Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO

MOUNTED GAMES

Approvato con delibera n.142 nel Consiglio Federale del 31/01/2025 entra in vigore il 03/02/2025

Federazione Italiana Sport Equestri

Sommario

1.0 CATEGORIE 9
1.1 Categorie Mounted Games 9
1.2 Categoria Addestrativa 10
2.0 Partecipazioni 10
2.1 Atleti 11
2.2 Pony/Cavallo atleta 11
2.3 Partecipazioni per atleti /cavalli atleti stranieri con licenza d'ospite 12
2.4 Requisiti per la partecipazione dei Pony/Cavalli atleti 12
2.5 Concorsi e Manifestazioni 12
3.0 – Tecnico/Istruttore 13
LIBRO I 13
MOUNTED GAMES 13
TITOLO I 15
REGOLE GENERALI: RGmg 15
2.0 PONY/CAVALLI ATLETI 16
3.0 SELLERIA 16
4.0 PONY/CAVALLO ATLETA PERICOLOSO 17
5.0 TENUTA 18
6.0 PESO/ALTEZZA DELL'ATLETA 19
7.0 L'ARBITRO UFFICIALE 19
8.0 OBIEZIONI 19
9.0 GIUDICI 19
10.0 FASCE PER IL CAP 20
11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY/CAVALLO ATLETA 21
12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI 22
13.0 FUORI CLASSIFICA 23
REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC 24

RC 1.0 CAMPO GARA E TRACCE 24
..... 29
CAMPO SHORT ARENA 30
..... 31
RC 2.0 MATERIALE ROTTO O MODIFICATO 32
RC 3.0 PASSAGGIO DI TESTIMONE 32
RC 4.0 ASSISTENZA 33
RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE 34
RC 6.0 MATERIALE FUORI POSTO 35
RC 7.0 MATERIALE ABBATTUTO 35
RC 8.0 CADUTE 36
RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY 36
RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI 37
RC 11.0 OSTRUZIONI 37
RC 12.0 ELIMINAZIONI 38
RC 13.0 GIOCHI CON SLALOM 38
RC 14.0 INFORTUNI 39
RC 15.0 CONDIZIONI METEREOLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE 39
RC 16.0 MANOMISSIONE DEL MATERIALE 40
RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA 40
RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE 41
RC 19.0 L'USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA 42
RC 19.0BIS APPELLO 42
RC 20.0 LA PARTENZA 43
RC 21.0 L'ARRIVO 44
RC 22.0 USO DEL MATERIALE 45
RC 23.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI 45
RC 23.2 – BATTERIE 45

RC 23.3 – ORDINI DI PARTENZA 45
RC 24.0 PUNTEGGI 46
RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE 46
RC26.0 BRIEFING 47
RC 27.0 ISPEZIONE 48
RC 29.0 SFILATA 48
TITOLO II - GIOCHI 48
Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice 2. 49
Regole dei giochi a SQUADRE 50
BANK RACE 50
BASKET 50
BOTTIGLIE 51
BOTTLE EXCHANGE 51
BOTTLE SWAP 52
CARTONI 53
CASSETTA DEGLI ATTREZZI 54
CINQUE BANDIERE 54
CINQUE TAZZE 55
CORDA 56
DUE BANDIERE 56
DUE BANDIERE SHORT ARENA 57
DUE TAZZE 57
DUE TAZZE SHORT ARENA 58
HOOPLA 59
JOUSTING 59
JOUSTING SHORT ARENA 60
LITTER SCOOP 61
LITTER SCOOP SHORT ARENA 61

MUG CHANGES 62
N PATRICK (Founder's Race) 63
PALLA E CONO INTERNAZIONALE 64
PALLONCINI 64
PALLONCINI SHORT ARENA 65
PIETRE 66
PIRAMIDE 66
PNEUMATICO 67
POSTINO 68
QUATTRO BANDIERE 69
RIFIUTI 69
SLALOM 70
SPADE 71
SPADE SHORT ARENA 71
TORRE 72
THREE POT FLAG RACE 73
TRE TAZZE 73
Regole dei giochi a COPPIE 74
BANK RACE 74
BASKET 74
BOTTIGLIE 75
BOTTLE EXCHANGE 75
BOTTLE SWAP 75
CALZINI 76
CARTONI 76
CASSETTA DEGLI ATTREZZI 76
CINQUE BANDIERE 77
CINQUE TAZZE 77

CORDA 77
DUE BANDIERE 78
DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA 78
DUE TAZZE 79
DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA 79
HOOPLA 80
LITTER SCOOP 80
LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA 81
MUG CHANGES 81
N PATRICK (Founder's Race) 82
PALLA E CONO INTERNAZIONALE 83
PALLONCINI 83
PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA 83
A PIEDI A CAVALLO 84
PIETRE 85
PIRAMIDE 85
PNEUMATICO 86
POSTINO 86
QUATTRO BANDIERE 86
RIFIUTI 87
SLALOM 87
SPADE 87
SPADE A COPPIE SHORT ARENA 88
TORRE (IMGA) 89
THREE POT FLAG RACE 89
TRE TAZZE 90
Regole dei giochi INDIVIDUALI 90
BALL SWAP 90

BANK RACE 91
BASKET 91
BOTTIGLIE 91
BOTTLE EXCHANGE 92
BOTTLE SWAP 92
CALZINI 92
CARTONI 92
CASSETTA DEGLI ATTREZZI 93
CINQUE BANDIERE 93
DUE BANDIERE 94
DUE TAZZE 94
HOOPLA 95
LITTER SCOOP 96
MOAT AND CASTLE 96
MUG CHANGES 97
A PIEDI A CAVALLO 97
PIRAMIDE 98
PNEUMATICO 98
RIFIUTI 99
SLALOM 99
SPADE 99
THREE POT FLAG RACE 100
TRE BANDIERE 100
TRE TAZZE 101
VICTORIA CROSS 101
LIBRO II 102
UFFICIALI DI GARA E SERVIZI 102
UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA 103

UP 1.3 – COMUNICAZIONI CON LO STARTER 104
LIBRO III 105
MANIFESTAZIONI SPORTIVE 105
TITOLO I 105
GENERALITA' 105
TITOLO II 106
ISCRIZIONI E QUOTE 114
SCUDERIZZAZIONE 119
TAVOLE ALLEGATE 121
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI 121
SELLE 121
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI 122
FILETTI AUTORIZZATI 122
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI 123
FILETTI NON AUTORIZZATI 123
MORSI SNODATI AUTORIZZATI 124
MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI 125
TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI 126
TESTIERE NON AUTORIZZATE 127
CAPEZZINE AUTORIZZATE 127
TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO 128

1.0 CATEGORIE

1.1 Categorie Mounted Games

Categoria	Età atleta	Altezza Pony atleta	Autorizzazione a montare
Under 12 PRO	Dagli 8 ai 12 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 148,99 cm (149,99 cm con i ferri)	BMG o G1MG
Under 15	Dai 10 ai 15 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Max 148,99 cm (149,99 cm con i ferri)	BMG
Under 15 PRO			BMG o G1MG
Under 18	Dai 12 ai 18 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148,99 cm (149,99 cm con i ferri) Cavallo atleta Max 152 cm (153 cm con i ferri)	BMG
Under 18 PRO			BMG o G1MG
Open	Dai 14 anni (si considera a questo proposito l'anno solare)	Pony Max 148,99 cm (149,99 cm con i ferri) Cavallo atleta Max 152 cm (153 cm con i ferri)	BMG
Open PRO			BMG o G1MG

- L'ottenimento del G1MG è condizione necessaria per candidarsi alle selezioni per i Campionati Europei/Mondiali a squadre, a coppie e individuali e per richiedere il Nulla Osta Federale per le manifestazioni internazionali sotto regolamento IMGA. Ad eccezione della categoria U12 Pro

L'atleta in possesso di BMG può partecipare alle categorie PRO o NON PRO, a sua discrezione; nel caso in cui dalle categorie PRO decidesse in qualsiasi momento di

retrocedere nelle categorie NON PRO dovrà restarvi fino al termine della stagione agonistica.

È comunque consentita la partecipazione fuori classifica a qualsiasi categoria prevista dal presente Regolamento. È a discrezione del Presidente di Giuria autorizzare la partecipazione e definire la categoria

1.2 Categoria Addestrativa

È consentita la partecipazione di pony/cavalli atleti, anche esordienti, di età minima 4 anni e altezza max.152cm senza ferri e di-atleti di età minima 14 anni. Eventuali partecipazioni di atleti di età inferiore ai 14 anni sono consentite previa autorizzazione della Commissione Mounted Games

I binomi devono essere in regola con il tesseramento e iscrizione al ruolo federale di pony/cavalli atleti nel rispetto del vigente regolamento.

La Categoria Addestrativa è aperta ad atleti PRO e ai NON PRO Open

Non è prevista la redazione di classifica.

La categoria non può essere programmata durante i Campionati Italiani a squadre, a coppie e individuali.

La partecipazione di pony/cavalli atleti a questa categoria esclude la partecipazione dei medesimi pony/cavalli atleti a qualsiasi altra categoria della manifestazione.

Programmazione: a coppie/individuale e facoltativa per i CO.

Giochi previsti per sessione:9 giochi max.

Per "*pony/cavallo atleta esordiente*" si intende un pony/cavallo atleta che non ha mai partecipato nella sua carriera a gare ufficiali Mounted Games in Italia.

2.0 Partecipazioni

2.1 Atleti

Un atleta potrà partecipare durante la stessa competizione a due categorie distinte con due pony/cavallo atleti diversi.

La categoria ADDESTRATIVA è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

L'Atleta i cui requisiti anagrafici gli permettono di partecipare solo alla categoria Open/Open PRO non potrà partecipare ad altre categorie, se non alla categoria ADDESTRATIVA

La possibilità di partecipare a due categorie diverse deve essere in linea con il regolamento MG (vedi tabella Categoria 1.1)
Sarà possibile partecipare a due categorie in tutte le competizioni Nazionali e Federali ad eccezione dei Campionati Italiani a Squadre, a coppie e individuali.

2.2 Pony/Cavallo atleta

Un pony/cavallo atleta può prendere parte ad una sola categoria Mounted Games per manifestazione e non deve superare il numero di 24 giochi al giorno, computando anche l'eventuale partecipazione a categorie di pony games.

