stivaletti senza tacco comporta l'utilizzo di staffe chiuse per le categorie A mini, A1, A2, A3, B1

N.C. 5 BARDATURA E IMBOCCATURA:

5.0 Per tutte le specialità: Categoria A mini A1 e A2 staffe chiuse anteriormente, mentre per le categorie A3 e B1 solo se si usano stivaletti senza tacco.

5.1 per Gimkane 2/3/ Jump: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette

5.2 per Gimkane 2 Derby: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless, sella inglese e bardette

5.3 per Gimkane 2 Americana : è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless - sella inglese o sella americana (rif. Regolamento Western), endurance e bardette

5.4 per Gimkane Cross : è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), e Sella inglese, bardette, sella endurance

5.5 per Carosello: è consentito il solo filetto (tavola 2 reg. Dressage pony) e bitless. E' consentita la martingala fissa. Sella inglese, bardette, americana ed endurance.

5.6 per Pony games: rif. Regolamento specifico e imboccature tavola 2 + bitless E' consentita la martingala fissa ed anelli, sella inglese e bardette

5.7 per Endurance consentito filetto (tavola 2 reg. dressage pony), Pessoa, bitless. Sella inglese, bardette, endurance e americana.

5.8 le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

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

LIBRO I

PONY GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di cavalieri. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

Il Pony Games si rivolge a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine questa attività è propedeutica alla competizione. E' accessibile a tutti i cavalieri, anche principianti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di

addestramento) e di rispettare il codice Pony Games: comportamento leale (fair play), rispetto del pony (sono vietati: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (il cavaliere deve costantemente mantenere un comportamento corretto), rispetto delle regole.

Il Pony Games può costituire sia una forma di animazione, che una preparazione a tutte le altre discipline equestri.

LE ORIGINI

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

TITOLO I

REGOLE GENERALI RGpg

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

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

RGpg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (TAL) in campo gara e in campo prova se minorenni.

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

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

RGpg 1.6 Nel gioco a squadre e a coppie un team può 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 giocatore. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della categoria) deve essere idoneo per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello) In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (vedi punto 12.1)

RGpg 1.7 potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno 3 mesi o superiori.

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

PONY

RGpg 2.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri.

RGpg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony. Se l'arbitro ritiene che il cavaliere sia in sovrappeso o pericoloso, quel cavaliere sarà eliminato dalla competizione o da alcuni giochi non a lui idonei.

RGpg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.

RGpg 2.4 L'età del pony non deve essere inferiore a 4 anni.

RGpg 2.5 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

SELLERIA

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

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

RGpg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle previste per le prove di dressage vedi tavola 2 imboccature reg. nazionale pony dressage allegata

RGpg 3.4 La lunghezza totale delle barre laterali dei filetti non deve superare i 10 cm per la categoria A.

RGpg 3.5 Le redini senza morso sono permesse (tipo bitless) non Hackamore.

La sola capezza è consentita in casi particolari solo su autorizzazione dell'arbitro ufficiale

RGpg 3.6 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi è consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purchè non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia

RGpg 3.7 Le redini devono essere attaccate all' imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

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

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

RGpg 3.10 Divieti: ramponi e criniere intrecciate e ogni altro equipaggiamento rumoroso.

RGpg 3.11 Autorizzati: martingale fissa in cuoio su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare per la risalita in sella e sottocoda.

RGpg 3.12 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa, viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera, il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

RGpg 3.13 Le categorie A3/C3 per essere qualificanti e quindi valide per il conseguimento del Brevetto MG devono avere i seguenti requisiti:

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

Si precisa che la programmazione delle suddette categorie è facoltativa quindi a libera scelta del Comitato Organizzatore ma è possibile programmare solo una A3/C3 "Open" o "Qualificante", non entrambe nella stessa giornata di gara.

TENUTA

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

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

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

RGpg 4.4 Nella gara del postino e teksab il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere o le palline.

RGpg 4.5 La gioielleria che non può essere tolta, deve essere nascosta con un nastro adesivo

L'ARBITRO UFFICIALE:

RGpg 5.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

RGpg 5.2 Il posizionamento degli Arbitri di Corsia verrà definito dallo Starter Ufficiale al momento del briefing.

OBIEZIONI

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

GIUDICI

RGpg 7.0 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie gli arbitri della batteria A giudicheranno la batteria B quelli della batteria B arbitreranno la C quelli della C la batteria A. La mancata presenza dell'arbitro comporterà punti alla squadra che lo doveva fornire per tutti i giochi svolti senza arbitro.

RGpg 7.1 Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'area di gioco: gli organizzatori, l'Arbitro ufficiale, i giudici, gli arbitri di corsia i commentatori, gli assistenti dell'Arbitro ufficiale, i responsabili del campo gara, i posizionatori di materiali, gli atleti e un TAL per ogni squadra.

RGpg 7.2 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 7.1 può essere eliminata, salvo accordo con l'Arbitro ufficiale.

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

RGpg 7.3 Fumare e bere alcolici nell'arena è severamente vietato. Lo starter può, a sua discrezione, intimare a chiunque infranga questa regola di lasciare l'arena

RGpg 7.4 Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

FASCE PER IL CAP

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

RGpg 8.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un cavaliere ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.

RGpg 8.3 Se la fascia viene via durante il gioco, il cavaliere deve tornare indietro, rimettersela e passare di nuovo la linea d'arrivo con la fascia in testa.

SPERONI E FRUSTINI

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

RGpg 9.2 Durante la gara un pony può essere incitato esclusivamente delle gambe del cavaliere solo se montato.

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

RGpg 9.4 Non è permesso sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony.

COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

RGpg 10.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, TAL, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

RGpg 10.2 A discrezione dell'Arbitro ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti che si comportano in modo sconveniente, non conformi al regolamento, potranno essere ammoniti con cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo questo comporta l'eliminazione per cui alla sua squadra/coppia verrà attribuito punti 0 per quel gioco. Se sono programmate più sessioni di gioco, il primo cartellino giallo sarà riportato di sessione in sessione.

RGpg 10.3 Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

STIMOLANTI

RGpg 11.1 L'uso di stimolanti sia per il pony, sia per il cavaliere è severamente vietato.

RGpg 11.2 La lista degli stimolanti per pony vietati è consultabile nel Regolamento Veterinario FISE.

FUORI CLASSIFICA:

RGpg 12.1 Se una squadra, una coppia o un individuo giocano fuori classifica, devono rispettare le regole della categoria, ma non acquisiscono punti.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

CAMPO GARA E TRACCE

RC 1.1 Il campo gara è definito area recintata o cordata in cui avviene il gioco e dove sono tracciate le linee di gioco. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 130 metri di lunghezza e 80 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione, Contemporaneamente saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre. A discrezione dell'organizzatore e dell'Arbitro ufficiale, e se le dimensioni del campo di gara lo permettono, è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di 8 squadre. Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

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

RC 1.3 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia 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 situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza di 3 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

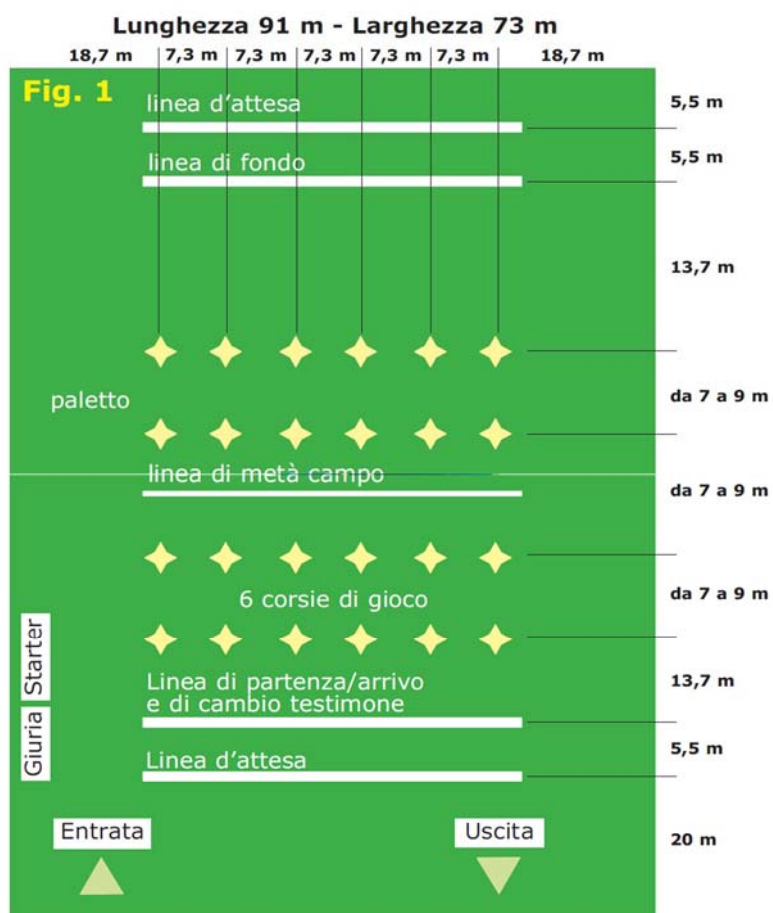
RC 1.4 La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa, ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RC 1.5 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e l'eventuale linea di sicurezza o la staccionata, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

Puo' essere creata una zona di sicurezza tra la linea di sicurezza e la staccionata.

