

REGOLAMENTO DISCIPLINA MOUNTED GAMES F.I.S.E.

AGGIORNATO CON DELIBERA N°279 DEL 04/03/2019

Sommario

1.0 CATEGORIE	9
Categorie Mounted Games	9
1.2 Categoria Pony Esordienti	9
2.0 PARTECIPAZIONI	10
2.1 Cavalieri	10
2.2 Pony	11
2.3 Età minima dei pony	11
LIBRO I	12
MOUNTED GAMES	12
TITOLO I	13
REGOLE GENERALI: RGmg	13
2.0 PONY	14
3.0 SELLERIA	14
4.0 PONY PERICOLOSO	16
5.0 TENUTA	16
6.0 PESO DEL CAVALIERE	17
7.0 L'ARBITRO UFFICIALE	17
8.0 OBIEZIONI	17
9.0 GIUDICI	17
10.0 FASCE PER IL CAP	18
11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY	18
12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI	19
13.0 FUORI CLASSIFICA	20
REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC	21
RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE	21
RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO	24

RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE	25
RC 4.0 ASSISTENZA	26
RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE	26
RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO	27
RC 7.0 MATERIALE ROVESCiato	27
RC 8.0 CADUTE	28
RC9.0 GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'	28
RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI	29
RC 11.0 OSTRUZIONI	30
RC 12.0 ELIMINAZIONI	30
RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM	30
RC 14.0 INFORTUNI	31
RC 15.0 CONDIZIONI METEOREOLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE	31
RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE	32
RC 17.0 USCITA DEL CAMPO GARA	32
RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE	33
RC 19.0 L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA	33
RC 20.0 LA PARTENZA	33
RC 21.0 L'ARRIVO	35
RC 22.0 USO DEL MATERIALE	35
RC 24.0 CLASSIFICA	36
RC 25.0 GIOCO DECISIVO	36
RC26.0 BRIEFING	36
RC 27.0 ISPEZIONE	37
RC 29.0 SFILATA	37
TITOLO II - GIOCHI	37
Regole dei giochi a SQUADRE	38

BANK RACE	38
BASKET	39
BOTTIGLIE	40
BOTTLE EXCHANGE	40
CALZINI	41
CARTONI	41
CASSETTA DEGLI ATTREZZI	42
CINQUE BANDIERE	43
CINQUE TAZZE	43
CORDA	44
DUE BANDIERE	45
DUE TAZZE	45
HOOPLA	46
JOUSTING	46
LITTER SCOOP (La Paletta)	47
N PATRICK (Founder's Race)	48
PALLA E CONO INTERNAZIONALE	48
PALLONCINI	49
PIETRE	49
PIRAMIDE	50
PNEUMATICO	51
POSTINO	52
QUATTRO BANDIERE	52
RIFIUTI	53
SLALOM	54
SPADE	55
TORRE	55

TRE TAZZE	56
Regole dei giochi a COPPIE	57
BANK RACE (La Banca).....	57
BASKET.....	57
BOTTIGLIE.....	57
BOOTLE EXCHANGE.....	58
BOTTLE SWAP	58
CALZINI	58
CARTONI.....	59
CASSETTA DEGLI ATTREZZI.....	59
CINQUE BANDIERE.....	59
CINQUE TAZZE.....	60
CORDA	60
DUE BANDIERE.....	60
DUE TAZZE.....	61
HOOPLA.....	61
LITTER SCOOP (La Paletta).....	61
N PATRICK (Founder's Race).....	62
PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	63
PALLONCINI.....	63
A PIEDI A CAVALLO	63
PIETRE.....	64
PIRAMIDE.....	64
PNEUMATICO	65
POSTINO (NO IMGA).....	65
QUATTRO BANDIERE	65
RIFIUTI.....	66

SLALOM	66
SPADE	66
TORRE (IMGA)	67
TORRE (NO IMGA)	67
TRE TAZZE	67
Regole dei giochi INDIVIDUALI	68
BANK RACE (La Banca)	68
BASKET	68
BOTTIGLIE	69
BOTTLE EXCHANGE	69
BOTTLE SWAP	69
CALZINI	69
CARTONI	70
CASSETTA DEGLI ATTREZZI	70
CINQUE BANDIERE	71
DUE BANDIERE	71
DUE TAZZE	71
HOOPLA	72
LITTER SCOOP (La Paletta)	72
MOAT AND CASTLE	73
A PIEDI A CAVALLO	73
PIRAMIDE	73
PNEUMATICO	74
RIFIUTI	74
SLALOM	75
SPADE	75
THREE POT FLAG RACE	75

TRE BANDIERE	76
TRE TAZZE	76
VICTORIA CROSS	76
LIBRO II	78
UFFICIALI DI GARA	Errore. Il segnalibro non è definito.
LA GIURIA /UFFICIALI: UP	Errore. Il segnalibro non è definito.
LIBRO III	81
MANIFESTAZIONI SPORTIVE	81
TITOLO I	81
GENERALITA'	81
TITOLO II	82
MANIFESTAZIONI E CONCORSI:	82
TAVOLE ALLEGATE	84
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI	84
SELLE	84
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI	85
FILETTI AUTORIZZATI	85
FILETTI NON AUTORIZZATI	85
MORSI SNODATI AUTORIZZATI	86
MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI	88
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI	89
TESTIERE NON AUTORIZZATE	90
CAPEZZINE AUTORIZZATE	91
TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO	92

1.0 CATEGORIE

Categorie Mounted Games

Under 12	di età non inferiore ai 8 anni e fino al 12 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 138 cm (139 cm con i ferri)
Under 14	di età non inferiore ai 8 anni e fino al 14 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 148 cm (149 cm con i ferri)
Under 17	di età non inferiore ai 10 anni e fino al 17 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 148 cm (149 cm con i ferri)
Open /Open Pro	di età non inferiore ai 14 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 148 cm (149 cm con i ferri)

OPEN con pony fino a 148 cm (149 cm con i ferri) e cavalieri con minimo 14 anni; riservata a cavalieri che nell'anno precedente e nell'anno in corso non si siano classificati nelle prime 5 posizioni ai campionati italiani a squadre, a coppie, individuali. Questa categoria non prevede cavalieri idonei alle eventuali selezioni per i Campionati europei o mondiali a squadre, coppie, individuali.

OPEN PRO con pony fino a 148 cm (149 cm con i ferri) e cavalieri con minimo 14 anni. I cavalieri che partecipano a questa categoria non possono partecipare alla OPEN.

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

1.2 Categoria Pony Esordienti

Categoria riservata a pony di età minima 4 anni di altezza massima di 148 cm (149 con i ferri), montati da cavalieri di età minima 14 anni in possesso di patente BMG o B Olimpico e/o superiori ed esperienza minima di 1 anno in categorie Mounted Games ufficiali.

Programmazione: a coppie/individuale e facoltativa per i CO

Giochi previsti per sessione: 7 giochi max.

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

La qualifica di pony esordiente è valida solo per la stagione in corso pertanto un pony può partecipare ad una sola stagione (da gennaio a dicembre) in suddetta categoria.

La partecipazione di un pony a categorie non riservate a pony esordienti comporta la perdita della qualifica e quindi l'esclusione alla partecipazione alla categoria Pony Esordienti.

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

2.0 PARTECIPAZIONI

2.1 Cavalieri

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

La categoria pony esordienti è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

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

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

La possibilità di partecipare a due categorie sarà possibile nelle manifestazioni federali (esclusi i Campionati Italiani), nei Trofei Nazionali, nei Campionati e Trofei Regionali e nelle gare comuni approvate e regolamentate dalla FISE.

Nei campionati Italiani di qualunque tipologia (squadre, coppie ed individuali) sarà ammessa la partecipazione ad una sola categoria.

2.2 Pony

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

2.3 Età minima dei pony

4 anni per tutte le categorie.

Partecipazione di un pony non iscritto ai ruoli federali come da Regolamento Generale.

LIBRO I

MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

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

Il Pony Games si rivolge a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale.

Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico.

L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri.

Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine questa attività è propedeutica alla competizione, è accessibile a tutti i cavalieri, anche principianti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare il codice Pony Games:

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

Il Pony Games può costituire sia una forma di animazione, sia 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, 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: RGmg

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

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

RGmg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (TAL/Istruttore di base) in campo gara e in campo prova.

RGmg 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 Starter Ufficiale o Presidente di Giuria. (es. in caso di ritardo o concomitanze).

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

RGmg 1.6 Una squadra o una coppia possono sostituire un cavaliere se il medico di servizio dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 solo giocatore. Il cavaliere subentrato lo è fino alla fine della categoria e deve corrispondere ai requisiti richiesti per partecipare a quella categoria. In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (Rif. RGmg 14.1)

RGmg 1.7 Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente Brevetto Mounted Games o superiori.

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

2.0 PONY

RGmg 2.1 I pony non devono superare 148 cm senza ferri.

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

RGmg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.

RGmg 2.4 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

3.0 SELLERIA

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

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

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

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

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

RGmg 3.5 Le redini senza morso non sono permesse (tipo bitless) ne' è permesso l'Hackamore. La sola capezza o bitless è consentita in casi particolari solo dietro autorizzazione dell'arbitro ufficiale e con validi motivi certificati da un veterinario. Sicuramente il binomio potrà essere allontanato dal campo in qualsiasi momento se ritenuto non sicuro per se e per gli altri dallo Starter ufficiale.

RGmg 3.6 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi.

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

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

RGmg 3.9 Divieti: Criniere intrecciate e ogni altro materiale rumoroso.

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

RGmg 3.11 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare il gioco, essa viene eliminata per quel gioco. Se il materiale di selleria non è correttamente posizionato (es. redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera), il cavaliere deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

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

4.0 PONY PERICOLOSO

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

5.0 TENUTA

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

RGmg 5.2 Divieti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi.

RGmg 5.3 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è a cavallo. Se il cap si slaccia durante la gara, il cavaliere deve immediatamente riallacciarlo per continuare il gioco; il mancato rispetto di quanto specificato comporta l'eliminazione immediata. La perdita del cap comporta l'eliminazione immediata. I minori di anni 18 presenti in campo gara in qualsiasi ruolo previsto dal presente regolamento, devono obbligatoriamente indossare il cap allacciato; la mancata osservanza della suddetta prescrizione sarà causa di penalizzazione di punti per la squadra di appartenenza.