NUMERO MAX GIOCHI AMMESSI	NON PRO	PRO
SQUADRE	• 8 max per sessione • 10 max in finale • 1 gioco di salita per sessione/finale	• 10 max per sessione • 12 max in finale
COPPIE	• 7 max per sessione • 8 max in semifinale/finale • 1 gioco di salita per sessione/finale	• 8 max per sessione • 9 max in semifinale/finale
INDIVIDUALE	• 6 max a sessione in competizioni che prevedono 3 sessioni • 8 max a sessione in competizioni che prevedono 2 sessioni	• 7 max a sessione in competizioni che prevedono 3 sessioni • 9 max a sessione in competizioni che prevedono 2 sessioni • 8 max in semifinale

	• 7 max in semifinale • 8 max in finale • 1 gioco di salita per sessione/finale	• 9 max in finale
ADDESTRATIVA	• 9 max a sessione	• 9 max a sessione

2.3 Partecipazioni per atleti /cavalli atleti stranieri con licenza d'ospite

Per quanto riguarda il tesseramento, di atleti e cavalli atleti stranieri non residenti in Italia e le Licenze d'ospite si fa riferimento a quanto disposto dal Libro I, titolo III, del Regolamento Generale F.I.S.E. e a quanto specificato nell'articolo seguente

Gli atleti stranieri non residenti in Italia e tesserati presso altre Federazioni riconosciute dalla Fei e/o dall' IMGA i loro cavalli atleti in possesso di documento identificativo del cavallo atleta come previsto dal Regolamento Generale, per poter partecipare ai Concorsi Nazionali di Mounted Games dovranno essere obbligatoriamente registrati alla FISE tramite la Licenza d'Ospite. (di seguito il link del libro quote in vigore https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html)
La partecipazione di atleti e cavalli/ Pony atleti con Licenza d'Ospite è regolamentata da quanto disposto dal presente Regolamento e dal Libro VII del Regolamento Generale F.I.S.E..
Un atleta non residente in Italia tesserato presso altra federazione riconosciuta dalla Fei e/o dall' IMGA può partecipare con licenza di ospite alle categorie Pro in funzione dell'età e del livello di autorizzazione a montare rilasciata dalla propria federazione di appartenenza.
Un atleta con Licenza d' ospite può, nell'ambito di un concorso, fare un cambio di monta con cavalli atleti iscritti da un atleta residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE e viceversa.
L'atleta residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE può montare cavalli atleti con licenza d'ospite.Gli atleti Under 18 in possesso di licenza d'ospite rilasciata dalla F.I.S.E. devono essere assistiti in gara da un accompagnatore maggiorenne, il cui nominativo deve essere comunicato alla segreteria del concorso, preferibilmente all'atto delle iscrizioni o comunque, al più tardi, all'arrivo nella sede della manifestazione.

2.4 Requisiti per la partecipazione dei Pony/Cavalli atleti

Minimo 4 anni per tutte le categorie.

Il Pony/Cavallo atleta deve essere NON DPA e iscritto ai ruoli Federali.

2.5 Concorsi e Manifestazioni

Per Competizioni Nazionali si intendono le seguenti competizioni (ed assimilabili):

- Trofeo 4 Regioni
- Trofeo dei 3 Mari

Per Competizioni Federali si intendono:

- Trofeo Italiano Sperimentale a coppie
- Campionati Italiani MG a Squadre
- Campionati Italiani MG a Coppie
- Campionati Italiani MG Individuali

Per Manifestazioni IMGA si intendono:

- Campionati Europei MG a Squadre e Individuali
- Campionati del Mondo MG a Squadre
- Campionati del Mondo MG a Coppie
- Campionati del Mondo MG Individuali

3.0 – Tecnico/Istruttore

NC 3.1 dove menzionato "Tecnico/istruttore" si fa riferimento alle abilitazioni come da quadro sinottico nel Regolamento Formazione al seguente link *https://www.fise.it/attivita-federazione/formazione/regolamenti-form.html*

LIBRO I

MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

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

I Pony Games si rivolgono ad atleti in sella a pony atleti, con gare di squadra, a coppia o individuale.
Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione dell'atleta 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 l'atleta a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

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

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

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.
Nel 1984, il sig. Norman Patrick, traendo ispirazione dai Pony Games che fino a quel tempo erano riservati a una ristretta fascia d'età nell'ambito dei Pony Club, creò la disciplina sportiva dei Mounted Games, che permetteva una più ampia partecipazione a cavalieri di ogni età e per questa ragione egli fondò The Mounted Games Association of Great Britain che ancora oggi trova adesione in ogni angolo del mondo.

TITOLO I

REGOLE GENERALI: RGmg

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

RGmg 1.2 Nelle categorie PRO le coppie sono formate da 2 binomi. Nelle categorie OPEN, UNDER 18, UNDER 15, UNDER 12 PRO, le coppie possono essere formate da 2/3 atleti e 2/3 Pony/Cavalli atleti. I binomi devono essere accompagnati da un responsabile di squadra (Tecnico /Istruttore) in campo prova e in campo gara, ed è autorizzato ad assistere 2 coppie nella stessa batteria.

RGmg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati da un responsabile (Tecnico /Istruttore) in campo gara e in campo prova. È autorizzato ad assistere 3 binomi nella stessa batteria

RGmg 1.4 A competizione iniziata, gli atleti e i pony/cavalli atleti 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 atleta o un pony/cavallo atleta, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dello Starter o Presidente di Giuria. (es. in caso di ritardo o concomitanze).

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

RGmg 1.6 Una squadra o una coppia possono sostituire un atleta 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 L'atleta 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 13.1)

RGmg 1.7 Possono partecipare atleti in possesso di Brevetto MG o G1MG (come da Art. 1.1 del presente regolamento)

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

2.0 PONY/CAVALLI ATLETI

RGmg 2.1 Circa le altezze dei Pony atleti si rinvia a quanto è previsto nello Specifico Regolamento Veterinario.
I Cavalli atleti non devono superare 152 cm senza ferri.

RGmg 2.2 La corporatura, il peso e l'esperienza di un atleta devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony/cavallo atleta. Se l'arbitro ritiene che la corporatura del atleta sia pericolosa per sé o il pony/cavallo atleta, quell'atleta sarà eliminato dalla competizione a insindacabile giudizio dell'Arbitro.

RGmg 2.3 Non possono essere utilizzati pony/cavalli atleti interi.

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 Non sono consentite le redini senza morso (tipo bitless) e 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. Lo Starter ufficiale può allontanare dal campo eventuali binomi che ritengono pericolosi per sé o per gli altri concorrenti presenti.

RGmg 3.6 Non è consentito 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. Non sono consentiti i ganci in ferro tipo moschettoni.

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

RGmg 3.9 Non sono consentite criniere intrecciate e ogni altro materiale rumoroso.

RGmg 3.10 Sono consentite 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), l'atleta deve fermarsi per riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco. La perdita degli staffili non rientra nei casi sopra citati. In caso di perdita dei ferri o parziale distacco, l'atleta potrà decidere di fermarsi e far sistemare la ferratura uscendo dal campo gara su autorizzazione dello Starter che però non è tenuto ad interrompere la gara. (**Rif. RC17.1**)
l'atleta potrà successivamente rientrare in campo su autorizzazione dello Starter.

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

4.0 PONY/CAVALLO ATLETA PERICOLOSO

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

RGmg 4.2 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione, dall' Arbitro Ufficiale, un pony/cavallo atleta che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

RGmg 4.3 Un pony/cavallo atleta scontroso, pericoloso per la sicurezza degli atleti e/o degli altri pony/cavalli atleti, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione (o da un gioco o da una sessione) a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

5.0 TENUTA

RGmg 5.1 Sono Consentiti: 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 Non sono consentiti: chaps o ghette, modifiche del casco, gioielli e orologi o altri accessori ritenuti pericolosi dall' Arbitro Ufficiale.

RGmg 5.3 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è a cavallo atleta. Se il cap si slaccia durante la gara, l'atleta 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 (eliminazione dal gioco durante il quale si è rilevata l'inosservanza o dal gioco successivo se rilevata a gioco fermo)

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 e/o monili devono essere tolti prima dell'ingresso in campo; quelli che non possono essere tolti, devono essere nascosti con un nastro adesivo o ricoperti in maniera appropriata.

RGmg 5.6 Tutte le persone autorizzate ad entrare nel campo di gioco devono indossare scarpe con la chiusura assicurata e non potranno indossare Borse, Zaini o similari.

RGmg 5.7 l'atleta 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/ALTEZZA DELL'ATLETA

Rgmg 6.1 Il peso dell'atleta non deve superare il 20% del peso del pony/cavallo atleta. Un atleta non deve essere troppo alto per il suo pony/cavallo atleta. Come linea guida la parte superiore del garrese del pony/cavallo atleta non deve essere più di 10 cm al di sotto del livello del braccio teso orizzontalmente dell'atleta L'arbitro Ufficiale può eliminare il binomio come previsto all'art.2.2 che precede.

7.0 L'ARBITRO UFFICIALE

RGmg 7.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Arbitro Starter Ufficiale e/o un Aiuto Arbitro Starter 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 eccetto per l'appello ufficiale (RC 19.0 BIS).
A discrezione dello Starter il non rispetto di questa regola potrà essere penalizzata con un'ammonizione del giocatore o Tecnico /Istruttore 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. Per le competizioni in cui il programma preveda lo svolgimento di Finali di consolazione (Finali B, C …), solo per queste batterie, è ammesso l'ingresso degli Arbitri di Corsia delle stesse squadre presenti in campo.
Per le Finali A e Semifinali continua a valere la Regola delle rotazioni dei giudici secondo i criteri concordati al Briefing.
Sempre per le Finali A, al fine di garantire una copertura completa e qualificata dell'area di gioco, lo Starter potrà richiedere la presenza in campo di Arbitri di Corsia, a sua scelta, in

numero superiore a quello delle squadre presenti. Il numero degli arbitri aggiuntivi verrà comunicato in via preventiva durante il briefing. La mancata presenza dell'arbitro comporterà 0 punti alla squadra/coppia/individuale che lo doveva fornire, nella batteria successiva o nella stessa per ogni gioco svolto senza l'arbitro. Nel caso che la squadra/coppia/individuale in difetto non debba disputare altre batterie, la penalità' verrà assegnata retroattivamente all'ultima batteria disputata, a partire dal primo gioco.
Lo Starter, a sua discrezione, potrà comunque sostituire l'arbitro mancante la cui presenza però, non solleva la squadra/coppia/individuale dalla propria inadempienza per cui essa prenderà 0 punti per ogni gioco svolto senza la presenza dell'arbitro che avrebbe dovuto mandare.
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, gli speaker, gli assistenti dell'Arbitro ufficiale, i responsabili del campo gara, i posizionatori di materiali, gli atleti e un Tecnico /Istruttore 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 È 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 un colore che sia 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 atleta 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, l'atleta 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. gli atleti 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/CAVALLO ATLETA