RC 1.6 La zona di fondo è situata fra la linea di fondo e la staccionata, ed è la zona in cui i binomi si presentano per partire (dal fondo) o in cui i binomi aspettano il loro turno per partire o in cui aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.7 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 15 cm, i segni per gli altri materiali dimensione del pneumatico. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing. Il colore delle linee e dei segni del materiale in campo gara deve essere in contrasto con il colore del terreno di gara.



RC 1.8 Ogni attrezzatura abbattuta o spostata da un cavaliere, deve essere riposizionata sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, l'errato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.9 Nel caso in cui i segni siano cancellati, spetta all'Arbitro ufficiale decidere, durante il briefing, come riposizionare l'attrezzatura. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può raccorciare l'intera distanza del gioco.

RC 1.10 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

RC 1.11 Gli istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena eliminazione.

RC 1.12 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza. Pena eliminazione.

RC 1.13 Ci dovrà essere un solo cavaliere nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia

RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (pony/cavaliere) la linea di fondo.

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

RC 1.16 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara. È vietato l'uso degli speroni e delle fruste.

È vietato l'uso del materiale di gioco nel campo prova.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO

RC 2.1 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.

RC 2.2 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.

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

RC 2.4 Il materiale difettoso non deve essere utilizzato.

PASSAGGIO DI TESTIMONE

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

RC 3.2 Se un equipaggiamento 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.

RC 3.3 Se un equipaggiamento cade dentro l'area di gioco durante uno scambio, può essere recuperato dal cavaliere in uscita o in entrata, ma deve ripassare la linea a cavallo prima di procedere.

RC 3.4 Se esiste la zona di attesa ed un equipaggiamento cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è il cavaliere in arrivo che deve raccoglierlo e trasmetterlo al

cavaliere in partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di attesa. Anche il pony deve rientrare nella zona di scambio.

RC 3.5 L'equipaggiamento è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo. Vedi RC 3.3

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

ASSISTENZA/ASSISTANCE

RC 4.1 Nessun cavaliere può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony scappato. Per essere attivo, un cavaliere deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. E' sottinteso che i cavalieri si possono dare dei consigli verbali.

RC 4.2 Se l'Arbitro ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al TAL di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata.

RC 4.3 I TAL possono aiutare un cavaliere in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

PERDITA/CADUTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

RC 5.2 Il cavaliere può continuare con qualsiasi pezzo dell'equipaggiamento, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo dell'equipaggiamento cade dopo che il cavaliere ha passato la linea di arrivo/fondo e il cavaliere successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità del cavaliere attivo riposizionarlo. Per farlo, il cavaliere deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza/fondo prima di iniziare la sua parte di gioco.

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

EQUIPAGGIAMENTO FUORI SEDE

RC 6.1 Se un equipaggiamento, regolarmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è sbalzato oltre la linea di scambio, dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

RC 6.2 L'equipaggiamento può essere sistemato, dove necessario, a mano, ma senza lasciare il pony pena eliminazione.

EQUIPAGGIAMENTO ROVESCIATO

RC 7.1 Se un cavaliere fa cadere o sottrae il materiale di un altro, il cavaliere che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo. Saranno gli arbitri di corsia ad avvisare lo Starter.

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

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

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

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

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

CADUTE

RC 8.1 Se un cavaliere cade e perde il pony nell'area di gioco, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

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

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

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'

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

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

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

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

RC 9.5 un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

CORREGGERE GLI ERRORI

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

RC 10.2 Se un equipaggiamento cade dopo che l'ultimo cavaliere ha oltrepassato la linea di fine, il cavaliere non deve tornare nell'area di gioco per correggerlo. La squadra non verrà eliminata.

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

RC 10.4 Ogni cavaliere può rettificare il suo errore anche dopo aver oltrepassato la linea di arrivo o di fondo, a patto che l'arbitro non abbia già fischiato la fine del gioco.

Se il cavaliere non si è reso conto del suo errore e prosegue nel suo percorso come ad esempio lo spostamento di un oggetto, egli deve ritornare e rimettere l'oggetto spostato dopo l'errore al suo posto prima di rettificare l'errore commesso in precedenza. Stessa logica per un gioco senza spostamento di oggetto. Se non corregge il suo errore e parte il secondo, poi il terzo, poi il quarto, per riparare l'errore commesso, questi cavalieri dovranno rifare ciascuno il gioco alla rovescia per arrivare all'errore iniziale.

RC 10.5 Se un materiale è stato mal posizionato (ad esempio nel gioco delle piramidi, la scatola messa al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere. rif.10.4.

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

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

RC 10.8 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL responsabile della squadra. La squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei TAL in campo gara.

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

OSTRUZIONI

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

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

ELIMINAZIONI

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

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

RC 12.3 Se una squadra, coppia o individuo commette più di un'infrazione, punibile con eliminazione, all'interno dello stesso gioco, verrà eliminata solo per quel gioco.

GIOCHI CON SLALOM

RC 13.1 In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, il cavaliere può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

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

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

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

INFORTUNIO

RC 14.1 Se un cavaliere si infortuna l'arbitro ufficiale fischiando può interrompere il gioco. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

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

CONDIZIONI METEOREOLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 15.2 Se i pesi vengono aggiunti ad un equipaggiamento per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte dell'equipaggiamento stesso per tutta la gara.

MANOMISSIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 16.1 A gioco iniziato la manomissione dell'equipaggiamento o il suo posizionamento da parte di posizionatori, TAL, giocatori, sarà causa l'eliminazione.

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

USCITA DEL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony o un cavaliere che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo. (salvo causa di forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale).

RC 17.2 Se un pezzo dell'equipaggiamento viene gettato al di fuori del campo gara da un cavaliere o un pony la sua squadra, coppia o individuo viene eliminata.

POSIZIONAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni coppia, squadra o individuo.

RC 18.2 L'arbitro può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.

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

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

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

LA PARTENZA

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione dei cavalieri e quando alzerà la bandiera i cavalieri si porteranno nella zona di attesa e partiranno solo quando la bandiera si abbasserà.

RC 20.2 L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se non lo è, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Tutti i cavalieri e i pony devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. L'arbitro 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.

RC 20.4 Ogni pony che passi la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato dall'arbitro, dietro la linea d'attesa.

RC 20.5 Se un pony che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, può causare l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

RC 20.6 Un cavaliere che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RC 20.7 Se l'arbitro retrocede un pony per falsa partenza, l'istruttore non può cambiare il binomio con un altro membro della squadra.

RC 20.8 Tutti i cavalieri devono essere a cavallo al momento della partenza, salvo diversamente specificato nelle regole di quel gioco.

RC 20.9 L'arbitro può a sua discrezione eleggere un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.10 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano solo se si trova dietro alla zona di attesa. L'arbitro non potrà dare inizio al gioco.

RC 20.11 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 linea di attesa si potrà dare ugualmente la partenza.

L'ARRIVO

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

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

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

RC 21.4 Quando un cavaliere finisce il suo gioco portando una parte dell'equipaggiamento, deve passare la linea di traguardo portando tale equipaggiamento con le proprie mani.

RC 21.5 Alla fine di un gioco, i cavalieri che si trovano dietro la linea di fondo, possono entrare nell'area di gioco per ritornare nella zona di partenza solo dopo che lo Starter ha chiuso il gioco fischiando. Ogni infrazione causa l'eliminazione.

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

SISTEMAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

SOSTITUZIONE DI UN GIOCO

RC 23.1 se un materiale di una squadra viene rovesciato dal vento, o per qualsiasi motivo, il gioco sarà o sostituito o annullato o eventualmente rigiocato con il materiale zavorrato.

RECLAMI

RC 24.1 Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova non è ammesso. Altre situazioni: rif. Regolamento Generale. E' vietato a chiunque l'ingresso in campo gara durante lo svolgimento di una prova.

CLASSIFICA

RC 25.1 Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra secondo il loro ordine di arrivo. I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.

RC 25.2 Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre in competizione (esempio: sei squadre - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

GIOCO DECISIVO (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE)

RC 26.1 In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo.

BRIEFING

RC 27.1 E' diretto dall'Arbitro Ufficiale, riunisce TAL o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione (orari, presenza delle squadre, dei giudici, dei materiali, ordine dei giochi, formula della competizione, conoscenza delle regole, ecc.) e di risolvere tutti i problemi eventuali prima dell'inizio della competizione.

RC 27.2 Si definirà l'organizzazione in base al numero di squadre presenti per serie e categorie, al tempo disponibile, al terreno ed al numero di corsie previste. La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

RC 27.3 Non è consigliato far partire la categorie A serie Mini e 1 all'inizio o alla fine della competizione.

RC 27.4 Sarà definita l'organizzazione delle premiazioni al termine di ogni singola prova o secondo previsto dal programma ufficiale.

ISPEZIONE

RC 28.1 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 difettoso.

RC 28.2 Può essere previsto un premio speciale per la squadra meglio presentata.