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

RGmg 5.5 I gioielli che non possono essere tolti, devono essere nascosti con un nastro adesivo. Tutti i monili devono essere tolti durante la gara. I monili che non possono essere tolti devono essere ricoperti in maniera appropriata.

RGmg 5.6 Tutte le persone autorizzate ad entrare nel campo di gioco devono indossare scarpe con la chiusura assicurata. Il cavaliere che durante il gioco perde uno o due stivaletti/scarpe è tenuto immediatamente a indossarli nuovamente prima di proseguire in ogni altra azione, anche in caso di caduta, pena eliminazione.

6.0 PESO DEL CAVALIERE

Rgmg 6.1 Un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17, non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 50.

7.0 L'ARBITRO UFFICIALE

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

8.0 OBIEZIONI

RGmg 8.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing. A discrezione dello Starter il non rispetto di questa regola potrà essere penalizzata con un'ammonizione del giocatore o TAL responsabile della violazione.

9.0 GIUDICI

RGmg 9.1 Arbitri di Corsia: se sono previste più batterie, i giudici della batteria A giudicheranno la batteria B, quelli della batteria B arbitreranno la C, quelli della C la batteria A. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti per ogni gioco svolto senza l'arbitro, alla squadra che lo doveva fornire.

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

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

RGmg 9.3 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto 9.2 può essere eliminata, salvo eventuali accordi con l'Arbitro ufficiale. I posizionatori debbono entrare in campo con la propria squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco.

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

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

10.0 FASCE PER IL CAP

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

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

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

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

11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY

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

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

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

Sono esempi di maltrattamento le seguenti condotte:

- frustare, colpire o picchiare un pony con qualsiasi oggetto o con una mano o gamba;
- stratonare violentemente un pony in bocca;

-
- montare un pony evidentemente spossato, fuori forma, debole o ferito;
 - sensibilizzare in modo anormale qualsiasi parte del pony;
 - lasciare un pony senza cibo o beveraggio adeguato;
 - usare bardature di taglia sbagliata.

Qualsiasi di queste infrazioni causa eliminazione.

RGpg 11.2 per quanto alle previsioni e alle prescrizioni in merito a:

- Tesseramento cavalieri e autorizzazioni a montare;
- Iscrizioni al ruolo dei cavalli ;
- Comitati Organizzatori;
- Disciplina dell'antidoping umano;
- Disciplina dell'antidoping cavalli;
- Norme sulla Salute e il Benessere del cavallo;

si applicano le previsioni del Regolamento Generale F.I.S.E e degli specifici regolamenti tecnici.

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

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

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

12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

RGmg 12.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, dei TAL/Istruttori di base, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione per quel gioco della squadra/coppia/individuale.

RGmg 12.2 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, saranno ammoniti con un cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo, questo comporta l'eliminazione per

cui, alla sua squadra/coppia, non verranno attribuiti punti per quel gioco. Tale ammonizione è valida per tutta la durata della competizione.

RGmg 12.3 Potranno essere presi eventuali provvedimenti disciplinari dall'Arbitro Starter o dal Presidente di Giuria nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

RGmg 12.4 Le ammonizioni in campo vengono assegnate dallo Starter al cavaliere o TAL, tramite cartellino giallo e verbalizzazione delle motivazioni. L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione. Qualora fosse imputato un secondo cartellino giallo al cavaliere o TAL in questione, questo comporta l'eliminazione della squadra/coppia/individuale per quel gioco. Ugualmente una squadra/coppia/individuale che nel corso della intera durata della competizione accumula tre cartellini gialli, anche da componenti diversi, sarà penalizzata con l'eliminazione nel gioco in cui viene assegnato il terzo cartellino. Nel caso di superamento dei tre cartellini gialli per squadra, oltre all'assegnazione dell'eliminazione, si farà riferimento all'articolo RGmg 12.3.

RGmg 12.5

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

- fare uso di telefoni e/o videocamere;

- incitare i cavalieri in gara;

- suggerire la rettifica di un gioco;

- posizionare il materiale in modo tale da favorire/sfavorire una squadra durante lo svolgimento del gioco

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

13.0 FUORI CLASSIFICA

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

In particolare:

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

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

a discrezione dello Starter la squadra/coppia/individuale fuori classifica che dovesse creare ripetutamente difficoltà o ostruzioni alle squadre in gioco, verrà fermata definitivamente

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

REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE

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

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

Tutte le corsie, anche le ultime, devono essere delimitate da due file di paletti, dal momento che i paletti contano sempre (Rif. RC 1.16).

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

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

RC 1.4 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti.

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

RC 1.5 La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RC 1.6 La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e la linea di sicurezza ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.6bis La linea di sicurezza è posta dietro la linea di attesa ad una distanza tra i 3 e i 5 metri dalla staccionata e delimita la zona di sicurezza. Qualora le dimensioni del campo lo consentano, la linea di sicurezza può essere tracciata anche dietro la linea di fondo. La zona di sicurezza è utilizzata per la via di fuga ed è percorribile dai cavalieri unicamente a mano destra.

RC 1.7 La zona di fondo è situata fra la linea di fondo e la staccionata ed è la zona in cui i binomi si presentano per partire (dal fondo) o in cui i binomi aspettano il loro turno per partire o in cui aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RC 1.8 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali devono avere un diametro di almeno 40 cm. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing. Il colore delle linee e dei segni del materiale in campo gara deve essere in contrasto con il colore del terreno di gara.

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

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

RC 1.11 A gioco iniziato nessun pony può entrare nella zona di partenza tranne il pony in partenza. Pena l'eliminazione.

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

RC 1.13 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, può decidere se fermarsi dritto restando dunque nella zona di attesa e facendo attenzione a non intralciare e ostruire gli altri cavalieri (pena eliminazione) oppure può oltrepassare la linea di sicurezza; in tal caso il cavaliere è tenuto a percorrere la zona di sicurezza (via di fuga) obbligatoriamente a mano destra per raggiungere l'angolo destro del campo.

I cavalieri che terminano il proprio gioco dietro la linea di fondo, qualora la linea di sicurezza non sia tracciata, potranno fermarsi dritti prima della staccionata lasciando comunque spazio sufficiente sul fondo per i cavalieri che vorranno invece adoperare la via di fuga girando obbligatoriamente a destra. Il mancato rispetto delle norme indicate sarà motivo di eliminazione.

Il cavaliere che avrà terminato il proprio gioco non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco, né nella zona di partenza, né nella zona di attesa, né nella zona di sicurezza.

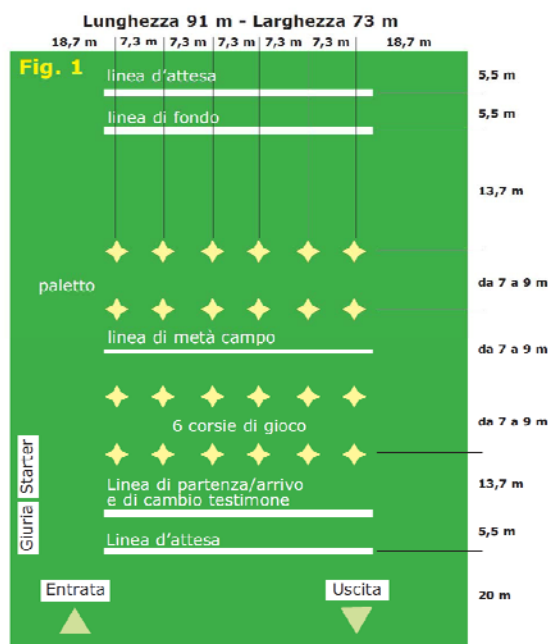
Il cavaliere non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

RC 1.14 Ci dovrà essere un solo cavaliere nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia, pena eliminazione.

RC 1.15 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, il cavaliere può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità la linea di fondo, cioè le quattro zampe dei pony e le due gambe del cavaliere si devono trovare a uno stesso momento dietro la linea

RC 1.16 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente, anche se non fa parte del gioco.

RC 1.17 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara. Durante il riscaldamento non è consentito toccare il materiale di gioco. L'infrazione comporterà l'eliminazione della squadra per il gioco successivo.



NB: le misure del campo dell'immagine sono da ritersi indicative

RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO

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

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

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

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

Quando il gioco viene ripetuto, ogni squadra, coppia o individuale che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione, non rigiocherà e manterrà il suo ordine di

arrivo originale. In ogni caso, qualsiasi altra squadra, individuale o coppia che avesse commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non parteciperà al ri-gioco e sarà eliminata.

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

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

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

RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE

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

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

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

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

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

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

RC 3.7 La zona tra la linea di partenza e la linea di attesa non è vincolante per effettuare il passaggio, nella zona di attesa si presentano i binomi nr. 1 che dovranno aprire il gioco, ma gli scambi, che andranno fatti obbligatoriamente dietro la linea di partenza, potranno essere fatti anche dietro la linea di attesa.

RC 4.0 ASSISTENZA

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

RC 4.2 Se l'Arbitro Starter Ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al TAL di tenere un pony a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata. Il TAL/Istruttore di base può accompagnare il pony a mano alla linea di attesa prima dell'inizio del gioco, al momento che la bandiera dello Starter verrà alzata dovrà immediatamente lasciarlo, pena l'eliminazione.

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

RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

RC 5.1 Se ad un cavaliere cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può scendere dal pony 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 del materiale, non necessariamente quello preso originalmente.

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

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

RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO

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

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

RC 7.0 MATERIALE 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.

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

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

commesso delle infrazioni causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non parteciperà al ri-gioco e sarà eliminata.

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

RC 7.4 Il gioco non sarà fermato in caso di materiale 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 è 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.

RC 8.0 CADUTE

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

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

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

RC9.0 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, pena l'eliminazione.

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, pena l'eliminazione.

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, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi sul 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 (o da un gioco o da una sessione) a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI

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

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

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

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

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

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

RC 10.6 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL/Istruttore di base 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/Istruttore di base in campo gara.

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

RC 11.0 OSTRUZIONI

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

RC 12.0 ELIMINAZIONI

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

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

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

RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM

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

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

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

RC 14.0 INFORTUNI

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

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

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

RC 15.0 CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettano la corretta posizione del materiale prima che il cavaliere possa effettuare il suo gioco, con conseguente criticità nel proseguire il corretto svolgimento del gioco, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco sarà interrotto dall'Arbitro Starter che, consultandosi col Direttore di campo e con la Giuria, deciderà se farlo rigiocare, sostituirlo o annullarlo.