RGmg 11.1 Il maltrattamento dei pony/cavalli atleti non è mai permesso in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione.
L'arbitro può eliminare un atleta, 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/cavallo atleta o abbiano permesso a chiunque altro di maltrattare un pony/cavallo atleta.
Si definisce maltrattamento una condotta intenzionale che può causare dolore o disagio inutile ad un pony/cavallo atleta.
Le seguenti condotte sono un elenco non esaustivo di esempi di maltrattamento:

- frustare, colpire o picchiare un pony/cavallo con qualsiasi oggetto o con una mano o gamba;
- strattonare violentemente un pony/cavallo in bocca;
- montare un pony/cavallo atleta evidentemente spossato, fuori forma, debole o ferito;
- sensibilizzare in modo anormale qualsiasi parte del pony/cavallo;
- lasciare un pony/cavallo atleta senza cibo o beveraggio adeguato;
- usare bardature di taglia sbagliata.
- incuria o abbandono della custodia del pony/cavallo atleta, anche al di fuori dell'area di gara

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

- Tesseramento atleti e autorizzazioni a montare;
- Iscrizioni al ruolo dei cavalli atleti;
- Comitati Organizzatori;

- Disciplina dell'antidoping umano;
- Disciplina dell'antidoping cavalli atleti;
- Norme sulla Salute e il Benessere del cavallo atleta;

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 pony/cavalli atleti e in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione di mounted games.

RGmg 11.4 Nulla**,** ad eccezione delle gambe dell'atleta quando è in sella**,** può colpire il pony/cavallo atleta 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 né agitare le mani a fianco del pony/cavallo atleta, ogni infrazione causa una ammonizione. L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione.

12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI E VIOLAZIONI REGOLAMENTARI

RGmg 12.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti in violazione con i Regolamenti oppure ritenuti a insindacabile giudizio dell'Arbitro irrispettosi del benessere animale, pericolosi, sleali o antisportivi da parte degli atleti, dei Tecnici/Istruttori, inclusi commenti nei confronti degli Arbitri, comportano l'eliminazione per quel gioco della squadra/coppia/individuale, salvo la facoltà di segnalazione ai componenti Organi di Giustizia federali per i provvedimenti del caso.

RGmg 12.2 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti da parte degli atleti, tecnici/istruttori ritenuti non tanto gravi da comportare una eliminazione, saranno sanzionati con un'ammonizione tramite l'assegnazione di un cartellino giallo.
Le ammonizioni possono essere assegnate anche ai posizionatori di materiale (RGmg 12.4). L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione. Qualora fosse imputato un secondo cartellino giallo allo stesso atleta Tecnico/Istruttore o posizionatore di materiale in questione, questo comporta l'eliminazione della squadra/coppia/individuale di appartenenza per quel gioco per cui verranno attribuiti zero punti.
Ugualmente una squadra/coppia/individuale che nel corso della intera durata della competizione accumula tre cartellini gialli, anche da componenti diversi (atleti,

Tecnici/Istruttori o posizionatori di materiale), sarà penalizzata con l'eliminazione nel gioco in cui viene assegnato il terzo cartellino.

RGmg 12.3 Se la condotta degli atleti, dei Tecnici/Istruttori, dei sostenitori, dei posizionatori di materiale, è ritenuta particolarmente grave, lo Starter avrà la facoltà di assegnare un cartellino rosso allontanando il trasgressore dal campo gara e successivamente riferirà l'accaduto al Presidente di Giuria. Potranno, inoltre, essere presi eventuali ulteriori provvedimenti disciplinari.

RGmg 12.4
Durante la loro permanenza in campo gara, i posizionatori di materiale non dovranno:

fare uso di telefoni e/o videocamere;
incitare gli atleti 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 con l'assegnazione di un cartellino giallo.

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;
la squadra/coppia/individuale fuori classifica che dovesse ostruire le squadre in gioco, verrà fermata per il gioco successivo. A discrezione dello Starter il gioco potrà essere ripetuto.
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 e90 metri di larghezza, mentre quelle minime per applicare il sistema di gioco standard sono 90 metri di lunghezza e 60 metri di larghezza

Per tutte le competizioni nazionali e/o federali, incluse quelle di interesse regionale, che hanno luogo in campi di dimensioni inferiori ai 90mt di lunghezza, è previsto il montaggio del campo e l'adozione del sistema di gioco denominato "SHORT ARENA".

Nelle competizioni regionali, nelle quali si svolgano, in uno stesso campo di lunghezza inferiore a 80 mt, sia categorie MG che categorie club, è possibile applicare il sistema di gioco standard per tutte le categorie.

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.

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 i cosiddetti giochi di corsia (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc …) si intende per corsia, la fascia di campo che si estende nel senso longitudinale del campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza da 8 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. (le corsie esterne potrebbero non avere una seconda linea di paletti)
Per i cosiddetti giochi di linea (ad esempio, slalom, postino ecc …) si intende per corsia, la fascia di campo che si estende nel senso longitudinale del campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza di 4 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti.
Le misure sopra menzionate rappresentano in maniera generica i range minimi e massimi utilizzabili in tutte le competizioni nazionali e di interesse federale. Di seguito sono indicate le misure minime obbligatorie divise per tipologia di gara:

- Gare a Squadre minimo 9 mt
- Gare a coppie minimo 8 mt
- Gare Individuali minimo 8 mt

Per le competizioni regionali la larghezza minima consentita della corsia è di 7 mt;
in tal caso non sarà consentita la programmazione di gare a squadre ma possono svolgersi solo gare a coppie o individuali.

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. Per le misure fare riferimento alle figure rappresentate di seguito.

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. Per le misure fare riferimento alle figure rappresentate di seguito.

RC 1.6bis La linea di sicurezza è posta dietro la linea di attesa ad una distanza tra i 3,5 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, quando impiegata, deve essere liberata velocemente e, se utilizzata come Corsia di Decelerazione, 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 presente nelle figure. 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 atleta che è previsto dal regolamento

del gioco venga riposizionato, deve essere rimesso 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/cavallo atleta o-un atleta può entrare nella zona di partenza tranne il pony/cavallo atleta in partenza e l'atleta in arrivo quando è in fase di scambio e/o rettifica. Pena l'eliminazione.

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

RC 1.13 un atleta. o pony/cavallo atleta che ha terminato il proprio gioco non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco, né nella zona di partenza, ne nella zona di attesa, ne' nella zona di sicurezza.
L'atleta che ha terminato il proprio gioco non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.
L'atleta che ha terminato il proprio gioco dovrà rimanere in sella al proprio pony/cavallo atleta fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.
L'atleta che sarà sceso dal pony/cavallo atleta per rettificare lo scambio potrà decidere di restare a terra ma dovrà restare accanto al proprio istruttore.
L'atleta che non gioca dovrà attendere la fine del gioco, in sella al proprio pony/cavallo, nell'angolo sinistro del campo. Pena eliminazione

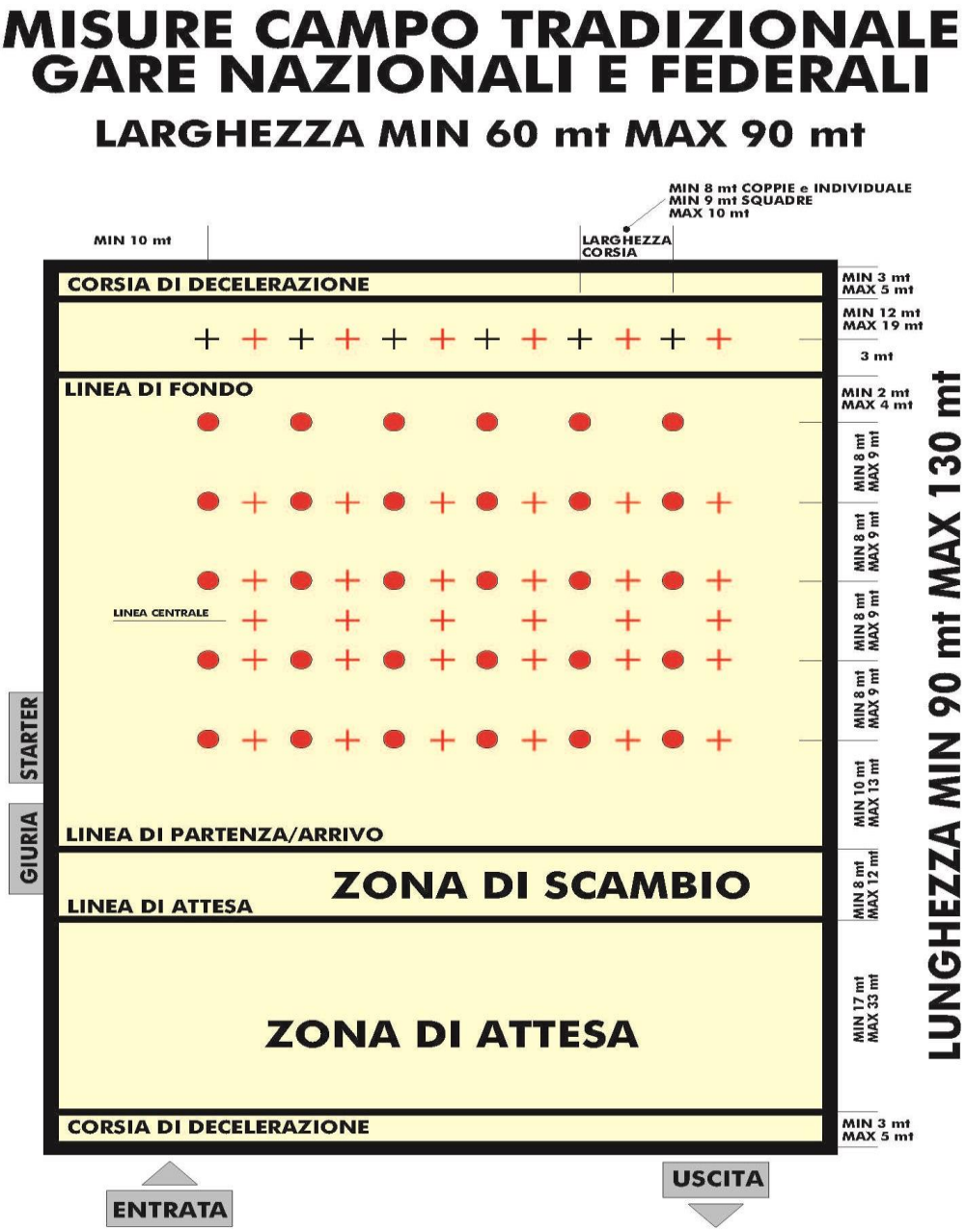
RC 1.14 Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, l'atleta può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità la linea di fondo, cioè le quattro zampe dei pony/cavalli atleti e le due gambe dell'atleta si devono trovare a uno stesso momento dietro la linea

RC 1.15 Se un atleta fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente, anche se non fa parte del gioco. (regola valida solo per le categorie NON PRO - **sperimentale 2025**)

RC 1.16 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara. Durante il riscaldamento o i trasferimenti a/da fondo campo non è consentito toccare il materiale di gioco fatto salvo il materiale con cui il primo atleta dovrà partire L'infrazione comporterà l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo, per il gioco successivo.