SFILATA

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

TITOLO II

GIOCHI:

CATEGORIA A MINI

- 1 Slalom
- 2 Palla e cono
- 3 Le due tazze
- 4 Cavallette
- 5 Corda
- 6 Le due bandiere
- 7 Palla e cono internazionale
- 8 La torre

CATEGORIE: B1/A1

- 1 Slalom
- 2 Palla e cono
- 3 Le due tazze
- 4 Cavallette
- 5 Corda
- 6 Le due bandiere
- 7 Palla e cono internazionale

- 8 La torre
- 9 Le 5 bandiere
- 10 Le pietre
- 11 Due bottiglie
- 12 Piccolo presidente

CATEGORIE: Serie 2 (18 giochi)

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

CATEGORIE: Serie 3 (26 giochi)

- N.1 Slalom
- N.2 palla e cono
- N.3 due tazze
- N. 5 corda
- N.6 due bandiere
- N.7 palle e cono internazionale
- N.8 torre
- N.9 cinque bandiere
- N.10 pietre
- N.11 due bottiglie
- N,12 piccolo presidente

N.13 postino
N.14 cinque tazze
N.15 quattro bandiere
N. 16 pneumatico
N.17 a piedi a cavallo
N.18 cartoni
N.20 teksab
N.21 basket
N.22 rifiuti
N.23 cassetta attrezzi
N.24 piramide
25 Tre gambe
26 Tre tazze
27 Bottle Exchange

Categorie A3/C3 “Qualificanti”

15 4 bandiere
16 Pneumatico
17 A piedi a cavallo
22 Rifiuti
23 Cassetta degli attrezzi
24 Piramide
26 3 Tazze

Regole dei giochi:

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone
- o 5 paletti da slalom installati in linea dritta 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. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente è quella il cui Cavaliere n° 4 taglia per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

Errori:

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

Riferimento RC 13.1/2/3/4

2 - PALLINA E CONO**Materiale per ogni corsia:**

- o 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- o 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:**

- o 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- o 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:**

- o 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni squadra dispone i suoi 4 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti.

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 4° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il cavaliere n° 3. Il cavaliere n° 4, scavalcato il pony n° 3, monta sul quarto pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, il cavaliere lo può raccogliere e continuare la corsa.

Chi tiene il 4 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony, ma deve ritornare subito nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA**Materiale per ogni corsia:**

- o 1 corda
- o 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.

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

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono incrociare.

Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiere
- o 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 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. 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 che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. Se il cono cade prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bandiera il cono potrà esser riposizionato da terra, ma la bandiera dovrà essere messa da cavallo. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni
- o 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 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 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato 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:

- o 1 cono di circa 75 cm di altezza
- o 1 torretta di legno
- o 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- o 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 subito 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 prima di tagliare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 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, prima di tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 ripescava la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

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

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni x bandiere
- o 5 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 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 al momento che si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. Se nel tentativo di prendere una bandiera il cono si rovescia e tutte le bandiere cadono a terra il cavaliere potrà dopo aver rimesso le bandiere nel cono anche da terra ripartire con una qualsiasi. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- o 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 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 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 RC 9.3/4

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

12 – IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 paletto
- o 1 tavolo
- o 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle dimensioni 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 I T A L è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va ad infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va prendere il tubo A, torna, lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 fa la stessa cosa col tubo T e il cavaliere n° 4 fa la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono

essere messe nel loro verso giusto e si dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY.

Errori :

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

Riferimento RC 10.5

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato(se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato

Il postino si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo.

Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5 o il Tal , la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa,così i cavalieri n° 3 e n° 4 . Il postino può girare su se stesso dando la lettera e può anche appoggiare le lettere a terra,

Errori:

Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4 Durante il passaggio dal postino al cavaliere se la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino può raccoglierla e ridarla, ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.

Il postino non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 5 tazze
- o 1 tavolo
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 4 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto a sua scelta poi va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

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

RC 10.6

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco :

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3, e n° 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,70m dietro la linea di fondo, e va a metterla dentro al tubo del porta bandiere dello stesso colore della bandiera posizionato nell'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi passa la linea di arrivo . I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo.

Errori :

Se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo del porta bandiere potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente da cavallo

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

RC 21.2

Errori:

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

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1.

Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno. Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), le redini debbono sempre rimanere sopra l'incollatura.

RC 9.3/4

18 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- o 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
- o 1 secchio di una capacità di 15 litri
- o 4 paletti installati in linea dritta 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 2,70 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 via il cavaliere n°1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio e ritorna per attraversare la linea di partenza. I cavalieri 2, 3, 4, fanno la medesima cosa.

Errori:

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

19 - LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.

Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimettere tutto al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi (sequenza nella totalità).

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Paletto caduto RC 1.15

Cavalieri in sella RC 21.1

20 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- o 4 coni da palla e cono
- o 4 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a dare la pallina, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato), a piedi, è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 palline in mano o posate a terra. I quattro coni sono posizionati sullo stesso allineamento dei paletti dello slalom.

Il cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il quinto componente della squadra e, ritornando verso la linea di partenza, la posa su uno dei quattro coni ed attraversa la linea di partenza/arrivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1.

Il giocatore che porge le palline può girare su se stesso dando la pallina.. Il giocatore che porge le palline può mettere le palline a terra.

Errori:

Se durante il passaggio la pallina cade, chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare le mani a terra fuori dal cerchio pena eliminazione.

Il giocatore che porge le palline non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

Se il pony fa perdere l'equilibrio al giocatore che porge le palline e lo fa uscire dal suo cerchio (basta un arto fuori), la squadra verrà eliminata.

21 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- o 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- o 5 palline da tennis
- o 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 2,70 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il secchio è rovesciato, il cavaliere dovrà sistemare la totalità del materiale.

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade può rimetterla nel da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 pattumiera
- o 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.
- o 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 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendola canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, il cavaliere può scendere per raccogliarlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera restando a terra.

In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 tavolo
- o 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- o 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 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

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

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 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° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine : I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2,70 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 a 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 legge : 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. RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

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

Errori :

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

L'arrivo si giudica quando i cavalieri 3 e 4 hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- o 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti

- o 4 paletti installati in fila dritta 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, n° 2, n° 3 e n° 4 si 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. Il cavaliere n° 3 deve fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

Errori:

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

27 - BOTTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.
- o 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 sull'altezza del secondo picchetto. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato al secondo bidone posizionato all'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia, continua girerà intorno al picchetto, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo, e torna per appoggiare sul bidone che si trova all'altezza del quarto paletto la bottiglia, raggiunge l'altro bidone posizionato all'altezza del secondo paletto, raccoglie la bottiglia, e ritorna per scambiarla con il n°2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere Nr1. Il cavaliere nr 4 ripete le azioni degli altri, ma taglierà l'arrivo con la bottiglia in mano. Le bottiglie devono rimanere dritte sui contenitori durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony; ma dovrà comunque

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

REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

1 - SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone
- o 5 paletti da slalom installati in linea dritta 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:

- o 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- o 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:

- o 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- o 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- CAVALLETTA

Materiale per ogni corsia:

- o 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni coppia dispone i suoi 2 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza del 2° e 3° paletto dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti.

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 2° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che scavalcato il pony n° 1, monta sul secondo pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony, va ripreso da terra, continuando la corsa.

Chi tiene il 2 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony e poi deve ritornare nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco. Coloro che tengono i pony non devono mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia:

- o 1 corda
- o 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:

- o 2 coni x bandiera
- o 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:

- o 2 coni
- o 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 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 va verso il cono posizionato a 2,70 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:

- o 1 cono di circa 75 cm di altezza
- o 1 torretta di legno
- o 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- o 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:

- o 2 coni x bandiere
- o 3 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, il cavaliere n° 2 si trova dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 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 Cavaliere n° 2 ripete la stessa cosa. Vince la coppia il cui Cavaliere n° 2 passa per primo la linea di arrivo con una bandiera in mano. Le altre 2 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Errori:

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

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- o 6 pietre

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 va verso le pietre che sono sistemate tra il

secondo ed il terzo paletto in mezzo ad ogni corsia perpendicolarmente alla linea centrale. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sul collo, e cammina su ciascuna pietra senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre deve rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettua il percorso in senso inverso.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre cammina sulle pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso. Il cavaliere non può appoggiarsi sul pony, il pony non può essere lasciato volontariamente e le redini debbono sempre rimanere sull'incollatura.

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 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 dritta sul tavolo. Se il tavolo viene rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bottiglia, il tavolo può essere rimesso a posto da terra, ma la bottiglia dovrà essere posizionata da cavallo.

12 – IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 paletto

- o 1 tavolo
- o 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 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va a infilarlo nel paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va a 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 essere riposizionata dal cavaliere che ha commesso l'errore.

Riferimento RC 10.5

13 – POSTINO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 3 col cap allacciato (se la coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la coppia ha solo 2 cavalieri, deve essere il Tal con cap allacciato) è posizionato all'interno di un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 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:

- o 3 tazze
- o 1 tavolo
- o 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 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° 2 attendono 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:

- o 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 attrezzatura porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- o 1 cono a bandiera

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 2,70m 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 deve quindi prendere e posizionare 2 bandiere.