RC 15.2 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 15.3 Se i pesi vengono aggiunti ad un materiale per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte del materiale stesso per tutta la gara.

RC 15.4 Nel caso di condizioni metereologiche estreme o per qualsiasi altra causa imprevista l'arbitro può decidere a sua discrezione di interrompere la gara se ritiene ci sia un rischio per i cavalieri o i ponies o, in ogni caso, per garantire la sicurezza della competizione.

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

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

RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE

RC 16.1 La manomissione del materiale o il suo posizionamento scorretto da parte di posizionatori, TAL/Istruttori di base, giocatori, con l'intenzione di generare uno svantaggio o un vantaggio a una squadra/coppia/individuale può (a discrezione dell'arbitro) causare l'eliminazione della squadra/coppia/individuale a cui appartiene l'autore della manomissione e/o l'espulsione del responsabile dal campo gara fino alla fine della competizione.

RC 16.2 I posizionatori sono responsabili del materiale di gioco della propria squadra, pertanto saranno gli unici autorizzati a posizionare per la loro squadra,coppia,individuale.

RC 17.0 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. Fatto salvo l'abbandono causato da forza maggiore a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

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

RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RC 18.1 E' responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Starter Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali 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.

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

RC 19.1 Una telecamera ufficiale sarà posizionata sulla linea di partenza/arrivo. In aggiunta possono essere posizionate ulteriori telecamere ufficiali sulla linea di fondo e nella posizione migliore per inquadrare le corsie di gioco. Le immagini delle suddette telecamere sono ad uso esclusivo dello Starter Ufficiale che potrà consultarle solo quando lo riterrà necessario avvalendosi a sua discrezione della collaborazione dell'aiuto Starter e dagli arbitri all'arrivo. Nessun'altra telecamera o immagine registrata non ufficiale sarà tenuta in considerazione.

RC 20.0 LA PARTENZA

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione. Tutti i cavalieri e i pony si allineano dietro la linea di attesa. 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 20.2 L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non è corretta, può fischiare e far ripetere la partenza.

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

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

RC 20.5 Un cavaliere che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RC 20.6 Se l'arbitro retrocede un pony per falsa partenza, l'istruttore può cambiare il binomio con un altro membro della squadra. Comunque il cavaliere partirà da dietro la linea di attesa. Se un gioco viene ripetuto, le squadre, coppie e individuali che erano stati arretrati dietro la linea di attesa, partiranno nuovamente dietro la linea di attesa.

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

RC 20.8 L'arbitro può a sua discrezione eleggere un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RC 20.9 Se al fischio dell'arbitro un cavaliere, o il Coach non è pronto, può alzare la mano. In tal caso l'arbitro non darà inizio al gioco. Una volta che la bandiera è stata alzata e i binomi entrano nell'area di Partenza, l'arbitro non è tenuto a fermare la procedura di partenza a causa di mani alzate da parte di Coach o Cavalieri.

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

RC 21.0 L'ARRIVO

RC 21.1 I cavalieri devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano 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.

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

RC 21.4 Quando un cavaliere finisce il suo gioco portando una parte del materiale, deve passare la linea di arrivo portando tale materiale con le proprie mani; dopo aver tagliato la linea di arrivo potrà lasciare il materiale a terra delicatamente o consegnarlo nelle mani del TAL/Istruttore di base. Il mancato rispetto del materiale di gioco sarà sanzionato con un cartellino giallo. (rif. RGmg 12.2)

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

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

RC 22.0 USO DEL MATERIALE

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

RC 24.0 CLASSIFICA

RC 24.1 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 24.2 Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre in competizione (esempio: sei squadre - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

RC 25.0 GIOCO DECISIVO

RC 25.1 In caso di parità fra più squadre, per determinare la classifica può essere organizzato un gioco supplementare fra le squadre ex-aequo; per tutte le categorie previste il gioco sarà **5 Bandiere** . Per quanto concerne la classifica finale del podio è **obbligatorio** procedere con lo spareggio in caso di parità nei piazzamenti in qualsiasi manifestazione autorizzata dalla Federazione.

RC 25.2 Si consiglia vivamente per le gare a coppie e individuali di far uso, dopo le qualificazioni, delle semifinali per meglio livellare gli accessi alla finale.

RC26.0 BRIEFING

RC 26.1 E' diretto dall'Arbitro Starter Ufficiale o dal Presidente di Giuria, riunisce TAL/Istruttori di Base o responsabili delle squadre ed i membri della giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione (orari, presenza delle squadre, dei giudici, dei materiali, ordine dei giochi, formula della competizione, conoscenza delle regole, ecc.) e di risolvere tutti i problemi eventuali prima dell'inizio della competizione.

RC 26.2 Si definirà l'organizzazione in base al:

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

La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

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

RC 27.0 ISPEZIONE

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

RC 29.0 SFILATA

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

TITOLO II - GIOCHI

SQUADRE	COPPIE	INDIVIDUALI
Bank Race	Bank Race	Bank Race
Basket	Basket	Basket
Bottiglie	Bottiglie	Bottiglie
Bottle Exchange	Bottle Exchange	Bottle Exchange
	Bottle Swap	Bottle Swap
Calzini	Calzini	Calzini
Cartoni	Cartoni	Cartoni
Cassetta degli attrezzi	Cassetta degli attrezzi	Cassetta degli attrezzi
Cinque Bandiere	Cinque Bandiere	Cinque Bandiere
Cinque Tazze	Cinque Tazze	
Corda	Corda	

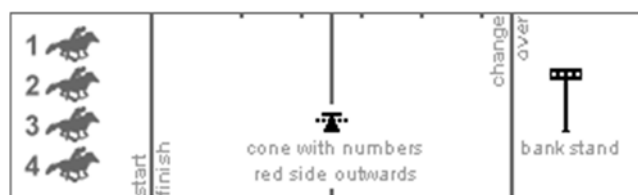
Due Bandiere	Due Bandiere	Due Bandiere
Due Tazze	Due Tazze	Due tazze
Hoopla	Hoopla	Hoopla
Jousting		
Litter Scoop	Litter Scoop	Litter Scoop
		Moat and Castle
N. Patrick	N. Patrick	
Palla e cono Internazionale	Palla e cono Internazionale	
Palloncini	Palloncini	
	A piedi a cavallo	A piedi a cavallo
Pietre	Pietre	
Piramide	Piramide	Piramide
Pneumatico	Pneumatico	Pneumatico
Postino	Postino (NO IMGA)	
Quattro bandiere	Quattro bandiere	
Rifiuti	Rifiuti	Rifiuti
Slalom	Slalom	Slalom
Spade	Spade	Spade
Torre	Torre (IMGA)	
	Torre (NO IMGA)	Three Pot Flag
		Tre Bandiere
Tre Tazze	Tre Tazze	Tre Tazze
		Victoria Cross

Regole dei giochi a SQUADRE

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

BANK RACE

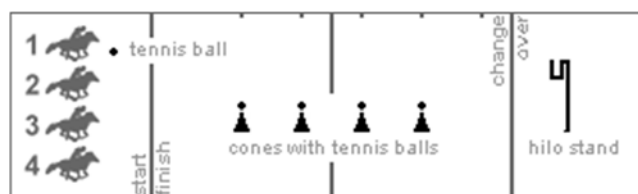
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



Un cono è posizionato sulla linea di mezzo. Sopra di esso, è posizionato un supporto con 4 gancetti. Su ogni gancetto è appeso un numero (colore rosso verso l'esterno). Un porta banconote sul segno a 2,0 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n°1 parte, va a raccogliere un numero sul cono poi va a posizionarlo sul porta banconote (colore nero verso l'esterno). Torna e passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono mettere i numeri sul tabellone solo da cavallo. I numeri possono essere presi dal cono in qualsiasi ordine ma devono essere appesi correttamente in modo che alla fine del gioco si legga 1000 da sinistra verso destra con tutti i numeri che mostrano la faccia nera. I numeri devono essere presi dal supporto solo quando esso è in posizione attorno al cono. Nel caso che i numeri già posizionati sul tabellone e/o il tabellone stesso vengano rovesciati è possibile riposizionarli da terra.

BASKET

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

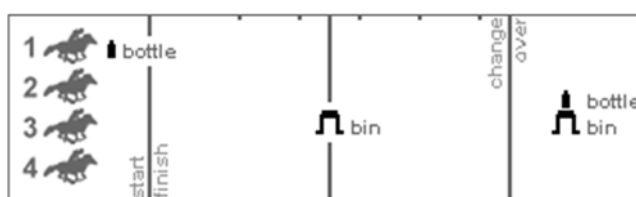


I coni sono allineati ai primi quattro paletti. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, prende una pallina e la mette nel canestro situato a 2,0 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano. Nel caso di mancato canestro il cavaliere può scendere a terra per recuperare la pallina ma dovrà metterla nel canestro da cavallo.

Se il canestro è rovesciato, il cavaliere potrà sistemare il materiale, incluse le palline che erano già state messe nel canestro, da terra.

BOTTIGLIE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica

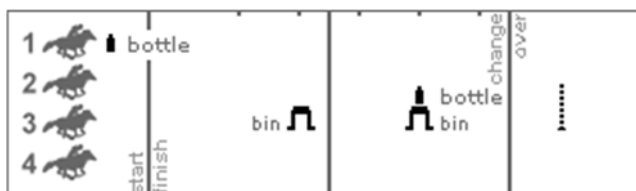


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n°1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 2,0 metri dietro la linea di fondo e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

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

BOTTLE EXCHANGE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



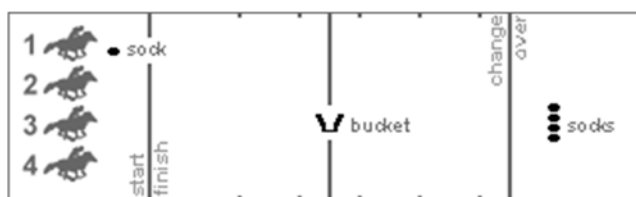
I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato all'altezza del secondo picchetto, va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato all'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia su di esso, continua girando intorno al picchetto posizionato 2,0 metri dietro la linea di fondo e torna al livello del bidone all'altezza del quarto paletto e posiziona la bottiglia su di esso, raggiunge il tavolo al livello del secondo paletto, raccoglie la bottiglia e la passa al n° 2. I cavalieri 2 e 3

ripetono le azioni del cavaliere numero 1. Il cavaliere n° 4 ripete le azioni degli altri, finendo con la bottiglia in mano.