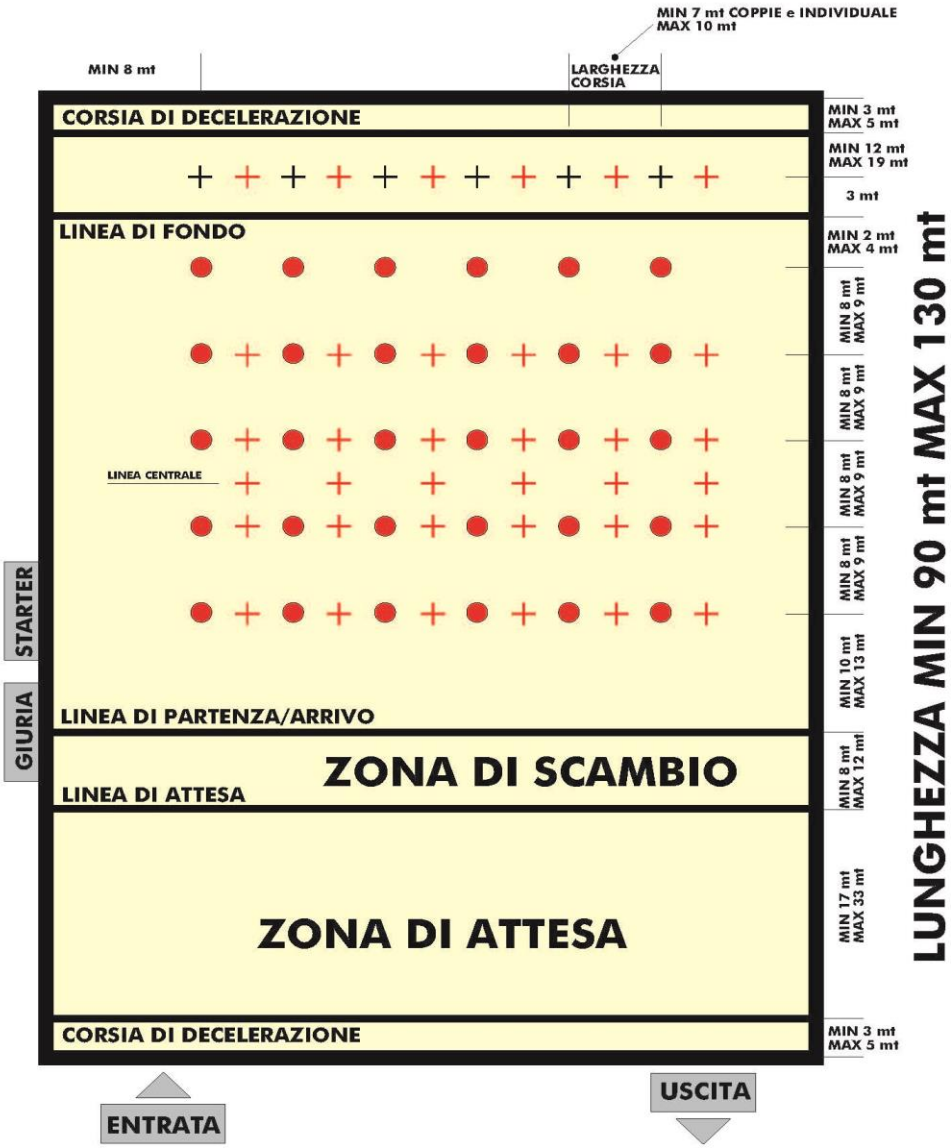
RC 1.17 Le distanze longitudinali tra i paletti, tra la linea di partenza e il primo paletto e la linea di fondo e il quarto paletto sono indicate nelle figure sotto. Tali distanze potranno essere utilizzate nella loro misura massima in campi di lunghezza non inferiore ai 110mt.