Errori:

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

Se l'attrezzatura porta bandiera viene ribaltata, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

Riferimento RC 10.7

16 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

RC 21.2

Errori:

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

Paletto caduto RC 1.15

17 - A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 è a piedi, il cavaliere n° 2 è a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini che debbono rimanere sull'incollature, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno. La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), e rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.

RC 9.3/4

18 - CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- o 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
- o 1 secchio di una capacità di 15 litri
- o 4 paletti installati in linea dritta 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 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio, poi prende un secondo cartone e lo va a depositare dentro al secchio e ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. Ogni cavaliere deve quindi prendere e posare 2 cartoni.

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di aver posato il cartone dentro il secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che

però cada dal paletto, ne può prendere un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

19- LE SIEPI

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco :

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

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante della testiera Il cavaliere in attesa può partire solo quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea.

Se le siepi e/o la tazza cade, sarà obbligatoriamente il cavaliere interessato che dovrà rimetterlo al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi nella giusta sequenza

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Se cade un paletto dovrà esser rimesso sul segno anche se ne fa parte del gioco

20 – TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- o 2 coni da palla e cono
- o 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 , n° 2, attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 con il cap allacciato (se coppia è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a dare la pallina, se la coppia ha solo 2 cavalieri, sarà il Tal sempre con cap allacciato) posizionato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la

linea di fondo e tiene le due palline in mano o posate a terra. I coni sono posizionati sullo stesso all'altezza del 2 e 3 paletto dello slalom.

Il cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il terzo componente della squadra, ritornando la posa su uno dei due coni va a tagliare la linea di partenza/arrivo. Il cavaliere n°2 farà la stessa cosa del n°1

Il giocatore o il Tal, sempre con il cap allacciato, che porge le palline può girare su se stesso mentre porge la pallina e può mettere le palline a terra .

Errori:

Se durante il passaggio la pallina cade, chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare nessuna parte del corpo fuori dal cerchio pena eliminazione.

Il giocatore che porge le palline non deve tenere il pony, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony.

21 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- o 3 palline da tennis
- o 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 2,70 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa, ma taglierà l'arrivo con la pallina in mano

Errori:

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il secchio è rovesciato, il cavaliere dovrà sistemare secchio e palline contenute ..

Dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade sul terreno di gioco può rimetterla da cavallo o a piedi.

22 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

1 pattumiera

4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.

1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 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 farà 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 raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera restando a terra.

In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai cavalieri, anche quando sono a terra. Solo nel caso si rovesci la pattumiera, il cavaliere potrà rimettere dentro la pattumiera tutti i cartoni con la mano. Se un cavaliere, per mezzo della sua canna, o un pony fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel cavaliere.

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato come un errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento

23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Materiale per ogni corsia:

- o 1 tavolo
- o 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- o 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 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende

obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta, recupera la cassetta tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

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

24 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- o 2 tavoli
- o 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 2,70 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 a 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 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.

RC 10.5

25 - LE TRE GAMBE

Materiale per ogni corsia:

- o 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

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

Errori:

I cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi, ecc ... Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti per le redini che dovranno sempre rimanere sull'incollatura.

Non è un errore infilare il braccio nelle redini ma solo al momento di entrare nel sacco

L'arrivo è valido quando i cavalieri hanno passato la linea d'arrivo.

26 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

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

Errori:

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

27 - BOTTLE EXCHANGE

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

I cavalieri n°1 e n°2 si trovano dietro la linea di partenza. Il n°1 parte con la bottiglia in mano e va ad appoggiarla sul tavolo che si trova sull'allineamento del 2 paletto dello slalom e 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 essere posizionata in piedi, tavolo rovesciato, bottiglia caduta possono essere riposizionati anche a piedi,

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 di 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella, è sufficiente un'area chiusa di mt 20x 20, 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.

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:

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

Controllo della pulizia del pony: alla scadenza del tempo (20 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 aiutati dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta:

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

La prova consiste in una prova montata ed una presentazione a mano del pony. Ogni coppia deciderà autonomamente chi dei due partecipanti effettuerà la prova montata e chi la prova di presentazione a mano.

Nella prova montata 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 (interni/esterno)

Nella prova di presentazione a mano il giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia/insellaggio con specifico riguardo alla tolettatura del pony ed alla tenuta del cavaliere che presenta il pony a mano ..

Partecipazioni:

Coppie 2 cavalieri e un pony/cavallo

Categorie A mini.1/2/3. B1/2, C1, devono gareggiare in tenuta regolamentare di club col casco a 3 punti di attacco.

Per le categorie A mini 1/2/3 B1/2 dovranno obbligatoriamente essere accompagnati da una madrina o un padrino. Per la categoria C1 la presenza della madrina o del padrino non è obbligatoria.

Inoltre la categoria A Mini verrà giudicata solo per la parte del grooming e le domande di teoria, mentre non verrà svolta la prova pratica/montata.

Domande:

Comportamento del pony e sue caratteristiche

1. Il pony è una preda?
2. In caso di pericolo come si difende un pony libero?
3. Come comunica con i suoi compagni di branco
4. Cosa è il flehmen?
5. A che cosa servono i lunghi peli che ha sulle narici e sul naso?
6. I cavalli vedono anche di notte?
7. Qual'è la posizione degli occhi del pony?
8. Indica la groppa
9. Indica la spalla
10. Indica l'anca
11. Indica il garretto
12. Quanti denti ha un pony maschio
13. Quanti denti ha un pony femmina
14. Cosa sono gli scaglioni?
15. Come si chiamano gli spazi privi di denti tra i primi molari e i canini della mascella di un pony?
16. Qual è l'altezza massima di un pony?
17. Da cosa si capisce l'età di un pony?
18. Cosa si intende per mantello ,cita qualche mantello
19. Cos'è un remolino?
20. Cos'è una balzana?
21. Cos'è una lista?
22. Quali sono le andature del pony

Cura del pony

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

11. Fammi vedere come usi la striglia e a cosa serve
12. Quando pulisci il pony quante spugne utilizzi e perché

Sellare il pony

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

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 ed amici creando uno "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi.

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO:

Partenza Arrivo: Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

Si fa riferimento al regolamento dressage.

Bardatura:

NC5.5 è ammessa martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento.

Tenuta:

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

Musica:

La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria al meno 30 minuti prima della partenza in formato CD o chiavetta, è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Campo:

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

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.

Norme tecniche:

Sono previste le categorie A/B/C/E serie mini 1,2,3 Carosello Master

Tempo accordato da 3,5 minuti / 4,5 minuti

Partecipazioni:

Prove per le categorie A/B/C /E serie mini 1/2/3

Categoria riservata a squadre composte da 4° 6 cavalieri, o a coppie (due binomi) in possesso di patente A o Brevetto, o BW.

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

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO MASTER

Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello

La regola è che non esiste una norma precisa, ma questo non vuol dire che non ci sia metodo.

Vorremmo dare consigli utili ed esempio per meglio aprire le porte alla creatività che sonnecchia in ciascun insegnante di equitazione.

La partecipazione implica una creazione di un numero artistico definito in uno o più quadri con la partecipazione dei pony. (spettacolo del club)

Pas de deux è ammesso

Durata massima 8 minuti

Il tempo è definito dall'ingresso del primo artista sulla pista, e dal saluto finale. Non è obbligatorio salutare all'inizio del quadro.

La tenuta dei cavalieri è libera purchè tutti indossino il cap a norma.

I numeri presentati devono rispettare le norme di sicurezza dell'ambiente e il benessere animale.

Le dimensioni della pista sono da definire secondo la disponibilità del campo e l'equipe che vorranno ridurre le dimensioni della pista lo potranno fare prima della loro performance.

Il posizionamento di materiale e della scenografia deve essere fatto dal club prima della rappresentazione e la durata dell'operazione non deve superare i 3 minuti. Ugualmente per lo smontaggio.

Prima dell'inizio dello spettacolo ciascun club dovrà fornire la musica alla regia per mezzo cd o chiavetta e una nota destinata allo speaker che introduca il numero: titolo, durata, numero artisti e dei cavalli, nome del club e l'elenco dei nomi degli artisti e dei cavalli.

La giuria è scelta dal comitato organizzatore sia tra gli esperti che tra il pubblico e la classifica è in funzione delle note ottenute attraverso i criteri della griglia di apprezzamento.

I premi sono da definire

Modalità di organizzazione

Equipe organizzativa: uno speaker, un direttore di campo, un tecnico del suono e uno steward in campo prova.

Quattro walkie talkie per l'equipe organizzativa

Un campo prova adiacente al campo gara controllato dallo steward un campo gara

La regia del suono con un tecnico per i volumi al mixer, un microfono wireless e uno fisso.

Un membro di ciascuna equipe potrà stare al fianco del tecnico del suono per aiutarlo con le musiche e le eventuali voci narranti.

Le musiche devono essere montate in una sola traccia, la registrazione deve essere fatta con un suono molto alto.

È ammessa la musica dal vivo.

Il direttore di campo deve verificare il buono stato della pista

Lo steward chiama i concorrenti secondo l'ordine di uscita

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

LE GIMKANE

Linea Jump, linea Derby, linea Americana.