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

CALZINI

1 secchio; 5 calzini.



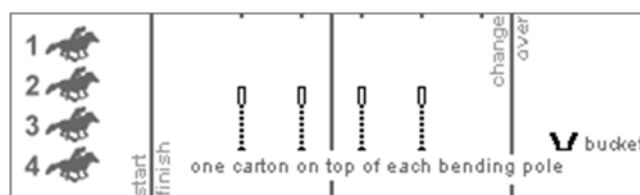
I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati, dietro la linea di fondo (2,0 metri), dentro ad un cerchio se tracciato, rimonta, va verso la linea di arrivo e passa il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

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

Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un cavaliere prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

CARTONI

4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea

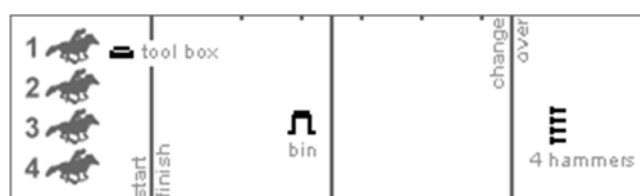


Il secchio è sistemato per terra a 2,0 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su un paletto. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

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

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

1 tavolo; 1 cassetta; 4 martelli



I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo allineato al secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2,0 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. Il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

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

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

CINQUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 5 bandiere



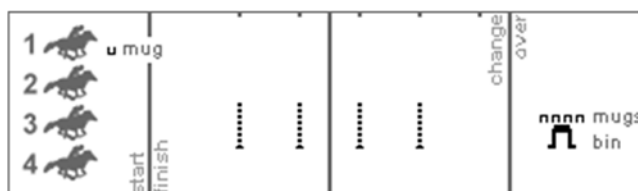
Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1 parte con una bandiera e la va a depositare in un cono che è situato a 2,0 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al Cavaliere n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con una bandiera e le altre 4 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Tutti gli errori ad esempio: un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti dal Cavaliere interessato nel momento in cui si verificano. Il Cavaliere può scendere per correggere il suo errore. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto. Riferimento RC 10.6; RC 1.7/8

CINQUE TAZZE

5 tazze; 1 tavolo; paletti

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate.

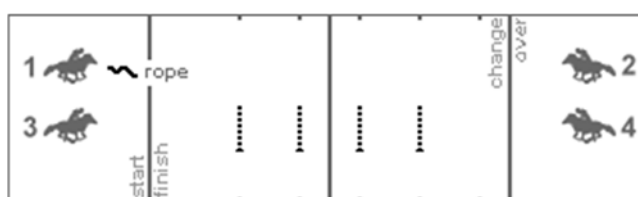


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi, va a prendere una tazza sul tavolo, ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere successivo. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con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

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

CORDA

1 corda; 4 paletti



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

Se un cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto in cui è stato

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

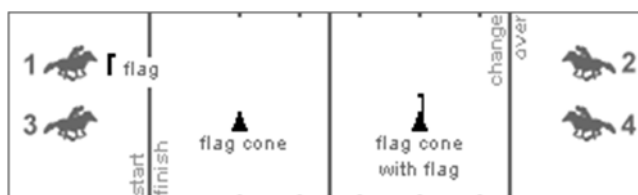
Gli ultimi due cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

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

Riferimento RC 13

DUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 2 bandiere

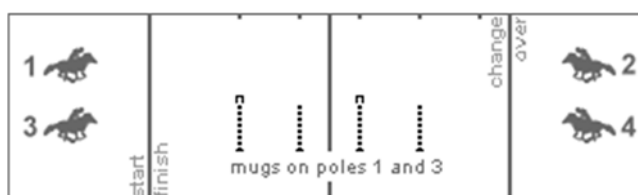


I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto allineato al primo paletto dello slalom e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il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

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

DUE TAZZE

2 tazze; 4 paletti

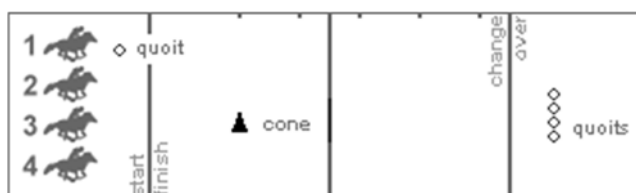


I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto. Poi va a tagliare la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

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

HOOPLA

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



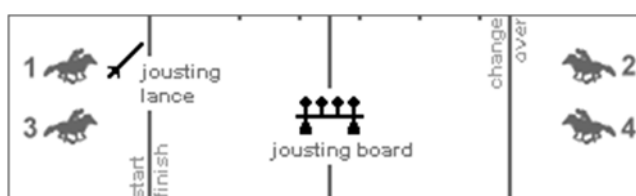
I cavalieri n°1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto, va poi a prendere uno degli anelli posizionato in terra dietro la linea di fondo (2,0 metri) e ritorna per passarlo al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere nn°1. Il cavaliere n°4 tornando indietro dovrà depositare sul cono l'anello che ha raccolto, prima di passare la linea di arrivo.

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

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

JOUSTING

1 porta bersaglio; 1 lancia; 2 coni grandi



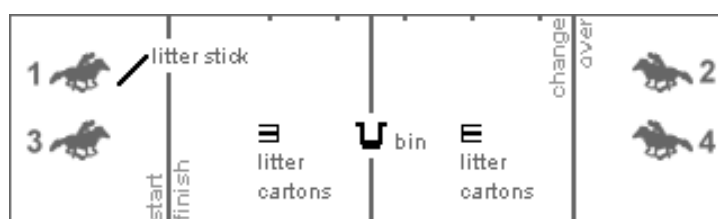
I cavalieri n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa.

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

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

LITTER SCOOP (La Paletta)

1 secchio sulla linea di mezzeria, 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 4 e 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 1, I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzeria.



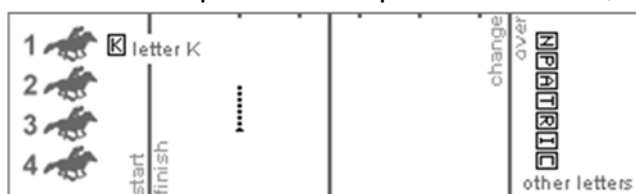
I cavalieri n°1e 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il cavaliere numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna da cavallo, lo porta a cavallo nel secchio e scambia la canna con il cavaliere 2. I cavalieri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

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

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

N PATRICK (Founder's Race)

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

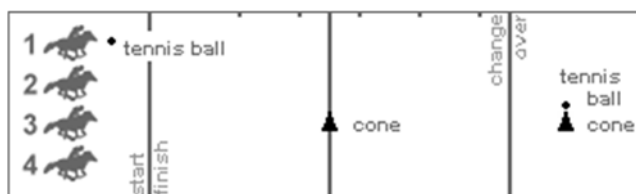


I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia. 7 tubi (N P A T R I C) si trovano a terra 2,0 metri dietro la linea di fondo. Al via, il cavaliere n°1, con il tubo K in mano va ad infilarlo sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere il tubo C. Deve risalire sul pony e infilarlo sul paletto per poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere prendere il tubo I, risalire sul pony, passare la linea di arrivo e trasmettere il tubo I al cavaliere n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I, R e T. Il cavaliere 3 farà lo stesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, il cavaliere 4, dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony e va ad infilarlo sul paletto prima di passare la linea di arrivo. Durante il gioco deve essere possibile leggere le lettere già posizionate secondo la sequenza KCIRTAPN dal basso verso l'alto. Le lettere non devono essere infilate nel paletto capovolte

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

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

2 coni; 2 palline



I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla

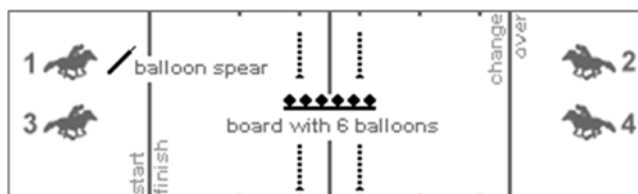
linea centrale. Va a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,0 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

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

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

PALLONCINI

1 tavola porta palloncini; 6 palloncini gonfiati; 1 canna di bambù lunga 1,20 metri con una punta all'estremità.



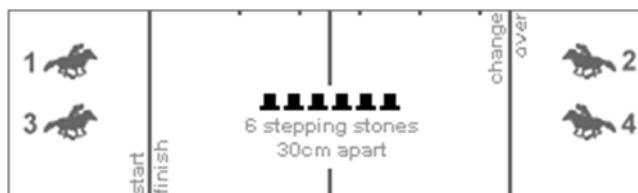
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la canna di bambù, parte, fa scoppiare almeno un palloncino usando o la punta della canna o colpendo il palloncino con la canna e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e passa la canna al cavaliere n° 3. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Ogni cavaliere deve fare scoppiare almeno un palloncino. Tutti i cavalieri possono fare scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte della canna piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale.

La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione.

PIETRE

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



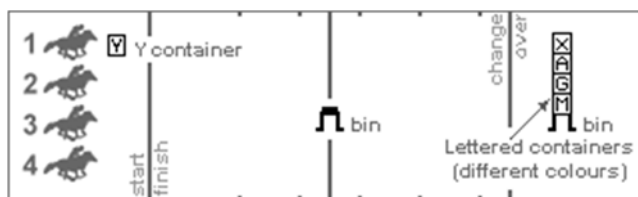
I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 va verso le pietre scende da cavallo e tenendo il pony solo per le redini che restano sul collo (e non appoggiandosi sul o contro il pony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

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

Riferimento RC 9.3/4

PIRAMIDE

2 tavoli; 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T



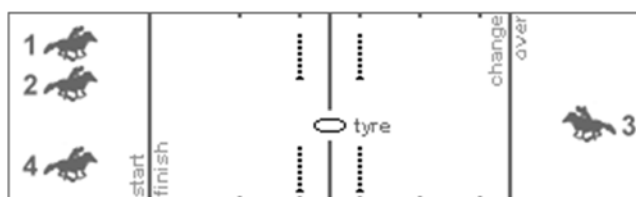
(giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor).