CAMPO TRADIZIONALE

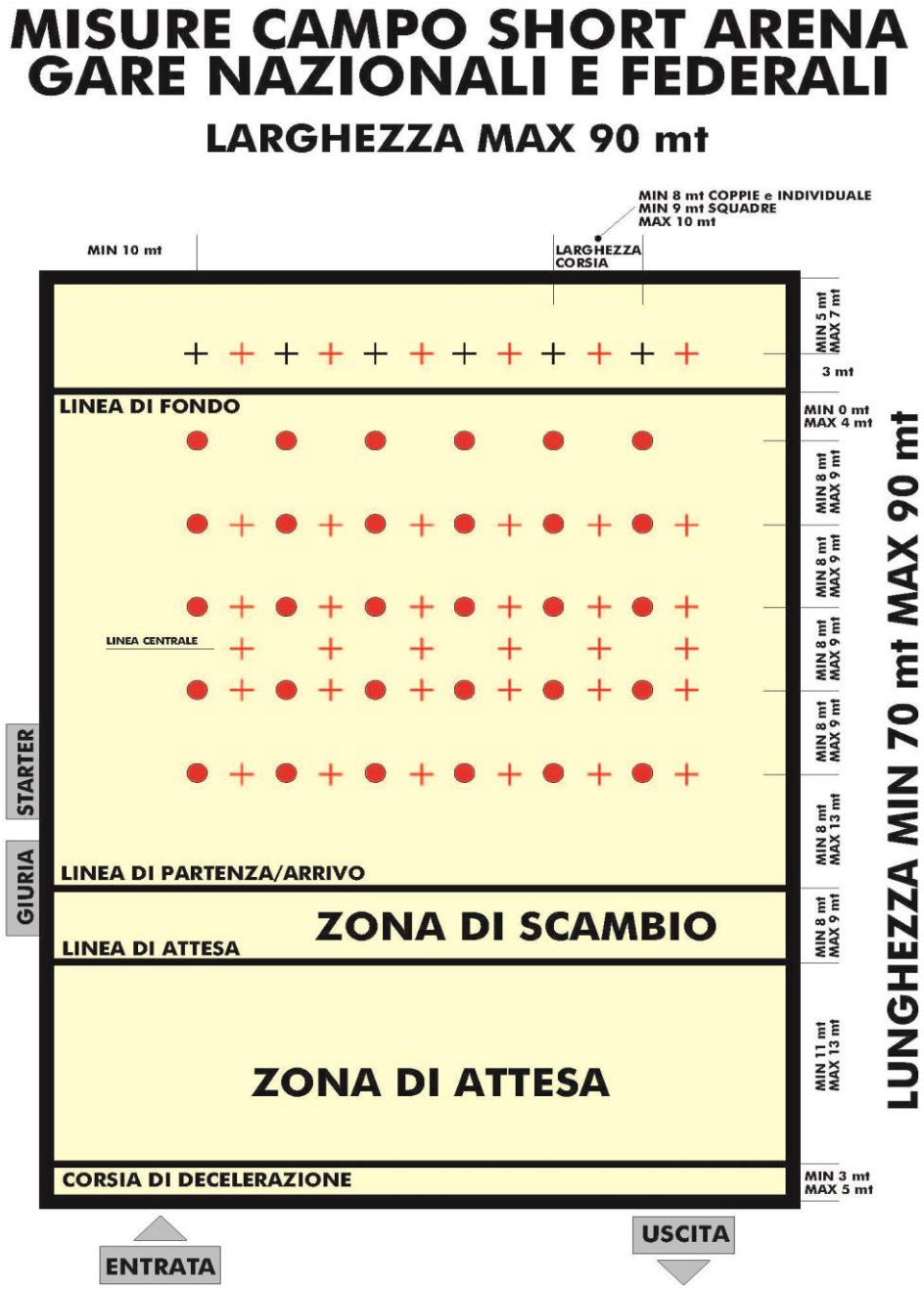


MISURE CAMPO TRADIZIONALE GARE REGIONALI

LARGHEZZA MAX 90 mt

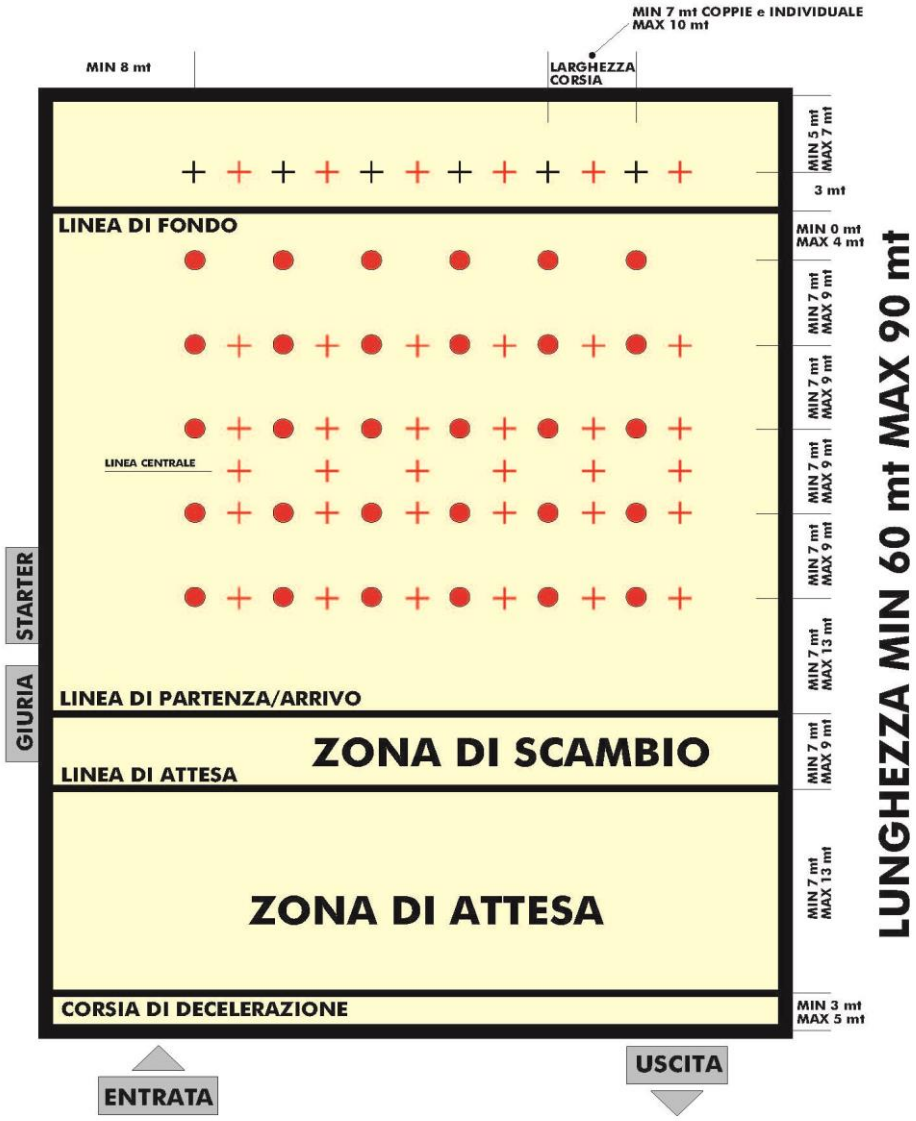


CAMPO SHORT ARENA



MISURE CAMPO SHORT ARENA GARE REGIONALI

LARGHEZZA MAX 90 mt



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 del danno è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione, il cavaliere non è responsabile. La propria squadra, coppia o individuale non sarà eliminata e parteciperà al rigioco nel caso in cui il gioco sia stato fermato.
- Se il danno è causato dall'atleta in maniera intenzionale, la responsabilità è dell'atleta e la propria squadra, coppia o individuale non parteciperà al rigioco.
- Se il danno del materiale si verifica durante il suo corretto utilizzo, ovvero secondo gli scopi previsti dal regolamento, l'atleta non è responsabile.
  La propria squadra, coppia o individuale non sarà eliminata e parteciperà al rigioco
- In tutti gli altri casi l'atleta 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/cavalli atleti impegnati nello scambio devono essere dietro la linea di partenza o di fondo, ma dovranno essere dentro la zona di scambio se

considerata (RC3.4). 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 atleta implicato può recuperarlo. Se l'oggetto viene recuperato dall'atleta in arrivo può essere dato senza risalire sul pony/cavallo atleta.

RC 3.3 Se un materiale cade dentro l'area di gioco durante uno scambio può essere recuperato da uno qualsiasi dei due atleti. Se lo recupera l'atleta in uscita egli deve ritornare a passare la linea sul cavallo atleta prima di procedere. Se lo recupera l'atleta in arrivo, lo scambio andrà ripetuto dal cavallo atleta, 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 l'atleta in arrivo che deve raccoglierlo e consegnarlo all'atleta in partenza anche a piedi, ma sia lui che il pony/cavallo atleta 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-atleta ad un altro devono essere fatti da mano a mano.

RC 3.7 Tutti gli scambi devono essere tentati con entrambi gli atleti in sella al proprio pony/cavallo atleta. Un atleta è considerato in sella quando entrambe le ginocchia sono affiancate ai lati della sella. Non è necessario che i piedi siano nelle staffe.

RC 3.8 Tutti gli atleti e pony/cavalli atleti devono attraversare la linea di fondo in tutti i giochi eccetto A Piedi a Cavallo, Slalom, Tre Tazze e Three Pot Flag Race. Se un gioco si svolge recuperando o posizionando oggetti oltre la linea di fondo allora il pony/cavallo atleta e l'atleta devono attraversare la linea di fondo per ogni oggetto da recuperare o posare.

RC 3.9 La zona tra la linea di partenza e la linea di attesa non è vincolante per effettuare il passaggio, a eccezione del caso RC3.4. Nella zona di partenza 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 atleta può aiutarne un altro salvo che entrambi non siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony/cavallo atleta scappato. Per essere attivo, un atleta deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. E' sottinteso che gli atleti si possono dare dei consigli verbali.

RC 4.2 Se l'Arbitro Starter Ufficiale, a sua discrezione e per ragione di sicurezza richiede al Tecnico /Istruttore di tenere un pony/cavallo atleta a mano nella zona di gioco, la squadra sarà eliminata. Il Tecnico/Istruttore può accompagnare il pony atleta 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 Tecnico/Istruttore non possono aiutare un atleta in nessuna situazione, né tenere il pony/cavallo atleta, in caso di riposizionamento della sella il pony/cavallo atleta può essere tenuto solo da un compagno di squadra ma al momento della risalita deve essere consegnato al proprio atleta. Il Tecnico /Istruttore possono aiutare in caso di dover catturare un pony/cavallo atleta o in caso di riposizionamento sella nell'individuale.

RC 5.0 PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

RC 5.1 Qualsiasi azione richiesta per mettere o prendere un oggetto da un bidone, un contenitore, un supporto o un paletto deve essere tentata stando in sella. Se durante il tentativo l'oggetto cade a terra, l'atleta può smontare e completare l'azione da terra, a meno che la regola specifica del gioco non dia indicazioni diverse. Riguardo a un "tentativo":

- Se un atleta perde il controllo di un oggetto e questo cade a terra prima che egli abbia potuto fare un tentativo, allora l'atleta non ha fatto un tentativo. In tal caso, potrà raccogliere l'oggetto sia da terra che dal cavallo atleta e dovrà metterlo, posizionarlo o lasciarlo cadere, dal cavallo atleta, prima di continuare la gara.
- Se un pony/cavallo atleta e/o abbattono il materiale prima di aver tentato di eseguire il gioco, l'atleta deve riposizionare il materiale nella posizione originale, da terra o da cavallo atleta, ma dovrà obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

RC 5.2 un atleta può continuare con qualsiasi pezzo del materiale, non necessariamente quello preso originalmente.

RC 5.3 Se un pezzo del materiale cade dopo che l'atleta ha passato la linea di arrivo/fondo e l'atleta successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità dell'atleta attivo riposizionarlo. Per farlo, l'atleta deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori

posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza/fondo (a seconda di dove è partito) prima di iniziare la sua parte di gioco. Se però il materiale cade dopo che l'atleta attivo ha già preso un altro materiale, egli dovrà prima riposare il materiale che ha in mano, poi fare la correzione del materiale caduto, dunque ripassare la linea di partenza/fondo per ricominciare il suo gioco. (si applica solo quando la caduta del materiale non è causata dall'atleta attivo o dal proprio pony/cavallo atleta)

RC 5.4 Se un materiale cade dopo che l'ultimo-atleta 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 atleta 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 ABBATTUTO

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

RC 7.2 Nel caso di un materiale abbattuto 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 atleta). 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 abbattuto, urtato o sottratto 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 abbattuto quando l'estremità superiore tocca a terra.

RC 8.0 CADUTE

RC 8.1 Se un atleta cade e perde il pony/cavallo atleta nel campo gara, deve recuperarlo prima di ripetere il gioco, pena l'eliminazione. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto. Per motivi di sicurezza, l'atleta 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/cavallo, pena eliminazione (RGmg 5.6)

RC 8.2 Un pony/cavallo atleta 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 atleta 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.

RC 9.0 CONTATTO CON IL PONY

RC 9.1 Un cavaliere deve restare sempre in contatto col proprio pony/cavallo atleta, salvo che il pony/cavallo atleta non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco. Un atleta è considerato in contatto con il pony/cavallo atleta se rimane a distanza di contatto con qualsiasi parte del pony/cavallo atleta. In fase di rettifica o di raccolta del materiale da terra, l'atleta dovrà comunque tenere il pony atleta per una redine (RC 6.2)

RC 9.2 Se un atleta perde il contatto col suo pony/cavallo atleta, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco, pena l'eliminazione.

RC 9.3. 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, l'atleta non può in nessun caso appoggiarsi sul pony/cavallo atleta, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

RC 10.0 CORREGGERE GLI ERRORI

RC 10.1 Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dall'atleta 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 atleta ha oltrepassato la linea di fine, l'atleta 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. Per i giochi in cui è prevista la girata intorno al paletto posizionato sul segno a 3 mt oltre la linea di fondo, non è richiesto il rewind intorno al paletto.

RC 10.4 Ogni atleta 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 l'atleta 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 atleti 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 l'atleta che ha commesso l'errore a doverlo correggere (rif. RC 10.4.).

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 atleta o un pony/cavallo atleta 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 atleta occupando la propria corsia, è costretto a modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando

il pony/cavallo atleta è rallentato, deviato o urtato. A discrezione dello Starter, in caso di ostruzione che penalizzi fortemente la squadra offesa (esempio: caduta, impossibilità di raccogliere i materiali…), il gioco potrà essere fermato e ri-giocato.
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 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony/cavallo atleta è ritenuto precario o pericoloso.

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. Qualora la squadra non debba disputare altri giochi, la regola verrà applicata retroattivamente a partire dall'ultimo gioco giocato.

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, l'atleta può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

RC 13.2 Se un atleta 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 dall'atleta 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 atleta si infortuna, l'arbitro ufficiale può interrompere il gioco. un atleta infortunato dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità dell'atleta a riprendere la competizione. Il gioco sarà rigiocato senza la squadra dell'atleta 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 rigiocarlo 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 METEREOLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE

RC 15.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia interferiscano con la corretta posizione del materiale, con conseguente criticità nello 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.

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 15.2 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo sarà 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 gli atleti o i pony/cavalli atleti 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, Tecnici /Istruttori, 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.

RC 17.0 USCITA DAL CAMPO GARA

RC 17.1 Un pony/cavallo atleta o un atleta che abbandoni il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo per quel gioco.
L'uscita anche parziale dal campo gara comporta ugualmente l'eliminazione.
Fa eccezione il caso in cui l'uscita sia conseguenza di un'azione di disturbo da parte di un'altra squadra. Un atleta o un pony/cavallo atleta possono lasciare il campo gara solo se autorizzati dallo Starter.