ORIENTAMENTI:

Ciascuna linea di Gimkana è un programma educativo di sviluppo dell'apprendimento, e di valutazione continua finalizzato al raggiungimento di tre obiettivi primari:

1. L'obiettivo del primo livello: avviamento alla specialità nella sicurezza, sviluppando la reattività del cavaliere, integrare i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione.
2. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti tramite un grafico semplificato.
3. L'obiettivo del terzo livello: impostazione per l'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO:

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

REGOLE GENERALI: RGg

ISCRIZIONI:

RGg 1.1. A discrezione dell'organizzatore, si può organizzare per la stessa prova tre classifiche : a squadra, a coppia, o individuale, proponendo ai concorrenti 3 tipi di iscrizioni a prezzi diversi.

PARTECIPAZIONE

RGg 2.1 Cavaliere: Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno quattro mesi o BMG o B o BW, sono esclusi dalla partecipazione alle gimkane tutti i cavalieri che hanno partecipato alle categorie BP90 o superiori; gli stessi potranno partecipare se nell'anno precedente non hanno preso parte alle suddette categorie.

RGg 2.2 Un cavaliere può fare un massimo di 3 percorsi al giorno una per specialità (Gimkana 2, Jump 40, Jump 50, PG, Gimkana Cross, Derby e Americana)

RGg 2.3 La squadra è composta da binomi (un binomio = un pony e un cavaliere):

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

RGg 2.4 Partecipazione pony : Riferimento NC 2.2

REGOLAMENTAZIONE:

RGg 3.1 Il grafico parte dalla Gimkana 2, è lo stesso per le tre specialità (Jump, Derby e Americana) e l'evoluzione del percorso segue la stessa logica per le tre specialità .

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

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

RGg 3.4 Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 10 5 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità.

RGg 3.5 Il T.A.L. (Tecnico Attività Ludica) o l'istruttore abilitato è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

Ogni tipo di aiuto/intervento da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 5/10/15 secondi forfetari a cavaliere, al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti vocali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente di Giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara.

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

RGg 3.7 Può essere programmata con formula:

Livello 1 (Gimkana 2, Jump, Gimkana 2 Derby, Gimkana 2 Americana)

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- Precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

Livello 2 (Gimkana 2 Jump 40, Gimkana² Derby 40, Gimkana 2 Americana Light)

- A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- di precisione numero con o senza passaggi obbligati (nessun errore agli ostacoli, negli esercizi di controllo e nei passaggi obbligati).
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

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

- a tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- di precisione con o senza passaggi obbligati (nessun errore agli ostacoli, negli esercizi di controllo e nei passaggi obbligati)
- di regolarità con o senza passaggi obbligati
- di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

La LINEA JUMP:

ORIENTAMENTI

La Linea Jump ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di salto ostacoli. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana² delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli di diversa tipologia.

REGOLE SPECIFICHE RS

1) La Gimkana 2

RS1.1 Grafico della Gimkana 2.

P.O = Passaggio Obbligato

RS 1.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. Linea di partenza e arrivo verranno posizionate a discrezione del direttore di campo.

RS 1.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 1.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 1.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, 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. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

RS 1.6 Cause di eliminazione:

- ☐ Caduta del pony.
- ☐ Caduta del cavaliere
- ☐ Secondo rifiuto.
- ☐ Errore di percorso non rettificato.
- ☐ P.O: corridoio di barriera, coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- ☐ 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.

RS 1.8: Gimkana 2 prova riservata alle categorie: A/B/C/E serie mini 1/2/3; F serie 1; aperta anche a cavalieri che hanno partecipato a categorie BP 90 e superiori, gli stessi potranno partecipare se nell'anno precedente non hanno preso parte alle suddette categorie

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

RS 1.9 Norme tecniche:

Categorie A /B/C/F

Serie 1 altezza minima 10 cm massima 20 cm fino al punto 21

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

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

Categoria C

Serie 2 e 3 altezza fino a 40 cm fino al punto 40

Tempo limite

Serie 1 A/B/C/F: velocità da 90 m/m a 120m/m

Serie 2 A/B/C: velocità da 100 m/m a 140m/m

Serie 3 A/B/C: velocità da 130 m/m a 180m/m

Serie 2 e 3 C: velocità 140 m/m a 200 m/m

RS 1.10 Classifica:

Per la classifica finale della squadra, saranno presi in considerazione i quattro migliori tempi. Per la coppia i due migliori tempi. Ove prevista classifica individuale.

2) La Gimkana 2 Jump 40: obiettivo capire la traiettoria e le varie andature

RS 2.1 Grafico: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² con ostacoli verticali altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere...) e lasciando o no P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli.

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

RS 2.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella o in base alla formula scelta.

RS 2.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 2.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo"

(caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

RS 2.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 2.7 : punteggio eliminazione : Riferimento RS 1.7.

RS 2.8 : Riservata alle categorie: A serie 2/3 , B/C serie 1/2/3 , F serie 1

RS 2.9: Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie 1: massimo 8 ostacoli altezza minima 20 cm, massima 40 cm
- Serie 2: massimo 8 ostacoli altezza minima 30 cm, massima 40 cm
- Serie 3: massimo 8 ostacoli altezza minima 30 cm, massima 40 cm

Tempo limite

- Serie 1: categoria B/C/F/E da 90 m/m a 120m/m
 - Serie 2: categoria A/B/C/E da 100 m/m a 130m/m
 - Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m
- Categoria C/E da 130 m/m a 180 m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 2 (Gimkana² Jump 40) :

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

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

3) La Gimkana 2 Jump 50:

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

RS 3.1 Grafico: stesso percorso predefinito, stesso regolamento della Gimkana² Jump 40

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

RS 3.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 3.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 3.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

RS 3.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 3.7: punteggio eliminazione: Riferimento RS 1.7

RS 3.8 Riservata alle categorie: A serie 3 B/C serie 2/3

RS 3.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

massimo 8 ostacoli altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite:

- Serie 2 B/C: da 110 m/m a 160m/m

- Serie 3 A: da 100 m/m a 150m/m

Serie 3 C: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 3 (Gimkana² Jump 50)

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza tempo

Sequenza degli ostacoli:

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

RS 3.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² /o regolamento generale

4) il PGP (Piccolo Gran Premio):

Obiettivo: conclusione della linea Gimkana Jump, porta ad affrontare le prime difficoltà legate alla configurazione dei salti e ad uscire dallo schema fisso di un grafico.

RS 4.1 Percorso (vedere allegato) a libera scelta da parte dei concorrenti con 10/12 ostacoli di massimo 60 cm compreso di gabbia e doppia gabbia (esclusivamente di verticali), mini fosso (3 m di fronte e massimo 50 cm di larghezza), mini riviera (massimo 1 m di larghezza). Ogni ostacolo è facoltativo, alcuni ostacoli si possono saltare in entrambi i sensi, se previsto, oppure sempre nella stessa direzione.

Ciascun ostacolo ha un punteggio che viene sommato addizionando i seguenti punti:

- Ferro da stiro, Croce, Oser invitante: 4 punti
- Verticali: 5 punti

- Muro, Largo a oxer pari: 6 punti
- Fosso: 7 punti
- Riviera: 8 punti
- Gabbia di verticale: 9 punti
- Doppia gabbia: 12 punti

Le combinazioni per assegnare i punti devono essere superate nette in tutti i suoi elementi. Saltare lo stesso ostacolo un numero di volte superiore a quelle consentite dal regolamento così come saltare un ostacolo precedentemente abbattuto non comporta l'assegnazione di alcun punteggio.

RS 4.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata dalla bandiera bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo. La linea di partenza/arrivo potrà essere tagliata in entrambe le direzioni. Ad ogni concorrente verranno assegnati 60 secondi durante i quali dovrà effettuare il suo percorso. Il suono della campana avviserà che il tempo concesso è terminato ed il concorrente dovrà tagliare la linea di arrivo, solo in quel momento verrà preso il tempo effettivo impiegato.

Nel caso in cui un concorrente abbia terminato il numero massimo di salti concessi dal regolamento potrà tagliare anticipatamente la linea di arrivo.

RS 4.3 Classifica: in base al miglior punteggio raggiunto da ogni singolo cavaliere sommando i vari punti attribuiti per ogni ostacolo nettamente superato. In caso di parità di punteggio vale il miglior tempo impiegato.

RS 4.4 Cause di eliminazione:

- ✓ Caduta del pony.
- ✓ Caduta del cavaliere.
- ✓ Secondo rifiuto.

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

RS 4.7 Norme tecniche

Altezza massima 60 cm

LINEA DERBY

ORIENTAMENTI

La Linea Derby (40/50) ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di campagna in indoor o in campo in sabbia. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana²Derby delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i "salti" con ostacoli fissi di diversa tipologia.

1) Gimkana 2 Derby

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

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

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

RS 5.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

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

RS 5.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 5.7 Punteggio Eliminazione: Riferimento RS 1.7.