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2,0 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va

a prendere la scatola I (verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Durante il gioco deve essere possibile leggere le scatole già posizionate secondo la sequenza Y, L, A, T, I dal basso verso l'alto. Tutte le scatole devono essere posizionate con il fondo dell'una sul coperchio di un'altra, e non sul fianco (e devono rimanere così durante tutto il gioco). Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, il cavaliere dovrà risistemare il materiale rimettendolo nell'ordine, facendolo sia a piedi che a cavallo. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo. RC 10.5

PNEUMATICO

1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.

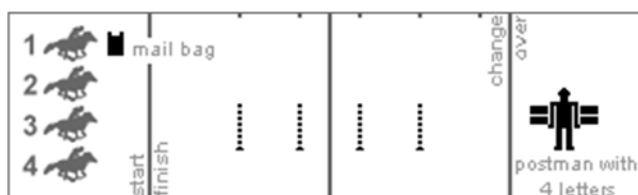


I cavalieri n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico mentre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

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto. Se il pneumatico finisce fuori dalla zona delimitata dai paletti 2 e 3 dovrà essere riposizionato immediatamente.

POSTINO

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



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

Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu; 3 Giallo; 4 Verde.

Il bordo del sacco non deve essere arrotolato. Cavaliere e pony, così come il Postino, devono essere dietro la linea di fondo quando prendono la lettera dal postino.

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

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

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

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

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

QUATTRO BANDIERE

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



I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,0 metri dietro la linea di fondo e la mette dentro il tubo del porta bandiere corrispondente allo stesso colore della bandiera, il quale è allineato al primo paletto dello slalom. Il cavaliere dopo aver inserito la bandierina passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo. L'abbinamento dei colori delle bandiere con i rispettivi tubi sul supporto deve essere rispettato durante tutto il gioco.

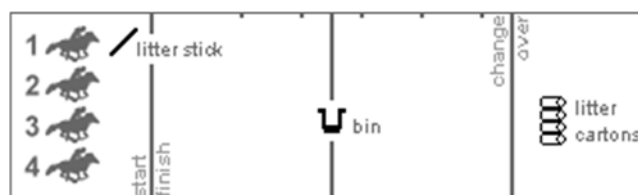
Dietro la linea di fondo, se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato il cavaliere potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre il cavaliere tenta di metterla nel tubo, potrà scendere per recuperarla ma dovrà rimetterla obbligatoriamente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

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

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

RIFIUTI

1 pattumiera; 4 cartoni; 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20



I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a 2,0 metri dietro la linea di fondo, perpendicolari alla linea di fondo, con la parte chiusa rivolta verso la linea di partenza. La pattumiera è posizionata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella

pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

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

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

SLALOM

1 testimone; una fila di 5 paletti.



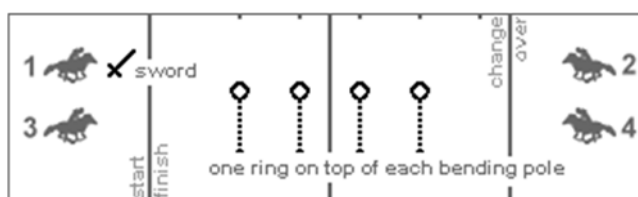
Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone al cavaliere n° 2. I cavalieri n°

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

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

SPADE

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



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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 tenendo la spada per l'impugnatura infila un anello e dà la spada con l'anello al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo.

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

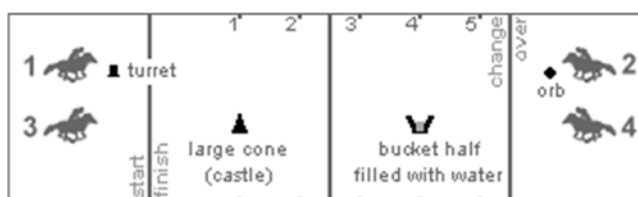
Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano, dall'impugnatura della spada.

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

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

TORRE

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

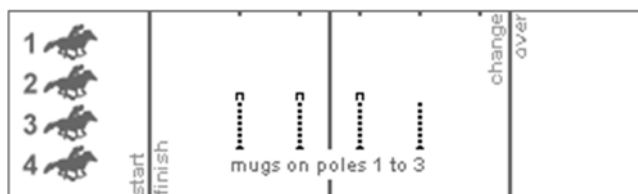


I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la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

Se un materiale cade il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. La palla di legno può essere presa dal secchio a piedi o da cavallo. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi, in caso contrario la squadra sarà eliminata.

TRE TAZZE

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



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

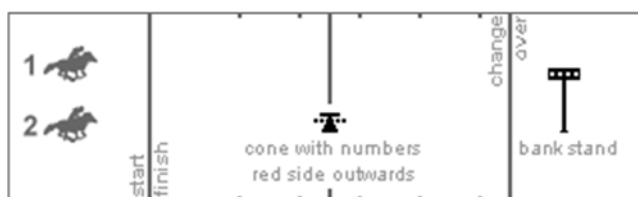
Quando il cavaliere prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando il cavaliere mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.

Regole dei giochi a COPPIE

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BANK RACE (La Banca)

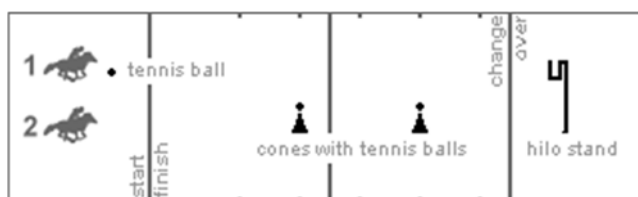
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



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

BASKET

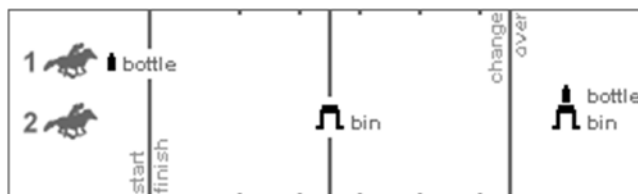
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12); 2 coni allineati con il secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTIGLIE

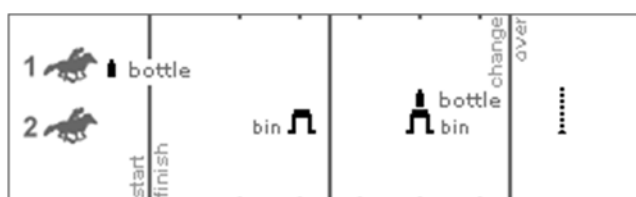
1 tavoli; 2 bottiglie in plastica.



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre

BOOTLE EXCHANGE

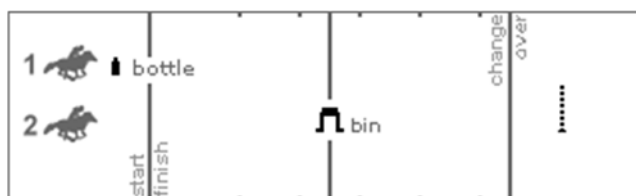
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre.

BOTTLE SWAP

1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 2 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



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

Il cavaliere 2 ripete la sequenza del cavaliere 1, finendo il gioco con la bottiglia in mano.

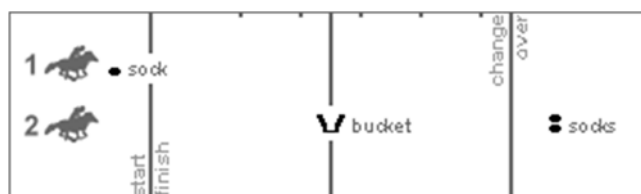
La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco.

Il paletto deve rimanere in piedi durante tutto il gioco.

CALZINI

Un secchio sulla linea di mezzeria e due calzini sul segno a 2 metri dalla linea di fondo

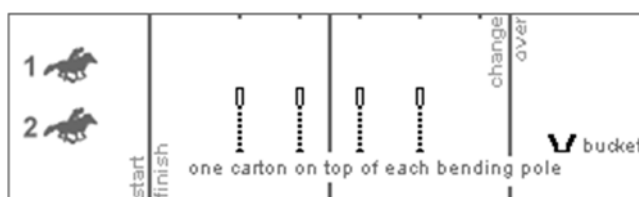
Il cavaliere n.1 parte con un calzino in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CARTONI

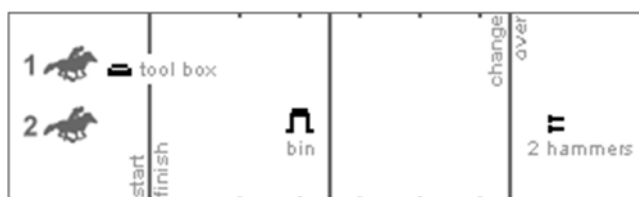
4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea



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

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

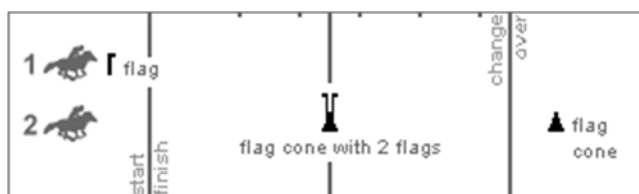
1 bidone rovesciato all'altezza del paletto numero 2 e due attrezzi posti sul segno a 2 metri oltre la linea di fondo.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE BANDIERE

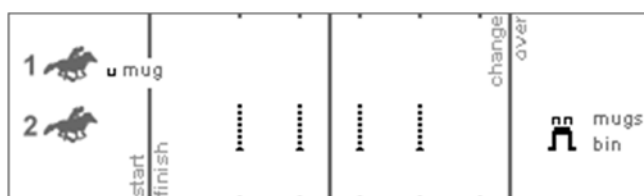
2 coni per bandiere; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE TAZZE

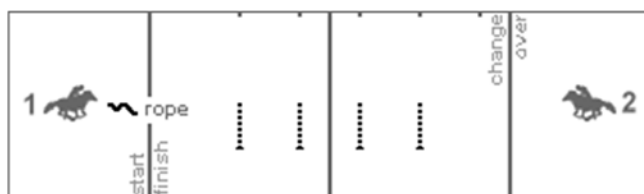
Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate, posizionato in linea con la fila dei paletti, a 2 metri dalla linea di scambio. Il cavaliere 1 parte con una tazza in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CORDA

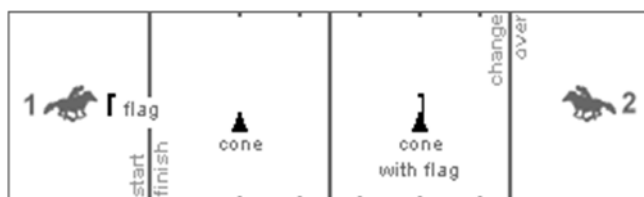
1 corda; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE