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

RC 18.0 POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RC 18.1 È responsabilità del Direttore di Campo e dell'Arbitro Starter Ufficiale accertarsi che la posizione dei materiali rispetti le regole del gioco per ogni coppia, squadra o individuo e sono coadiuvati dagli Arbitri di Corsia che vigileranno sul posizionamento dei materiali. Essi dovranno segnalare allo starter eventuali difformità alzando la loro bandiera e lo starter non darà il via al gioco fino a che il materiale non sarà correttamente posizionato.

RC 18.1Bis I posizionatori sono responsabili del materiale di gioco della propria squadra, pertanto saranno gli unici autorizzati a posizionare per la loro squadra, coppia, individuale. Quindi in loro assenza la squadra/coppia/individuale non potrà prendere parte al gioco e prenderà 0 punti.
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 o che sia posizionato in modo che dia vantaggio a una squadra, coppia o individuale.

RC 18.3 Il materiale posizionato a terra deve essere messo piatto rispetto al terreno di gioco, sopra o dietro il centro del segno presente dietro la linea di fondo a meno che le regole del singolo gioco non diano altre indicazioni. Quando non ci sono specifiche nei singoli giochi, l'orientamento sarà opzionale e il materiale dovrà essere equamente separato e non dovrà toccarsi.

RC 18.4 Tutto il materiale posizionato nei coni potrà essere orientato in qualsiasi direzione purché tocchi terra con una estremità.

RC 18.5 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 18.6 Tutto il materiale di gioco e i posizionatori di materiale dovranno essere organizzati in box posizionati fuori dal campo gara, quando gli spazi lo permettono

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 19.0BIS APPELLO

RC 19.1BIS In ogni sessione di gioco ogni squadra/coppia/individuale ha il diritto di fare appello contro una decisione presa dall'Arbitro Starter Ufficiale. L'appello potrà essere utilizzato solo nelle decisioni che vedono direttamente coinvolti la propria squadra/coppia/individuale o il proprio istruttore. Potranno essere distribuiti dei cartellini di colore verde ad ogni squadra/coppia/individuale prima dell'inizio della batteria.

RC 19.2BIS Quando si vorrà fare uso dell'appello, l'istruttore, restando dietro la linea di attesa, nella propria corsia, richiamerà l'attenzione dello starter alzando la mano o esibendo il cartellino verde se previsto. Questo potrà essere fatto solo dopo che lo starter avrà chiuso il gioco oggetto di appello e il risultato ufficiale sia stato comunicato dallo speaker. Inoltre dovrà essere fatto prima che lo starter dia inizio alla procedura di partenza del gioco successivo. Se l'appello è utilizzato per l'ultimo gioco della batteria, esso deve essere fatto prima che le squadre/coppie/individuali (o parte di essi, inclusi gli istruttori) abbiano lasciato il campo di gara.

RC 19.3BIS Quando viene effettuato un appello, lo starter si avvicina all'istruttore che lo ha presentato e quest'ultimo dovrà spiegare i motivi per cui l'ha fatto. Lo starter ritira il cartellino verde se utilizzato e rivaluterà la sua decisione utilizzando le telecamere ufficiali se previste e/o consultandosi con gli arbitri di corsia e/o gli arbitri all'arrivo. Se lo starter cambia la decisione inziale, i punti verranno modificati e il cartellino verde, se previsto, verrà restituito e in ogni caso l'istruttore potrà nuovamente fare uso dell'appello nel corso della batteria. Se lo starter conferma la decisione iniziale, il cartellino verde verrà trattenuto e in ogni caso l'istruttore non potrà più fare appelli fino alla fine della batteria.

RC19.4BIS Prima di lasciare il campo gara, tutti gli istruttori dovranno restituire i cartellini verdi inutilizzati, allo starter.

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 gli atleti e i pony/cavalli atleti si allineano dietro la linea di attesa. L'arbitro alza la bandiera. gli atleti avanzano lentamente ad una andatura che consenta, avendo il pieno controllo del pony/cavallo atleta, di essere pronti ad arrestarsi sulla linea di partenza. Il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.2 Solo lo Starter decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non è corretta, può fischiare e far ripetere la partenza.

RC 20.3 Ogni pony/cavallo atleta 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/cavallo atleta che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, causa l'eliminazione della squadra alla fine del gioco a meno che l'atleta se ne accorga e rettifichi tornando dietro la linea di attesa.

RC 20.5 l'atleta 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/cavallo atleta per falsa partenza, l'istruttore può cambiare il binomio con un altro membro della squadra. Comunque l'atleta 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 gli atleti devono essere a cavallo atleta 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 l'atleta 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/cavallo atleta troppo agitato questo potrà essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony/cavallo atleta non riesce ad entrare nella zona di partenza si potrà dare ugualmente la partenza.

RC 20.11 gli atleti devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano la linea di partenza o la linea di scambio per entrare nell'area di gioco all'inizio della loro parte di gara (eccetto quando specificato diversamente all'interno delle regole del gioco)

RC 21.0 L'ARRIVO

RC 21.1 Gli atleti devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe quando passano la linea di arrivo o la linea di scambio per lasciare l'area di gioco al termine della loro parte di gara (eccetto quando specificato diversamente all'interno delle regole del gioco)

RC 21.2 L'ordine di arrivo sarà determinato dal passaggio della testa del pony/cavallo atleta sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony/cavallo atleta che lo determina. Quanto gli atleti attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo all'atleta

RC 21.3 gli atleti 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 atleta 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 Tecnico /Istruttore. 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, glli atleti che si trovano dietro la linea di fondo possono tornare dietro la linea di partenza, ovvero dal proprio Tecnico /Istruttore, 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 degli atleti dei cavalieri.

RC 23.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI

RC 23.1
Sul programma della manifestazione deve essere indicato obbligatoriamente il numero di sessioni previste per ciascuna categoria e lo svolgimento di eventuali finali.

RC 23.2 – BATTERIE

RC 23.2.1
Per determinare il numero di batterie di ciascuna categoria è necessario tenere in considerazione il numero di squadre/coppie iscritte ed il numero di linee di gioco disponibili. Se il numero di partecipanti è superiore al numero di linee di gioco, si deve procedere alla creazione di più batterie. In ogni batteria il numero di squadre/coppie partecipanti dovrà essere il più possibile omogeneo. Ove questo non sia possibile si dovrà considerare lo scarto di una corsia a partire dall'ultima batteria.

Ad esempio:

17 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 6, seconda batteria 6, terza batteria 5
16 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 6, seconda batteria 5, terza batteria 5
15 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 5, seconda batteria 5, terza batteria 5

RC 23.3 – ORDINI DI PARTENZA

RC 23.3.1 – Prima Sessione
L'ordine di partenza della prima sessione di gioco è redatto per sorteggio.

RC 23.3.2 – Sessioni successive
L'ordine di partenza delle sessioni successive alla prima è redatto sulla base della classifica provvisoria dopo la sessione precedente. Il criterio da utilizzare è il seguente: la classifica viene suddivisa, in base al numero di batterie, andando a completare la griglia in modo

sequenziale. Il primo classificato sarà il primo della prima batteria, il secondo sarà il primo della seconda batteria, il terzo sarà il primo della terza batteria, ecc.

Ad esempio (5 batterie con 5 coppie ciascuna):

	1ª Corsia	2ª Corsia	3ª Corsia	4ª Corsia	5ª Corsia
1ª Batteria	1° Class.	6° Class.	11° Class.	16° Class.	21° Class.
2ª Batteria	2° Class.	7° Class.	12° Class.	17° Class.	22° Class.
3ª Batteria	3° Class.	8° Class.	13° Class.	18° Class.	23° Class.
4ª Batteria	4° Class.	9° Class.	14° Class.	19° Class.	24° Class.
5ª Batteria	5° Class.	10° Class.	15° Class.	20° Class.	25° Class.

RC 23.3.3 – Finali
L'ordine di partenza delle finali è redatto sulla base della classifica dopo le sessioni di qualifica. Alla finale partecipa un numero di squadre pari al numero delle linee di gioco (se non diversamente specificato sul programma della manifestazione o comunicato al briefing).

RC 24.0 PUNTEGGI

RC 24.1 Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra/coppia/individuale 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/coppia/individuale in competizione (esempio: sei squadre/coppia/individuale - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

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

RC 25.0 QUALIFICAZIONI E CLASSIFICHE

RC 25.1 Per le gare a coppie e individuali, dopo le sessioni di qualificazione, è preferibile prevedere l'uso delle semifinali per meglio livellare gli accessi alla finale.

RC 25.2 In caso di ex-aequo, per quanto concerne l'accesso alle semifinali e alle finali A è **obbligatorio** procedere con lo spareggio. Per tutte le categorie previste, il gioco sarà **5 Bandiere.**
Quando la manifestazione prevede l'esecuzione di finali minori, per l'accesso ad esse, anche in caso di ex-aequo, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco e, in caso di parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti

RC 25.3 Per quanto riguarda la classifica della Finale A, in caso di ex aequo, al fine di determinare il podio è **obbligatorio** procedere con lo spareggio. Per tutte le categorie previste, il gioco sarà **5 bandiere**. Per determinare la classifica dalla 4° posizione in poi, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco, e in caso di parità di punteggio si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.
Quando la manifestazione prevede le finali minori, al fine di determinare la classifica, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco, e in caso di parità di punteggio si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.

RC 25.4 La classifica finale generale, quando sono previste le finali minori, vedrà il primo classificato della finale inferiore occupare la posizione successiva all'ultimo classificato della finale superiore.
Quando non sono previste le finali minori, i non ammessi in finale saranno inseriti in classifica generale secondo l'ordine determinato dal punteggio ottenuto al termine delle sessioni di gioco. In caso di ex-aequo, si tiene conto del maggior punteggio ottenuto nell'ultimo gioco e, in caso di parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti.
Quando una categoria comprende una sola batteria, la classifica generale sarà redatta tenendo conto della somma dei punti raccolti nelle singole sessioni da ogni squadra/coppia/individuale.

RC26.0 BRIEFING

RC 26.1 E' diretto dall'Arbitro Starter Ufficiale o dal Presidente di Giuria, riunisce i Tecnici /Istruttori 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 gli atleti e i pony/cavallo atleti 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 degli atleti 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 agli atleti ed ai pony/cavallo atleti di prendere conoscenza del terreno.