RS 5.8 Gimkana 2 Derby prova riservata alle categorie: A serie 3 B/E
C serie 1/2/3

RS 5.9: Norme tecniche

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

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

Tempo limite

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

Serie C3/E3: da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 1 (Gimkana² Derby)

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

RS 5.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²

2) Gimkana 2 Derby 40

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

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

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

RS 6.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 6.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 6.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo

Riferimento RS 2.5

RS 6.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 6.7 Punteggio Eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 6.8 Gimkana² Derby 40 prova riservata alle categorie: A serie 3, B/C serie 2/3

RS 6.9 : Norme tecniche

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

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

Tempo limite

Serie A3/ B2/ C2/E2: da 100 m/m a 140m/m

Serie B3/C3/E3: da 130 m/m a
180m/m

Riferimento RGg 3.6: Livello 2 (Gimkana² Derby 40)

☐ a tempo tabella c + regolamento pony games

- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

3) Gimkana 2 Derby 50:

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

RS 7.1 Grafico stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² Derby con minimo 4 salti naturali rustici altezza max 50 cm, togliendo una parte degli Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...) e lasciando o no 5 P.O di 2 birilli.

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

RS 7.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 4 secondi. Tempo limite: come da tabella.

RS 7.4 Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games.

RS 7.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere, nella rettifica di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

Riferimento RS 3.5

RS 7.6 Cause di eliminazione: Riferimento RS 1.6

RS 7.7 : punteggio eliminazione : Riferimento RS 1.7

RS 7.8 Riservata alle categorie: A/B/C serie 3

RS 7.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3/B3/C3: massimo 8 ostacoli

altezza minima 40 cm, massima 50 cm con minimo 4 salti naturali rustici

Tempo limite

- Serie A3: da 160 m/m a 260 m/m

- Serie B2/C2/C3: da 200 m/m a 350 m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 3 (Gimkana² Derby 50)

- ☐ a tempo tabella c + regolamento pony games
- ☐ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

Sequenza degli ostacoli:

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

RS 7.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² o RGg

LA GIMKANA CROSS

ORIENTAMENTI

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

4. L'obiettivo del primo livello: lavorare l'avviamento alla specialità. Imparare ad agire e reagire con la correzione degli errori, velocizzare il cavaliere, ed integrare i fondamentali dell'equitazione : impulso, equilibrio e traiettoria.
5. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti e abituarli alla velocità con fluidità e in sicurezza tramite un grafico semplificato.
6. L'obiettivo del terzo livello : impostazione dell'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO: è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti e fissi. che contengono prove di abilità, ed alcuni ostacoli.

La Gimkana Cross è una gara che si svolge su un percorso misto di Passaggi Obbligati, e/o di piccoli e semplici Ostacoli di Cross-Country intervallati da "Esercizi di Controllo". Si può svolgere in un campo ostacoli, o su un prato naturale con qualche lieve dislivello. Il percorso non deve nascondere insidie o difficoltà che non siano superabili dai giovani cavalieri che vi partecipano,

1) La Gimkana Cross:

Partecipazione: (RGg 2.3 RGg 1.1)

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

- 1) a coppia: 2 o 3 binomi
- 2) a squadra :4 o 5 binomi

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

Pony: Ogni pony può prendere parte ad un massimo di 3 Gimkana Cross al giorno, fermo restando quando previsto dalle norme comuni.

Tenuta: Casco con minimo 3 punti di attacco, corpetto para schiena omologato, stivali o stivaletti di equitazione, divisa rappresentativa del Club.

Grafico: Riferimento grafico appendice.

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

Partenza: da fermo in un recinto di 4 mt. ca. per 4 mt. ca., con la possibilità di entrare lateralmente (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo) o davanti alla linea di partenza. Dopo la Partenza, prima del primo ostacolo deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo". Il Giudice alla Partenza darà segnale di "Pronto!" seguito da "Via!" o suonerà la campana. Il Tempo partirà dal momento in cui attraverserà la linea di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in

cui attraverserà la linea di Arrivo. Gli altri componenti la squadra aspettano in un'area delimitata.

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

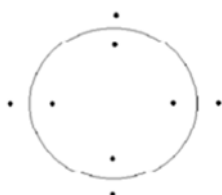
La partenza e l'arrivo sono inquadrati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadrati dalle bandiere e sono numerati secondo la sequenza con cui vanno affrontati. La sequenza deve essere sempre e comunque tale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

Passaggi Obbligati : oltre che dalle classiche bandiere (rossa a destra, bianca a sinistra), devono essere inquadrati da elementi che richi amino la situazione tipica del Cross-Country (balle di paglia, balle di truciolo, piante, etc.)

Esercizi di Controllo:

Gli esercizi di controllo devono essere eseguiti dal cavaliere dove previsti.

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



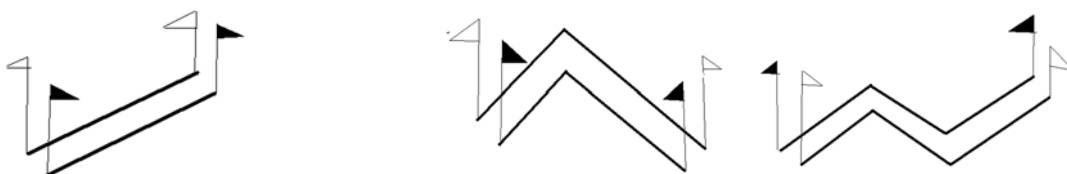
Slalom (per lo slalom si possono utilizzare balle di paglia, piante, coni)

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



Traiettoria Obbligata (curva inquadrata, o serie di curve, delimitata all'interno e all'esterno da coni, balle di paglia, piante, etc.).

Corridoio fra le barriere. Esempi:



Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". Penalità per ostacoli: in base alla formula

Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 5 secondi di penalità cadauno.

L'uso di speroni più frusta prevede 20 secondi di penalità. Riferimento RG 3.4

Il T.A.L. (Tecnico Attività Ludica) o l'istruttore abilitato è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

Ogni tipo di aiuto/intervento da parte del Tecnico in campo potrà essere penalizzato con 10/15/20 secondi forfetari a cavaliere. Al fine di sviluppare lo spirito di squadra, sono ammessi aiuti verbali da parte dei compagni. Questa regola verrà applicata a discrezione del Presidente della giuria, che dovrà avvertire tutti tecnici prima dell'inizio della gara.

Riferimento RGg 3.5

Penalità: Non esistono penalità agli ostacoli, salvo l'eliminazione al terzo rifiuto sull'intero percorso. Non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte dell'TAL/Istruttore con conseguente perdita di tempo : Il cavaliere non deve scendere, ma per poter ripartire sul percorso, deve aspettare che il TAL/Istruttore dopo aver riparato l'errore (piantina caduta), sia ritornato ad un posto fisso (definito dal presidente della giuria) e abbia alzato il braccio.

Essendo necessario che tutti i componenti della Squadra portino a termine il percorso, un cavaliere dopo il secondo rifiuto sullo stesso ostacolo, può girare attorno allo stesso ostacolo e continuare il suo percorso. A fianco ad ogni ostacolo può essere predisposto un passaggio obbligato da attraversare nel senso opposto all' ostacolo, o comunque

sistemato in modo tale da costringere il concorrente che lo attraversa a perdere tempo. Il saltare l'ostacolo o attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo è lasciato alla discrezionalità del concorrente, : il cavaliere può decidere o di saltare o di girare due volte attorno all'ostacolo. Dopo un rifiuto su un ostacolo il concorrente può riprovare a saltare o, in alternativa attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo una volta.

Cause di eliminazione:

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

Punteggio Eliminazione In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio : al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre, se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

Gimkana CROSS prova riservata alle categorie: serie 3 A/C serie 2 B/C

RS 5.9: Norme tecniche

Cat. A/C serie 3

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

- ☐ Numero dei salti: minimo 4, massimo 6
- ☐ Altezza massima: 30/40 cm
- ☐ Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)
- ☐ Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate".

Categoria B/C Serie 2:

Lunghezza massima del percorso: metri 400/700

- ☐ Numero dei salti: minimo 3, massimo 6
- ☐ Altezza massima: 40 cm
- ☐ Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)

- ☐ Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate".

Tempo limite

- ☐ Categoria B/2 200 a 350
☐ Categoria A da 160 a 260
☐ Categoria B/C da 260 m/m a 400

Formula

Serie 2:

- ☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
☐ di regolarità con passaggi obbligati

Serie 3:

- ☐ a tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
☐ di precisione con o senza passaggi obbligati.
☐ di regolarità con passaggi obbligati
☐ di stile con passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

Prova riservata alle categorie A/C serie 3 B/C serie 2
Altezza massima 40 cm

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

Prova riservata alle categorie A/C serie 3
Altezza massima 50 cm

LA LINEA AMERICANA

ORIENTAMENTI

La Gimkana deve essere considerata come un mezzo di valutazione in un programma di apprendimento, di inserimento di una nuova situazione (barili) al fine di sviluppare una cultura larga dell'equitazione (uno dei scopi essenziali del Settore Ludico) ed integrare un nuovo mondo amatoriale adulto che non vuole prendere rischi.

Il percorso, deve avere spirito educativo e didattico.

Lo scopo della Gimkana è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti che contengono prove di abilità e di controllo.

TENUTA: riferimento Tenuta Regolamento Generale o divisa americana rappresentativa la propria scuderia
(camicia maniche lunghe, jeans, stivali) casco protettivo con copertura cappello a falde larghe

CAMPO GARA

Il campo gara deve essere in piano, recintato, su fondo in sabbia o terra fresata. La dimensione deve essere minimo 40m per 20m-massimo 65m per 45m

Regole specifiche: RS

1) Gimkana 2 Americana

RS 8.1 Grafico : Stesso percorso della Gimkana² ma con barili al posto degli ostacoli con un totale di 35 passaggi numerati.