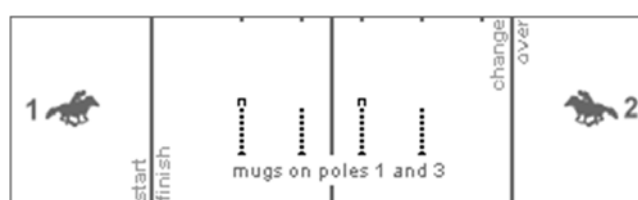
2 coni per bandiere; 2 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE TAZZE

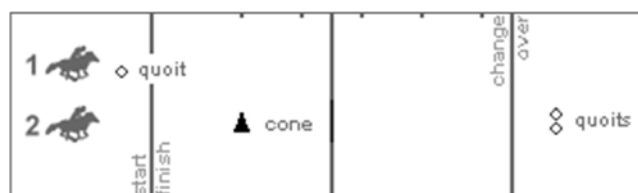
2 tazze; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

HOOPLA

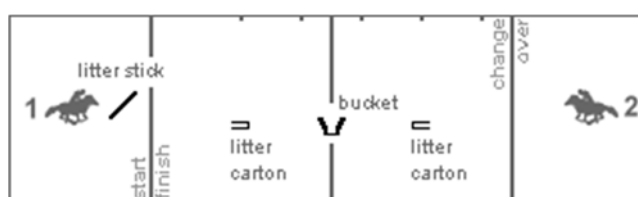
1 cono all'altezza del paletto numero 1 e due anelli posti sul segno a 2 metri oltre la linea di fondo. Il cavaliere numero 1 parte con un anello in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

LITTER SCOOP (La Paletta)

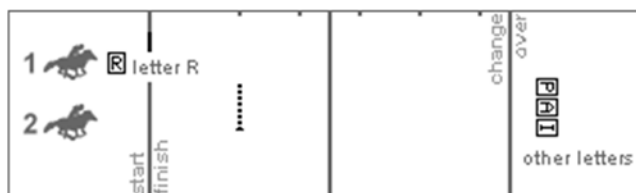
1 secchio sulla linea di mezzeria, 1 cartone posto all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzeria.



Il cavaliere numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna da cavallo, lo porta a cavallo nel secchio e rientra per scambiare la canna con il cavaliere 2. Il cavaliere 2 ripete la sequenza e conclude il gioco con la canna in mano. Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e il cavaliere deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nel bidone con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e il cavaliere deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi cavaliere della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccoglierlo da cavallo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto. Il rifiuto che cade al di fuori del secchio può essere raccolto e gettato nel secchio con la canna, sia a piedi che a cavallo.

N PATRICK (Founder's Race)

1 paletto; 3 tubi di plastica sul segno a 2 metri dalla linea di fondo con stampata una di queste lettere: P, A, I.

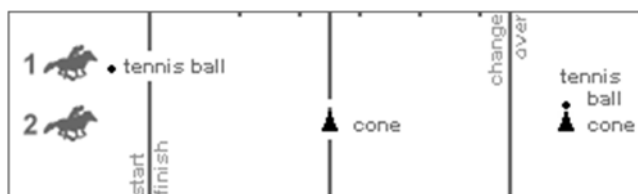


Il cavaliere n°1, con il tubo R in mano va ad infilarlo sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere la lettera I. Risale sul pony e va a infilare la lettera sul paletto. Le successive due lettere sono raccolte e messe nel paletto da uno dei due giocatori, a condizione che il giocatore 2 ne raccolga e infili nel paletto almeno una prima di passare la linea di arrivo.

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

PALLA E CONO INTERNAZIONALE

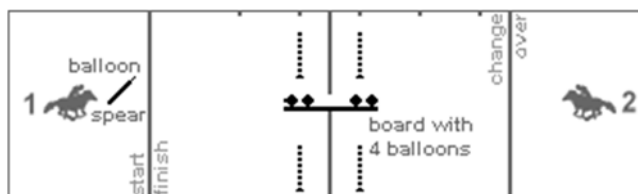
2 coni; 2 palline



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PALLONCINI

1 tavola porta palloncini; 4 palloncini gonfiati posti sulla tavola nelle posizioni 1,2 e 5,6i; 1 canna di bambù lunga 1,20 metri con una punta all'estremità



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

A PIEDI A CAVALLO

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



I cavalieri n° 1, n° 2 dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1 a piedi e i cavaliere n° 2 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 sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere 1 non deve essere in sella prima che i 4 piedi del pony abbiano superato il paletto nella corsa di andata. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende e gira attorno al quinto paletto tenendo il pony per le redini e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo. Il cavaliere 2 può scendere prima o dopo del quinto

paletto, ma deve essere a terra prima che il primo piede del suo pony abbia superato il quinto paletto sulla via del ritorno.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra del cavaliere sia all'andata che al ritorno.

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

RC 9.3/4

PIETRE

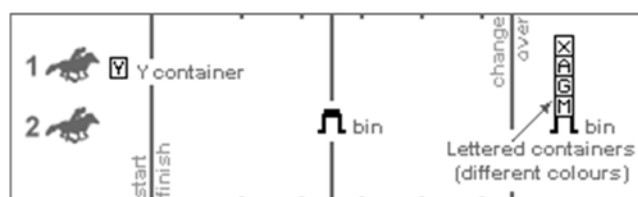
6 pietre allineate perpendicolari alla linea di metà campo, al centro della corsia, distanza tra il bordo delle pietre 30 cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PIRAMIDE

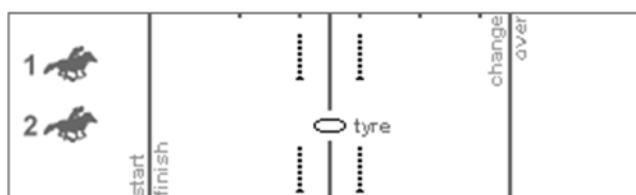
2 tavoli; 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor)



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

PNEUMATICO

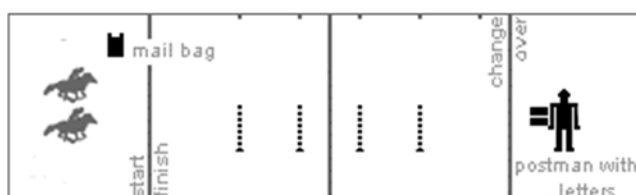
1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

POSTINO (NO IMGA)

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



Il Postino è posizionato oltre la linea di fondo, con il cap allacciato, in corrispondenza della fila di paletti della sua corsia. Se la squadra è composta da 3 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il terzo cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 2 cavalieri, deve essere l'istruttore/ tecnico. Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu.

Regole del gioco vedi giochi a Squadre.

QUATTRO BANDIERE

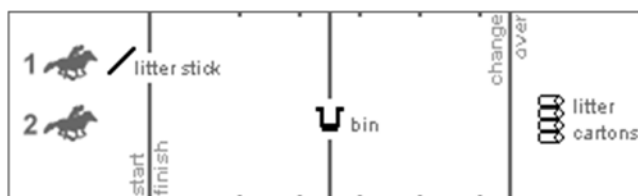
4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu); 1 supporto porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu); 1 cono per bandiere



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

RIFIUTI

1 pattumiera; 4 cartoni; 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20

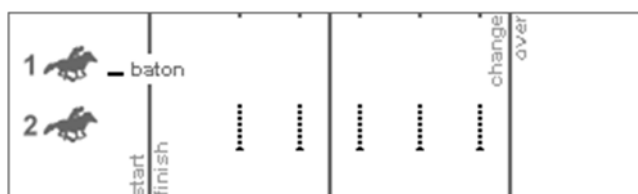


Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due rifiuti

SLALOM

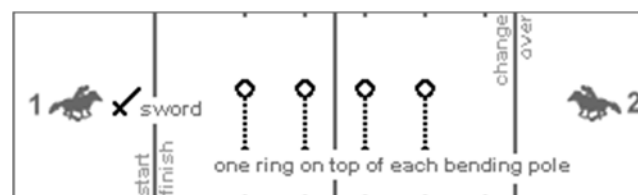
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

SPADE

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



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

TORRE (IMGA)

1 cono all'altezza della prima fila di paletti e 1 secchio pieno a metà di acqua, con dentro una palla di legno galleggiante, all'altezza del 4° paletto. Entrambi centrati a metà tra le due file dei paletti.

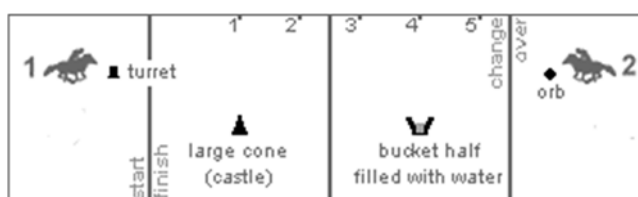


Regole del gioco: Il giocatore 1 parte con la torre in mano, la posiziona sul cono e va ad attraversare la linea di fondo. Il giocatore 2 raccoglie la palla di legno dal secchio, la va a posare sulla torre e attraversa la linea di arrivo.

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

TORRE (NO IMGA)

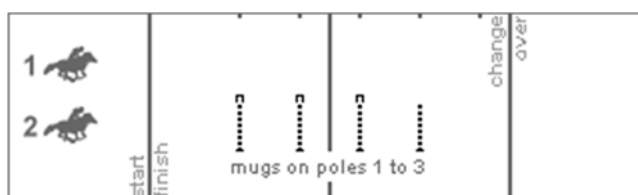
1 cono alto; 1 torretta di legno; 1 palla di legno; 1 secchio riempito per metà di acqua



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma il cavaliere n°1 fa anche il n°4, il cavaliere n°2 fa anche il n°3.