TITOLO II - GIOCHI

Gioco	Categorie	Squadre	Coppie	Individuali
Ball Swap	Tutte			X
Bank Race	PRO	X	X	X
Basket	Tutte	X	X	X
Bottiglie	Tutte	X	X	X
Bottle Exchange	Tutte	X	X	X
Bottle Swap	Tutte	X	X	X
Calzini	Tutte	X	X	X
Cartoni	Tutte	X	X	X
Cassetta degli attrezzi	PRO	X	X	X

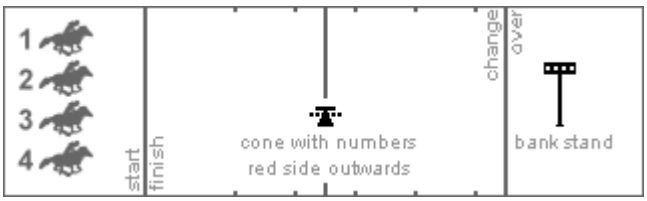
Cinque Bandiere	Tutte	X	X	X
Cinque Tazze	Tutte	X	X	-
Corda	Tutte	X	X	-
Due Bandiere	Tutte	X	X	X
Due Bandiere Short Arena	Tutte	X	X	-
Due Tazze	Tutte	X	X	X
Due Tazze Short Arena	Tutte	X	X	-
Hoopla	Tutte	X	X	X
Hug a Mug	Tutte			X
Jousting	PRO	X	-	-
Jousting Short Arena	PRO	X	-	-
Litter Scoop	PRO	X	X	X
Litter Scoop Short Arena	PRO	X	X	-
Moat and Castle	PRO	-	-	X
Mug Changes	Tutte	X	X	X
N.Patrick	Tutte	X	X	-
Palla e cono Internazionale	Tutte	X	X	
Palloncini	PRO	X	X	-
Palloncini Short Arena	PRO	X	X	-
A piedi a cavallo	Tutte	-	X	X
Pietre	Tutte	X	X	
Piramide	Tutte	X	X	X
Pneumatico	Tutte	X	X	X
Postino	Tutte	X	X	-
Quattro bandiere	Tutte	X	X	-
Rifiuti	Tutte	X	X	X
Slalom	Tutte	X	X	X
Spade	PRO	X	X	X
Spade Short Arena	PRO	X	X	-
Torre	Tutte	X		
Torre (IMGA)	Tutte	-	X	-
Three Pot Flag Race	Tutte	X	X	X
Tre Bandiere	Tutte	-	-	X
Tre Tazze	Tutte	X	X	X
Victoria Cross	PRO	-	-	X

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

Regole dei giochi a SQUADRE

BANK RACE

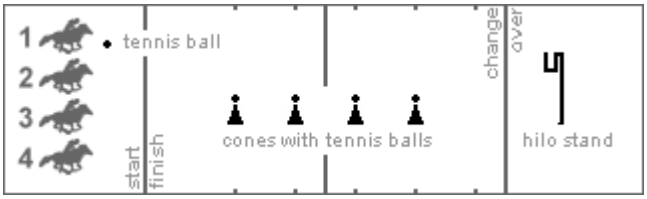
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



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); il numero 1 sarà posizionato di fronte alla linea di partenza. Un porta banconote sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo. L'atleta 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. Gli atleti n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. Gli atleti devono mettere i numeri sul tabellone solo dal cavallo atleta. 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, quando sono sul supporto, dovranno sempre mostrare il lato rosso verso l'esterno. 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)

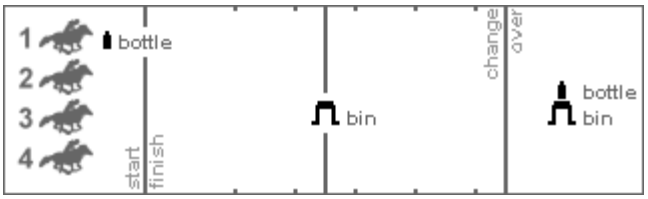


I coni sono allineati ai primi quattro paletti. Su ciascun cono è posata una pallina. l'atleta n° 1, prende una pallina e la mette nel canestro situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa all'atleta successivo.gli

atleti n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, l'atleta n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano. Nel caso di mancato canestro l'atleta può scendere a terra per recuperare la pallina ma dovrà metterla nel canestro da cavallo.
Se il canestro è rovesciato, l'atleta potrà sistemare il materiale, incluse le palline che erano già state messe nel canestro, da terra.

BOTTIGLIE

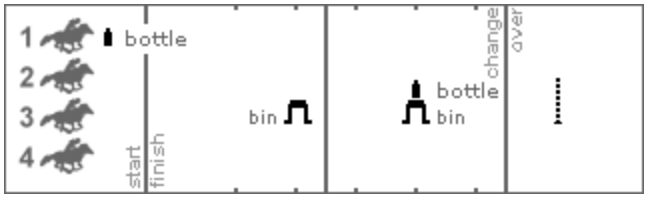
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica



Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.L''atleta 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.L''atleta n° 3 fa come il n° 1 e l'atleta 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, l'atleta dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta; ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la sua bottiglia.

BOTTLE EXCHANGE

2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto

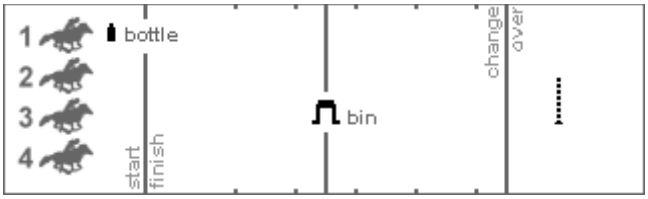


Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato all'altezza del secondo picchetto, va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato all'altezza del quarto picchetto, la raccoglie, continua girando intorno al picchetto posizionato 3 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 gli atleti 2 e 3 ripetono le azioni del dell'atleta numero 1. l'atleta 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, l'atleta dovrà rimetterla a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta, 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 (vale anche per le categorie PRO)

BOTTLE SWAP

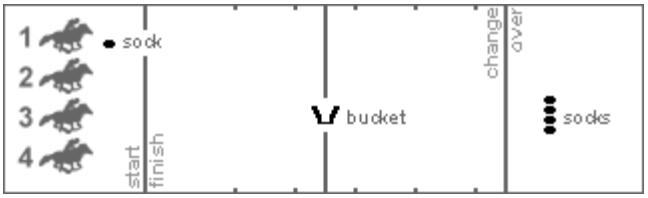
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



L'atleta n°1 parte con la bottiglia in mano. Si dirige a cavallo atleta 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 l'atleta n°2. Gli atleti n°2 e 3 ripetono la sequenza dell'atleta n°1, l'atleta n° 4 ripete la sequenza degli altri atleti finendo il gioco con la bottiglia in mano. La bottiglia deve rimanere in piedi sul tavolo durante tutto il gioco. Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi (vale anche per le categorie PRO)

CALZINI

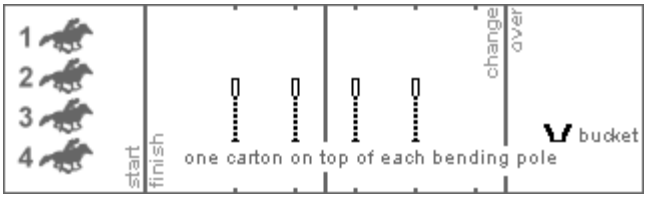
1 secchio**;** 5 calzini.



gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, L'atleta 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, raccoglie uno dei calzini posizionati sul segno a 3mt dietro la linea di fondo, rimonta, va verso la linea di arrivo e passa il calzino n° 2. Gli atleti n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, l'atleta n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.
Se un atleta manca il secchio o lo rovescia, potrà scendere per correggere il suo errore.
Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore, ma se un atleta 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

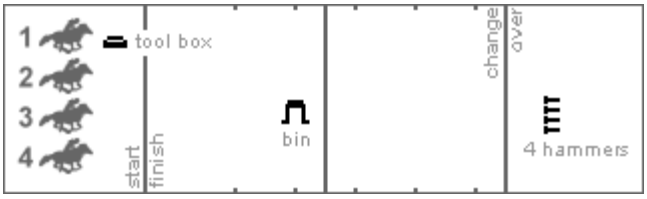


Il secchio è sistemato per terra a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su un paletto. Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. gli atleti n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.
Se un atleta nel tentativo di mettere il cartone manca il secchio o lo rovescia, può correggere il suo errore da terra. Se un atleta manca la presa di un cartone senza che questo cada dal paletto, ne può prendere un altro.

Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi a meno che lo starter non abbia comunicato diversamente in anticipo. (vale anche per le categorie PRO)

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

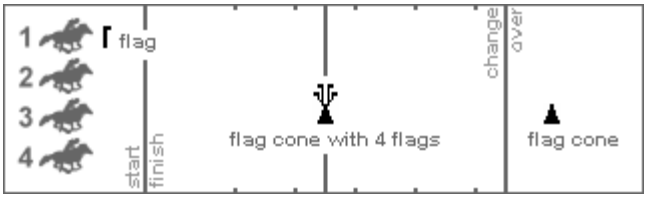
1 tavolo; 1 cassetta; 4 martelli



Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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 sul segno a 3 metri, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. l'atleta 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. Gli atleti n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. L'atleta n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera e taglia la linea di arrivo.
Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, l'atleta deve rimetterli a posto, se necessario scendendo dal pony/cavallo atleta. Per l'atleta 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 atleta 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

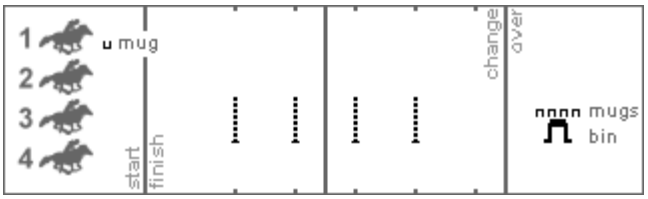


l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza gli atleti n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una bandiera e la va a depositare in un cono che è situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4

bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al all'atleta n° 2. gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui atleta 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 dall'atleta interessato nel momento in cui si verificano. L'atleta 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

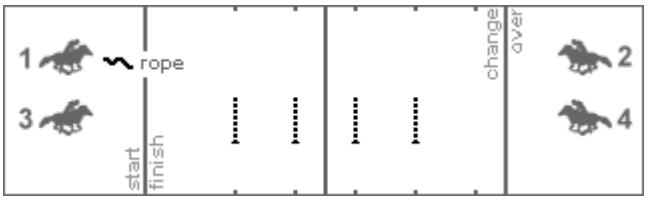
5 tazze**;** 1 tavolo**;** paletti
Il tavolo è situato a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate (posizionate a quadrato con un lato parallelo alla linea di fondo)



Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. l'atleta 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 all'atleta successivo. l'atleta n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.
I paletti abbattuti devono essere rimessi in piedi sul segno (vale anche per le categorie PRO) Se le tazze vengono rovesciate o fatte cadere dal tavolo devono essere riposizionate sul tavolo capovolte. Se il tavolo viene rovesciato l'atleta deve riposizionarlo sul segno con il numero corretto di tazze su di esso l'atleta può dunque continuare il gioco portando con sé una tazza qualsiasi, non necessariamente portando con se quella presa originariamente.