RS 8.2 Partenza/Arrivo: idem Gimkana²

RS 8.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 8.4 Penalità per giochi: idem Gimkana²

RS 8.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana²

RS 8.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana²

RS 8.7 Punteggio Eliminazione : idem Gimkana²

RS 8.8 prova riservata alle categorie: A/B/C serie 1/2/3, F serie1

RS 8.9 Norme tecniche: Serie1: percorso sino al punto 21

Serie 2:percorso sino al punto 25

Serie3: percorso sino al punto 35

Tempo limite

Serie1: da 90m/m a 120m/m Serie2:da 100m/m a 140m/m Serie3:da 130m/m a 180m/m

Formula

Riferimento RG 3.6: Livello 1 Gimkana² Americana

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ☐ Di precisione (senza errore di percorso e senza errore di gioco/barile/PO)

RS 8.10: Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/o regolamento generale

2) Gimkana 2 Americana Light

RS 9.1 Grafico: Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana 2 Americana , togliendo una parte di "esercizi di controllo"(tazze, birilli, barriere..) con un totale di 14 passaggi numerati.

RS 9.2 Partenza/Arrivo: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 9.4 penalità per giochi : idem Gimkana 2 Americana

RS 9.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.7 Punteggio Eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 9.8 Accessibilità prova riservata alle categorie: A serie 3 /B/C serie 2/3

RS 9.9 Norme tecniche

Serie 2 fino al punto 13

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

- Serie 1: categoria A/B/C/F da 90 m/m a 120m/m

- Serie 2: categoria A da 90 m/m a 120m/m categoria B/C da 100 m/m a 130m/m

- Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m

categoria B/C da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 2 Gimkana 2 Americana Light

- ☐ A tempo (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 9.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

3) Gimkana 2 Americana Speed

RS 10.1 Grafico: Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della gimkana 2 Americana, togliendo tutti gli esercizi di controllo con 8 passaggi numerati .

RS 10.2 Partenza/Arrivo:

RS 10.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta

Formula a tempo: 5 secondi

RS 10.4 penalità per giochi: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.5 Errori esercizi di controllo: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.6 Cause di eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.7 Punteggio Eliminazione: idem Gimkana 2 Americana

RS 10.8 Gimkana²Americana Speed prova riservata alle categorie : A/B/C serie 3

RS 10.9 Norme tecniche

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

- Serie A3: da 100 m/m a 150m/m
- Serie B2/C2: da 110 m/m a 160m/m
- Serie B3/C3: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RG 3.6 : Livello 3 (Gimkana² Jump 50)

- ☐ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ☐ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ☐ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ☐ di stile con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

RS 10.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²/ o regolamento generale

Equifun

Categoria Sperimentale di animazione inserita in un progetto di pedagogia ludica; si tratta di un percorso composto da una successione di esercizi da effettuarsi nel minor tempo possibile e con il minimo di penalità.

Gli esercizi alternano abilità del cavaliere, destrezza., capacità di affrontare il salto presentando delle opzioni con difficoltà variabili.

Lo scopo dell' Equifun è di sviluppare le facoltà del cavaliere a gestire il cavallo attraverso la scelta delle opzioni che corrispondano al meglio delle sue capacità e di favorire la preparazione dei cavalli/pony perfezionando la qualità del loro addestramento.

RUN & RIDE

E' una categoria sperimentale di velocità nella quale partono 2 cavalieri con un pony e si alternano sul pony effettuando il cambio nelle specifiche aree predisposte (il cambio si considera effettuato e concluso quando il compagno che deve montare ha scavalcato completamente il pony; pertanto il compagno "a terra" non può uscire dalla zona cambio fino a cambio ultimato).

Il *trinomio* deve arrivare insieme al traguardo.

Le zone di cambio devono essere opportunamente segnalate, delimitate e posizionate sul percorso in base alla lunghezza dell'anello e della categoria.

Vince il trinomio che percorre l'intero anello (o multipli di esso secondo la categoria) nel miglior tempo possibile.

Nello specifico il tempo viene fermato esattamente al passaggio dell'ultimo componente del trinomio.

PENALITA': pari a 60 secondi:

cambio al di fuori della zona predisposta.

PENALITA': pari a 120 secondi:

fuga del pony (sciolto) sul percorso di gara.

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE:

CATEGORIE	ETA' BAMBINI	ALTEZZA PONY	PERCORSO	ACCOMPAGNATORE	CAMBI
BABY RUN & RIDE	6- 8 anni	<= 117 cm	300m- 400m (1 giro di campo)	Obbligatorio	Ogni angolo
A RUN & RIDE	8- 12 anni	<= 117 cm	300m- 400m (1 giro di campo)	Facoltativo*	Ogni angolo
B RUN & RIDE	10- 16 anni	110 - 138	700m- 800m (2 giri di campo)	Vietato	Ogni angolo

*Per la categoria A la presenza dell'accompagnatore prevede una penalità di 15 secondi.

LIBRO II

BREVETTO MOUNTED GAMES (BMG)

DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali. 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.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per le autorizzazioni a montare che abilitano alla partecipazione alle varie categorie, ed il relativo l'iter di conseguimento sono indicate nelle specifiche normative federali in vigore, ed eventuali disposizioni integrative.

Per le abilitazioni in base all'età si veda la Disciplina delle autorizzazioni a montare.

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile; la partecipazione ai concorsi è consentita dal momento in cui decorre la copertura ai sensi della polizza in vigore consultabile sul sito federale."

Tutte le età indicate nel presente regolamento si intendono in base alla regola del millesimo dell'anno.

Iter per il conseguimento:

Il Brevetto Mounted Games viene rilasciato dopo 6 mesi di possesso di patente A ludica per i cavalieri juniores, possesso patente A ludica da almeno 1 anno per i cavalieri Seniores.

Per i cavalieri Juniores (età inferiore = a 18 anni):

- Aver partecipato a 4 categorie di pony games club serie 3 qualificante (squadre e/o coppie) di cui 1 in Manifestazione di Interesse Federale e le restanti 4 in manifestazioni di tipo regionale (trofei, camp. Regionali ecc.);
- Aver partecipato ad 1 ripresa elementare di dressage E50 o 1 categoria di Carosello di qualsiasi serie;
- Aver partecipato a 2 Gimkane di cui 1 della linea 2 ed 1 a scelta tra jump, cross o derby di qualsiasi serie ed in qualsiasi manifestazione sia nazionale che regionale;

I piazzamenti conseguiti dovranno essere annotati in un “Libretto del Cavaliere” e firmati dal Presidente di Giuria o Segreteria di concorso del singolo evento.

Per i cavalieri Senior (età superiore a 18 anni):

- prova pratica sulla categoria élite;
- colloquio presso il proprio Comitato Regionale di appartenenza, con un Referente regionale ed il TAL di riferimento, in cui il candidato deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti, le cure a lui necessarie e alcune nozioni sui regolamenti federali di disciplina.

LIBRO III

UFFICIALI DI GARA

TITOLO 1

LA GIURIA /UFFICIALI: UP

UP 1.1 E' composta da:

- L'Arbitro Starter ufficiale, potrà essere contemporaneamente anche Presidente di Giuria se né ha la qualifica, starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- Un aiuto arbitro ufficiale (Vice Presidente di Giuria) che aiuterà l'Arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'arbitro ufficiale. Potrà in caso di necessità sostituire l'arbitro ufficiale.
- Arbitri di corsia : almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dell'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
- Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo: essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare i passaggi sulla linea trasversale.

Minimo: obbligatoriamente 2 sulla linea di fondo.

- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura, con la sua squadra (i posizionatori di materiale) il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- Commissario in campo prova: verificherà che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, la correttezza delle imboccature, che siano rispettate le regole in campo prova: non usare fruste e speroni, i pony non devono essere montati da adulti. Per la categoria Elite è vietato l'uso in campo prova del materiale di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse almeno che siano coinvolti nella stessa sessione). Gestisce l'ingresso gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche da un arbitro di corsia, un posizionatore di materiale per la serie Club, due posizionatori di materiale per la serie Elite.
- Lo Speaker: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

UP 1.2 Ogni componente di questa giuria può, alla fine di ogni gioco, informare l'Arbitro ufficiale di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste informazioni, l'Arbitro ufficiale potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

UP 1.3 Tutti gli ufficiali di campo (Arbitro Ufficiale, aiuto Arbitro Ufficiale, Arbitri all'arrivo, Direttore di Campo, Commissario di campo, Arbitri di corsia e Linea, e commentatore) devono avere familiarità con le regole di gioco, le procedure

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- ☐ Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente.
- ☐ Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.
- ☐ Deve avere almeno 16 anni
- ☐ Deve essere obbligatoriamente presente al briefing

-
- ☐ Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra
 - ☐ L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
 - ☐ Come per il posizionatore dei materiali, la squadra non può entrare in campo gara senza il suo arbitro di corsia.
 - ☐ Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate, l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro ufficiale decide in merito
 - ☐ L'arbitro di corsia ed il posizionatore si dovranno presentare all'ingresso del campo gara con la loro squadra. Se questo non avverrà la squadra non potrà entrare in campo.