TRE TAZZE

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



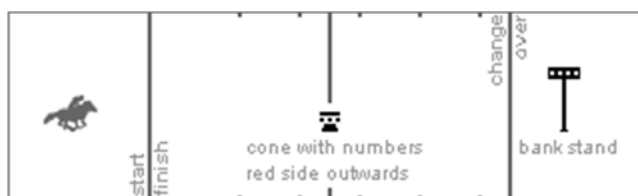
Regole del gioco: vedi giochi a squadre

Regole dei giochi INDIVIDUALI

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BANK RACE (La Banca)

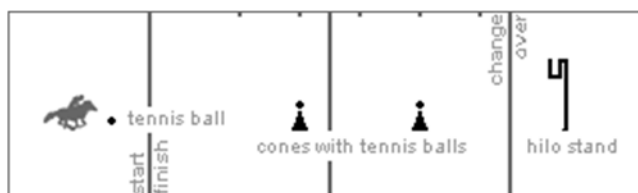
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti. Il cartellone porta numeri ha già uno zero appeso in quarta posizione.



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

BASKET

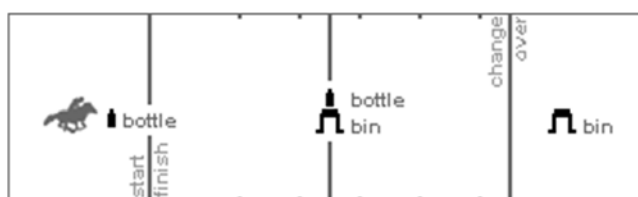
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12) a 2,0 metri dalla linea di fondo; 2 coni allineati con secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina.



Regole del gioco: vedi giochi a squadre.

BOTTIGLIE

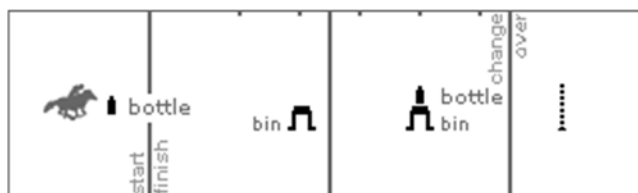
2 tavoli, uno a metà campo e uno a 2,0 metri dalla linea di fondo; 2 bottiglie in plastica



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma il cavaliere mette prima la bottiglia sul tavolo posizionato a 2,0 mt dietro la linea di fondo

BOTTLE EXCHANGE

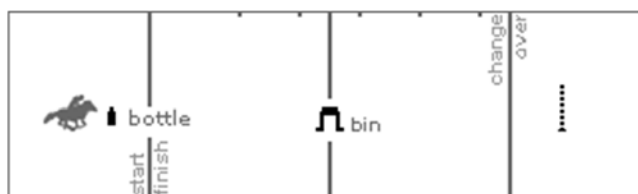
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTLE SWAP

1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 2 metri dalla linea di fondo; 1



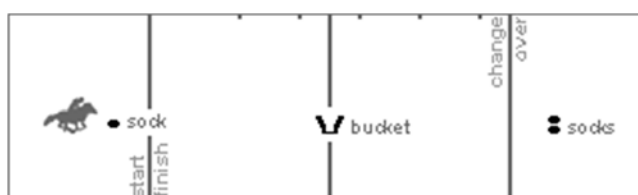
bottiglia.

Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CALZINI

Un secchio sulla linea di mezzeria, due calzini sul segno a 2 metri dalla linea di fondo.

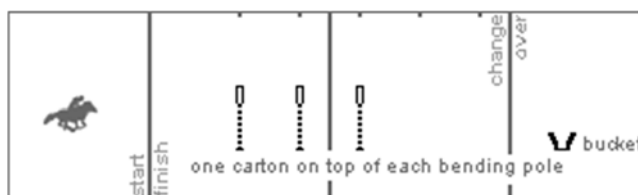
Il cavaliere parte con un calzino in mano.



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

CARTONI

1 secchio posizionato a 2,0 mt dietro la linea di fondo; tre paletti in posizione 1,2,3. Tre cartoni posizionati sul primo, secondo e terzo paletto.

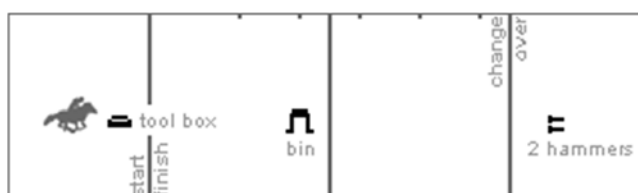


Regole del gioco: il cavaliere raccoglie uno dei tre cartoni, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna a prendere il secondo cartone, ripete la sequenza e torna a prendere il terzo cartone, attraversa la linea di fondo, mette il cartone nel secchio e torna per passare la linea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

Per le altre regole, vedi giochi a squadre.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

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



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

CINQUE BANDIERE

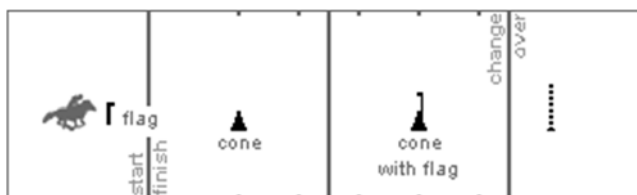
2 coni per bandiere, uno sulla linea di metà campo a centro corsia, uno sul segno a 2,0 metri dalla linea di fondo; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

DUE BANDIERE

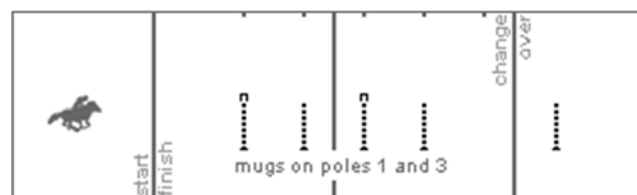
2 coni per bandiere; 2 bandiere; 1 paletto, posizionato sul segno a 2,0 mt dietro la linea di fondo



Regole del gioco: Il cavaliere parte con la bandiera in mano, la infila nel cono in posizione 1, prende la bandiera dal cono in posizione 4, attraversa la linea di fondo, gira attorno la paletto, torna indietro mettendo la bandiera nel cono in posizione 4, prende la bandiera dal cono in posizione 1 e attraversa la linea di arrivo. Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade deve essere rimesso a posto dal cavaliere. Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

DUE TAZZE

2 tazze, ciascuna sui paletti in posizione 1 e 3; 4 paletti a centro corsia; 1 paletto, posizionato a 2,0 mt dietro la linea di fondo

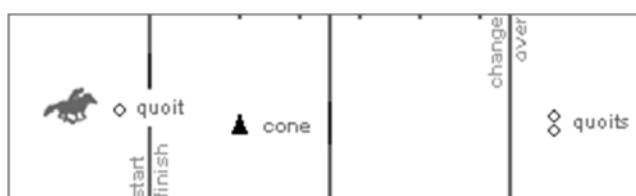


Regole del gioco: Il cavaliere parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto, attraversa la

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

HOOPLA

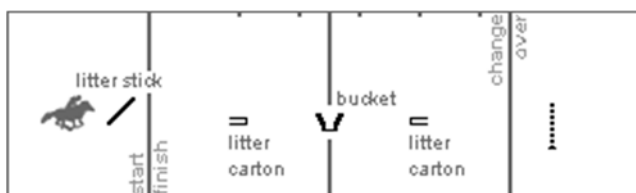
1 cono rovesciato all'altezza in posizione 1, a centro corsia; due anelli posti sul segno a 2 metri oltre la linea di fondo. Il cavaliere numero parte con un anello in mano



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

LITTER SCOOP (La Paletta)

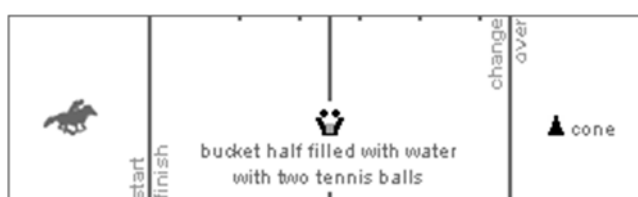
1 secchio sulla linea di mezzeria, 1 cartone all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1; 1 paletto posto 2,0 mt dietro la linea di fondo. I cartoni sono posti a terra, al centro corsia, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzeria.



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

MOAT AND CASTLE

1 secchio di capacità di circa 15 litri posizionato sulla linea di mezzo, riempito per metà di acqua nel quale galleggiano 2 palline da tennis. 1 birillo da palla e cono posizionato a 2,0 mt, dietro la linea di fondo e al centro della corsia.



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

A PIEDI A CAVALLO

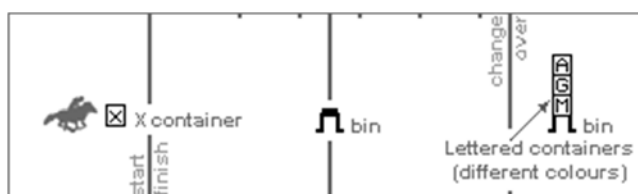
Una fila di 5 paletti a centro corsia, in posizione 1,2,3,4,5



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

PIRAMIDE

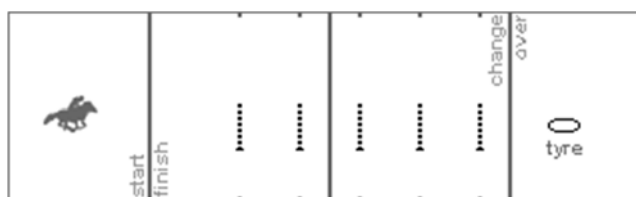
1 tavolo sul segno 2,0 mt dietro la linea di fondo; 1 tavolo sulla linea di metà campo a centro corsia; 4 scatole con la lettere I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso).



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

PNEUMATICO

1 pneumatico sul segno a 2,0 mt dietro la linea di fondo, al centro della corsia. Cinque paletti nelle posizioni standard

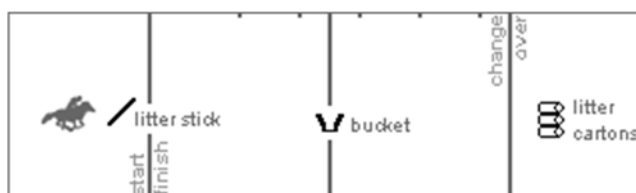


Regole del gioco: Il cavaliere parte, scende, infila il pneumatico senza lasciare intenzionalmente il suo pony, risale e attraversa la linea di arrivo.

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

RIFIUTI

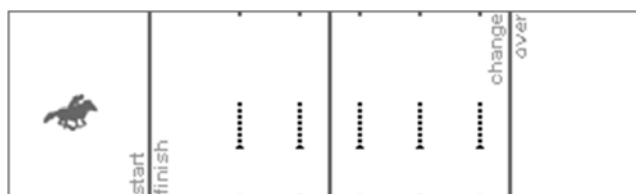
1 secchio sulla linea di metà campo; 3 cartoni sul segno a 2,0 metri dalla linea di fondo; 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.



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

SLALOM

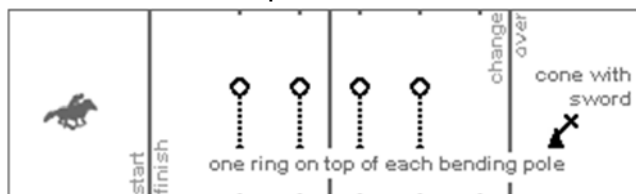
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

SPADE

4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. Gli anelli sui paletti 1 e 2 sul lato del paletto rivolto verso la linea di scambio; gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza; 1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 2,0 mt dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada.



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

THREE POT FLAG RACE

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



Regole del gioco: Il cavaliere parte, prende nel cono posizionato al centro una bandiera e va a metterla in un cono a sua scelta e così via con le altre tre bandiere, le quali dovranno essere prese e posizionate singolarmente. Quindi conclude attraversando la linea di arrivo. Alla fine del gioco, il cavaliere dovrà aver messo 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE BANDIERE

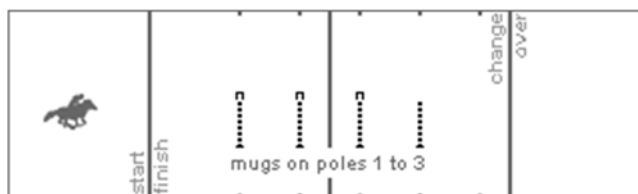
1 supporto porta bandiere al centro della corsia all'altezza del paletto 1; un cono per bandiere sul segno a 2,0 mt dalla linea di fondo; tre bandiere nel cono.



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

TRE TAZZE

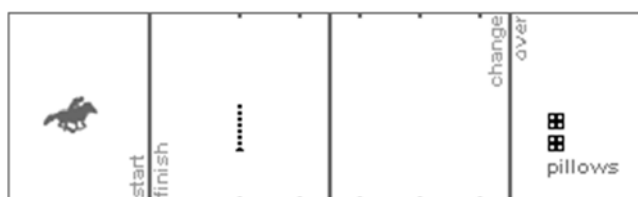
Tre tazze sono posizionate sui paletti 1, 2 e 3.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

VICTORIA CROSS

2 cuscini sul segno a 2,0 metri dietro la linea di fondo; 1 paletto a centro corsia allineato al primo paletto.



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

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

LA GIURIA

UP 1.1 E' composta da:

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

SERVIZI

COLLABORATORI DELLA GIURIA

UP 1.2 Sono i seguenti:

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

Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

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

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

I direttori di campo sono divisi in tre livelli:

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

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

-Gimkana 2

-Gimkana 2 Jump 40

-Gimkana 2 Derby

-Gimkana 2 Derby 40

3. Direttore Di Campo Club 2° Livello

è abilitato a:

- Jump 50
- P.G.P

- Gimkana Derby 50

- Gimkana Cross
- Equifun
- Carosello

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

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

LIBRO III

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

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

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

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

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

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

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

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

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.

Inoltre, 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.

Il Presidente di Giuria ha l'obbligo, al termine della Manifestazione, di inviare agli organi Regionali o Nazionali una relazione dettagliata dell'evento.

SERVIZI:

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

Campo gara mounted games:

- Segreteria abilitata specifica per la disciplina Ludica
- 1 Presidente di Giuria;
- 1 Giudice Starter;
- 2 Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter);
- 1 Stewart;
- 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).

TAVOLE ALLEGATE

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

SELLE

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

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

AUTORIZZATE



NON AUTORIZZATE





Federazione
Italiana
Sport
Equestri

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

FILETTI AUTORIZZATI

Full cheek / Fulmer		Eggbutt	
Hanging cheek/Baucher		Loose ring	
D-ring		Sleeved cheeks	
Filetto Western			

FILETTI NON AUTORIZZATI

Bevel bit		Shaped sleeved cheeks	
Various gag cheeks			
Myler (or similar) cheeks for use with hooks			

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

MORSI SNODATI AUTORIZZATI

Bombers Equestrian Bomber Blue		Bombers Happy Tongue Straight	
Bombers loose ring Dressage Plate		Bombers Ported Barrel	
Bombers Elliptical Cable		Bombers Cable Snaffle	
Bombers Elliptical Dressage Control		Bombers Flexible Mullen	
		TRUST sweet iron medium port	
Double jointed hanging cheek		TRUST Inno Sense port mouth	
Happy Mouth HB6801 - SP		Magic Bit	



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Myler 02 Comfort Snaffle			
Myler 32 Mullen Barrel			
Myler 04 Comfort Snaffle		Neue Schule Turtle Top	
Myler 06 Mullen Barrel		Neue Schule Verbindend	
Myler 36 Forward Tilted Barrel		Neue Schule Starter	
Myler 33WL Wide Low Ported Barrel			
Myler 33 Ported Barrel			
Nathe/nylon straight bar			



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI

		Dr Bristol	
		Happy Mouth straight bar	
		Hippus C1100	
Bombers Loose Ring Tube		Kimblewick	
B-ring snaffle		Magennis	
		Winning Tongue Plate NP Bit (any type)	
Stubben Golden Wings		Various mouthpieces	
Twisted Snaffle			
Waterford			

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

TESTIERE AUTORIZZATE

Dyon X-Fit Anatomic		Albion KB/Elevator	
Passier Fortuna		Shadow Horse – bridle with D- rings at Poll	
PS of Sweden Pioneer		Stubben Snaffle 2500 Freedom	
PS of Sweden – Nirak		PS of Sweden noseband – only to be used with throat lash	



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

PS of Sweden - High Jump <u>Must be used with Throatlash</u>		PS of Sweden Elastic Concept	
PS of Sweden – Jump off <u>Must be used with Throatlash</u>		Micklem bridle	
Osiris Bridle		EvoEquine Bridle <u>Must be used with throat lash</u>	

TESTIERE NON AUTORIZZATE

Cornell Collar



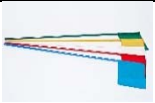
Dyon Double



CAPEZZINE AUTORIZZATE

Drop noseband	
Figure of eight or Grackle noseband	
Flash noseband	
Tota Comfort System Noseband	

TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO

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

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

Cono per palla e cono		Materiale in gomma morbida – colore rosso h. 50 cm. – base 27 x 27 cm.
Cono per torre		Materiale in gomma morbida – h. 72 cm. – base 40 x 40 cm.
Corda		Materiale sintetico – l. 90 cm. – diam.12/14 cm.
Lettera postino		Materiale forex – dimensioni 10 cm x 20 cm. – spess.3 mm.
Paletto campo sabbia		Base del paletto in materiale gomma+legno – 27 cm. x 27 cm. – h. paletto 140 cm. – diam.paletto 30 cm. in plastica rigida.
Palla per torre in legno		Materiale legno – diam. 8 cm. – peso 200 gr. circa.
Pallina per cono		Palla da tennis.

Pietre		Materiale plastico con superficie antisdrucciolo – h. 21 cm – base inferiore 28 cm. – base superiore 17 cm. (composto da n.06 pezzi).
Pneumatico		Modello tipo mountain bike – diam.est. 65 cm circa – diam.interno 55 cm. circa.
Sacco postino		Sacchetto in tessuto – h. 60 cm. – largh. 40 cm.
Sacco 3 gambe		Sacco in yuta – h.120 cm. circa – largh. 70 cm. circa..
Scatole piramide		Materiale plastico - h. 10 cm. – largh. 19 cm. – prof. 15 cm. – con sabbia peso tot. g. 400/450 circa. – scritta ITALY sulle 4 facciate esterne. Colori: verde (I) – giallo (T) – blu (A) – rosso (L) – bianco (Y).
Secchio		Materiale plastico – mod.scuderia\muratore – capacità lt. 10 circa – h. 23 cm. – diam.sup. 35cm. – diam.inf. 22cm. Senza manico.
Spada		Materiale legno, stecca di materiale plastico. Lungh. 90 cm. – diam.max 40 cm. – diam.min. 20 cm. Stecca lungh. 30 cm. diam. 15 cm. posizionata a 28 cm. dal fondo.

Supporto palloncini		Plancia in legno con n.06 tagli per alloggiamento palloncino. Lungh. tot. plancia 244 cm. x 10 cm. x 2 cm. Distanza tra i palloncini 45 cm.
Tazza		Materiale acciaio – h. 9 cm. – diam. 8 cm. – senza manico. Peso 200 gr. c.ca.
Testimone		Materiale plastico rigido. Lungh. 30 cm. – diam. 3 cm.
Torre		Materiale legno. H. 15 cm. – diam. est. 8 cm. – diam.alloggio su cono 5,5 cm. – diam.alloggio pallina 5 cm.
Utensili cassetta		Materiale gomma morbida. Lungh 12 cm. – diam. est. 3 cm. Chiusi all'estremità.
Bank Race		Pannello in legno/plastica largh. 65 cm. x 35 cm. con n.04 ganci sul lato dx pannello. Supporto per nr. (ottagono in legno) con n.04 ganci a lato – dimens. 20 cm. x 20 cm. – h. 3,5 cm. – foro diam.10 cm. Nr. (1000) in legno con occhiello h. 12 cm. x 8 cm. di color nero\rosso.
Cesto basket		Cesto in ferro diam. 20 cm. con rete di 40 cm. circa.

Jousting + lancia		Plancia in legno lungh. 200 cm. x 30 cm. – h. 5 cm. con n.04 bersagli diam. 14 cm. montato su n.02 coni mod. torre. Lancia in materiale semirigido con n.02 tappi in gomma alle estremità - lungh. 140 cm. – diam. 2,5 cm. con protezione a 45 cm. dal tappo in gomma.
N.Patrick		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta "N PATRICK" (scritta leggibile in entrambi i lati).
Piccolo Presidente		Tubo materiale plastico rigido. H. 10 cm. - diam.6,5 cm. Scritta "ITALY" (scritta leggibile in entrambi i lati).
Supporto 4 bandiere		Supporto in gomma base metallo dimensioni 27 cm. x 27 cm. con n.04 tubi in materiale plastico rigido h. 30 – diam.est.3,2 cm. – diam.int. 2,5 (bianco, giallo, rosso, blu).
Hoopla		Anello in gomma diam.interno 11 – 12 cm., diam.esterno 15 – 17 cm. Peso gr. 220 – 250.