TITOLO II

ITER DI FORMAZIONE ARBITRI PONY GAMES

Premessa: L'obiettivo di questo percorso di formazione è quello di sensibilizzare ed informare correttamente coloro che vogliono collaborare fattivamente a questo programma di sviluppo formativo/educativo.

I candidati, a ricoprire i vari ruoli, non sono necessariamente obbligati a seguire tutta l'iter formativo, in quanto possono essere individuati eventuali "collaboratori volontari" per un periodo di tempo determinato.

I Corsi di Formazione avranno le finalità di:

- Creare un gruppo di Ufficiali di gara in ogni regione.
- Creare dei responsabili della formazione degli Ufficiali di gara a livello regionale.
- Creare, a livello nazionale, un gruppo di responsabili dell'evoluzione della regolamentazione

E' necessario essere tesserati FISE, anche con la sola pat. A.

ELENCO DI TUTTE LE TIPOLOGIE DI UFFICIALI DI GARA

ARBITRI

Arbitro di Corsia

Arbitro all'arrivo

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Arbitro Ufficiale Starter

DIRETTORI DI CAMPO

Direttori Di Campo Club 1° Livello

Direttore Di Campo Club 1° Livello Elite
Direttore Di Campo Club 2° Livello

REQUISITI

Il candidato dovrà avere i seguenti requisiti

- Età minima 16 anni (solo per Arbitro di corsia) o 18 anni
- Essere residente in Italia (salvo deroga del Consiglio Federale)
- Non avere riportato condanne per delitti dolosi o colposi passati in giudicato;
- Non avere subito squalifiche o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI o da una Federazione sportiva;
- Non essere in posizione di incompatibilità così come previsto dall'Art. 54 dello Statuto Federale;
- Conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
- Motivazione a svolgere il ruolo di Ufficiale di gara;
- Habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
- Attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;
- Buona capacità di concentrazione;
- Autorevolezza e imparzialità;
- Rispetto della sicurezza;
- Capacità gestionale e organizzativa.
- Regolamento e regolamentazione dei Pony Games e sua applicazione pratica;
- Preparazione del terreno di gara;
- Conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- Verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- Funzioni specifiche dei diversi ruoli;

E'previsto un esame finale, per la valutazione di idoneità.

Arbitro di Corsia

Deve essere in possesso di patente A – non ha diritto a diaria né rimborso spese

Età minima 16 anni (vale il millesimo)

Programma tecnico di formazione:

- 1) 2 ore di formazione teorica sul regolamento con verifica + 2 ore di formazione teorico/pratica sui giochi.
- 2) 4 mezza giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale, previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione a cui si vuole partecipare.

N.B. Per gli atleti di 18 anni in possesso di patente Brevetto olimpico o Brevetto MG o in possesso della qualifica di TAL potranno accedere al corso di formazione effettuando

solamente 2 ore di teoria sul regolamento con verifica e senza effettuare la parte relativa alla formazione teorico/pratica.

La formazione sarà a carico di un Formatore Regionale riconosciuto (proposto dal Comitato Regionale ed approvato dal Dipartimento Club) o dell' Arbitro Ufficiale.

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale e/o dell' Aiuto Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attiva la nomina dovrà effettuare un aggiornamento: al fine di avere un elenco aggiornato annualmente, è previsto un incontro di 2 ore con un Formatore Regionale o un Arbitro Ufficiale per verificare la disponibilità per l'anno in corso e comunicare aggiornamenti su regolamento.

Arbitro all'arrivo

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno un anno ed aver giudicato in almeno 3 competizioni riconosciute dalla FISE.

Programma tecnico di formazione:

1) formazione pratica come Assistente Arbitro all'arrivo sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici dell'arbitro di arrivo (tabella punteggi, ordine di arrivo, identificazione delle squadre, rapporti con l'Arbitro Ufficiale, comunicazione dei punteggi e classifica,...ecc). : 2 giornate complete o 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale e/o dell'Arbitro all'arrivo sempre previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione.

La formazione sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitri di corsia; oltre a ciò, dovrà aver operato almeno tre giornate all'anno, annotate sull'apposito libretto del giudice.

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici: avere operato come Arbitro all'arrivo per almeno due anni, o aver effettuato 8 giornate di gara complete a livello regionale e 1 giornata di gara completa a livello nazionale.

La formazione:

- 1) 2 giornate di affiancamento con un Arbitro Ufficiale in manifestazioni regionali
- 2) 1 giornata di affiancamento in manifestazioni nazionali.

La valutazione sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo parere favorevole del Responsabile Pony Regionale e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Aiuto arbitro Ufficiale può essere designato Arbitro Ufficiale in manifestazioni di carattere regionale. L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitro starter

Arbitro Ufficiale Starter

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico)

Ha diritto a diaria e rimborso spese

Requisiti tecnici:

Avere conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter Ufficiale da almeno 2 anni e giudicato per almeno 4 giornate

Programma tecnico di formazione:

- 1) Formazione teorico/pratica di almeno 1 giornata completa col Tecnico Nazionale con valutazione finale della idoneità.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale effettuata dal Dipartimento Club.

L'aggiornamento: 1 giornata completa all'anno, di formazione teorico pratica col Tecnico Nazionale durante qualsiasi Manifestazione di Interesse Federale. Per mantenere la nomina dovrà operare almeno 3 giornate all'anno.

DIRETTORI DI CAMPO

Il costo per la partecipazione al corso di Direttore di Campo Club di qualsiasi livello è di € 200,00 per tutta la durata dell'intero corso.

DIRETTORI di CAMPO CLUB 1° livello

Potranno partecipare ai corsi di formazione per Direttori di campo Club 1° livello coloro che sono già in possesso di qualifica di Arbitri corsia, Arbitri Starter, Ufficiali di gara Salto Ostacoli, Direttori di Campo di Salto Ostacoli.

PROGRAMMA TECNICO DI FORMAZIONE

- 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo
- 8 ore di pratica in un centro attrezzato o in preparazione di una gara, a discrezione del direttore del corso;
- 2 giornate complete di gara in manifestazioni regionali in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale.
- 1 affiancamento in una manifestazione di carattere nazionale quale: Ponyadi, Ponymania, Campionati Italiani.
- esame finale da concordare (verifica materiale, posizionamento, preparazione del campo, rapporti con l'arbitro ufficiale, Presidente di giuria, organizzazione della squadra dei posizionatori dei materiali, etc...). La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Il direttore di Campo Club 1°livello sarà abilitato a

-Pony Games Club

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 1° livello ELITE

Possono partecipare ai corsi di formazione i Direttori di campo 1° livello Club Programma tecnico di formazione:

-8 ore di teoria sui giochi Elite e loro problematiche sulle problematiche del salto Ostacoli. -1 affiancamento certificato in manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati italiani.

-1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso in categorie tipo "L".

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

- Pony Games Elite
- Gimkana 2
- Gimkana 2 Jump 40
- Gimkana 2 Derby
- Gimkana 2 Derby 40
- Gimkana 2 Americana
- Gimkana 2 Americana Light

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 2° livello

Possono partecipare ai corsi di formazione Direttori di Campo Club 1° livello Elite Programma tecnico di formazione

-8 ore di formazione pratico/teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna con le varie problematiche.

-1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".

-indispensabile la presenza in affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati Italiani.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Jump 50

-P.G.P

-Gimkana Derby 50

-Gimkana Americana Speed

-Gimkana Cross

CAROSSELLO

Tale specialità, per le evidenti analogie e connessioni, verrà giudicata da Ufficiali di gara scelti nell'elenco dei Giudici e Candidati Giudici di Dressage.

In accordo con il Responsabile del Dipartimento Dressage e il Referente per il Giudici di Dressage, le modalità di giudizio del Carosello saranno opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

LIBRO V

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

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

-
- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
 - dai responsabili dei cavalli/pony iscritti nei ruoli Federali;
 - da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony a manifestazioni e/o concorsi;
 - dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
 - da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony/cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che ritiene opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un

referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony/cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

I Comitati Organizzatori di manifestazioni club si dovranno attenere, nella programmazione tecnica, alle categorie previste dal presente regolamento.

SERVIZI:

Per l'organizzazione di qualsiasi manifestazione riconosciuta dalla Federazione sia di carattere Nazionale che Regionale, devono essere garantiti i seguenti servizi:

1 Campo gara Pony Games:

- 1 Presidente di Giuria
- 1 Giudice Starter
- 2 Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter)
- 1 Stewart (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Direttore di Campo pony games
- 1 Ambulanza con medico
- 1 Maniscalco (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Veterinario (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)

In aggiunta solo per 1 Campo gara Gimkane:

- 1 Giudice Salto Ostacoli + 1 segretario di giuria in manifestazioni regionali 2 giudici salto ostacoli in manifestazioni nazionali
- 1 Direttore di Campo gimkane
- 1 Stewart (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale)
- 1 Ambulanza se i campi gara non sono adiacenti

PRESENTAZIONE

2 giudici di cui uno preferibilmente istruttore o giudice di dressage