CORDA

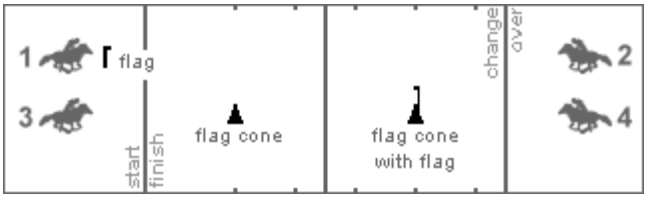
1 corda; 4 paletti



Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. L'atleta n° 1, tenendo la corda, per una estremità, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca all'atleta 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, l'atleta n° 1 lascia la corda. l'atleta 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, l'atleta n° 2 lascia la corda e lascia il suo posto al l'atleta n° 4 che prende la corda e ritorna con il-l'atleta n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.
Se un atleta lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due atleti interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto in cui è stato commesso. Il passaggio della corda da un atleta all'altro deve essere fatto dietro le linee di partenza e di fondo.
Gli ultimi due cavalieri atleti dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.
Gli atleti possono tenere solo un'estremità della corda durante tutto il corso della gara. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani degli atleti. gli atleti non devono tenersi per la mano o per le dita.
Riferimento RC13

DUE BANDIERE

2 coni per bandiere; 2 bandiere

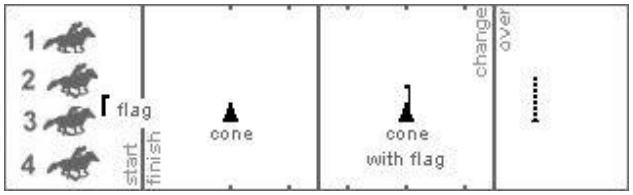


Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, con una bandiera, va verso il

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 all'atleta n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.
Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti dall'atleta interessato nel momento in cui si verificano. l'atleta 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 BANDIERE SHORT ARENA

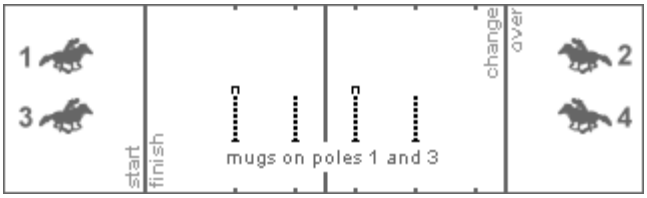
2 coni per bandiere, 2 bandiere, 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



Al segnale di partenza, l'atleta 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, attraversa la linea di fondo, gira intorno al paletto, torna indietro, mette la bandiera nel cono vuoto posizionato al quarto paletto, prende la bandiera dal cono posizionato all'altezza del primo, supera la linea di partenza/arrivo e da la bandiera all'atleta n.2
Gli atleti 2, 3 e 4 fanno lo stesso. l'atleta n.4 termina il gioco con la bandiera in mano.
Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

DUE TAZZE

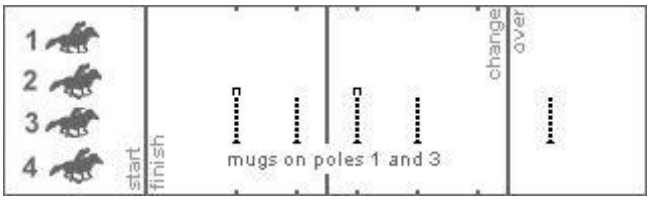
2 tazze; 4 paletti



Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. l'atleta 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. l'atleta 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 gli atleti n° 3 e 4 agiscono nella stessa maniera.
Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto successivo. Quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.
I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)

DUE TAZZE SHORT ARENA

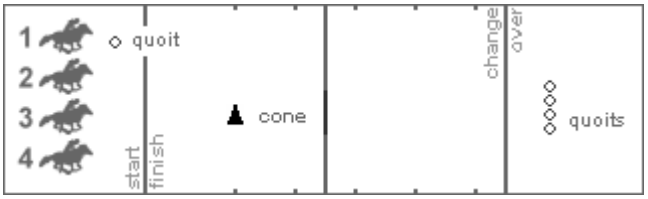
4 paletti a centro corsia, 2 tazze posizionate sui paletti 1 e 3, e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, 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 atleti 2, 3 e 4 fanno lo stesso.
Quando il l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto successivo. Quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra
Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.
I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)

HOOPLA

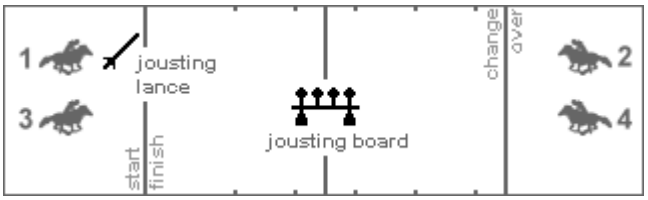
1 cono a metà tra i paletti numero 1; 4 anelli



Gli atleti n°1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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 posizionati piatti in terra e che non si tocchino, dietro la linea di fondo (3 metri) e ritorna per passarlo al n° 2 gli atleti 2 e 3 ripetono le azioni dell'atleta n°1. L'atleta 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 atleta prende un anello all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso.

JOUSTING

1porta bersaglio; 1 lancia; 2 coni grandi

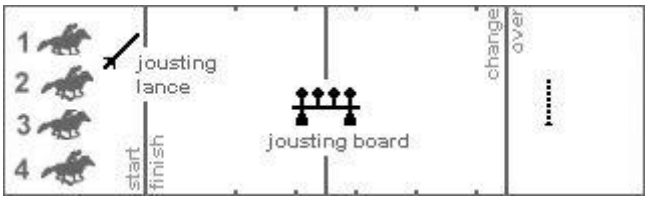


Gli atleti n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa.
Al via l'atleta n°1 parte con la lancia in mano e abbatte un bersaglio (con la punta e non con il fianco della lancia) e consegna la lancia all'atleta n°2 dietro la linea di fondo che fa la stessa cosa al contrario. Poi consegna la lancia all'atleta n° 3 dietro la linea di partenza e così via. Fino all'atleta n° 4 che andrà a tagliare la linea di arrivo. Ciascun atleta 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 atleta abbatte 2 o più bersagli dovrà rialzare quelli abbattuti erroneamente. Lo può fare con le mani. Se il porta bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

JOUSTING SHORT ARENA

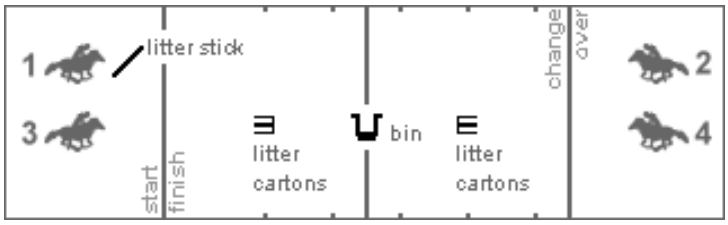
1 porta bersaglio su 2 coni grandi posizionato sulla linea centrale e perpendicolare ad essa e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 inizia con la lancia in mano.
L'atleta n.1 si dirige verso il porta bersaglio per abbattere un bersaglio con la punta della lancia poi si dirige oltre la linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto, poi attraversa la linea di partenza per consegnare la lancia all'atleta successivo.
L'atleta n.2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto, poi si dirige verso la porta bersaglio per colpire un bersaglio e infine attraversa la linea di partenza e consegna la lancia al cavaliere n.3.
L'atleta n.3 gioca come il cavaliere n.1 e l'atleta n.4 gioca come il l'atleta n.2 finendo con la lancia in mano.
I bersagli devono essere abbattuti con la punta della lancia, non con il fianco della lancia, ma possono essere abbattuti da entrambe le direzioni (gli atleti n.1 e n.3 devono girare intorno al paletto dopo aver abbattuto il bersaglio).
La lancia deve essere tenuta per il manico quando si abbattono i bersagli, quando si attraversa la linea di partenza/arrivo e durante gli scambi.
Qualsiasi atleta che abbatte più di un bersaglio deve riposizionare quelli abbattuti per errore e può farlo anche con le mani e scendendo da cavallo.
Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

LITTER SCOOP

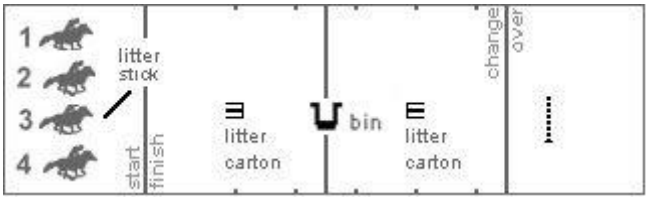
1 pattumiera sulla linea di mezzo, 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 4 e 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del paletto 1. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Gli atleti n°1e 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo. l'atleta numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna dal cavallo atleta, lo porta in sella nella pattumiera e scambia la canna con l'atleta 2. Gli atleti 2 e 3 ripetono la sequenza di gioco dell'atleta 1 L'atleta 4 ripete le sequenze degli altri atleti 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 l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi risalire in sella per raccoglierlo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.

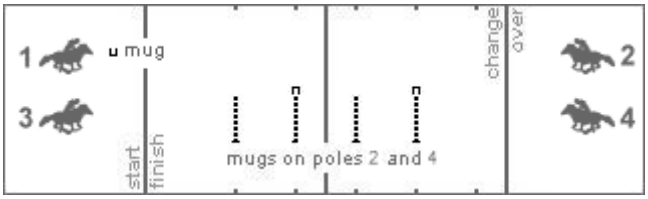
LITTER SCOOP SHORT ARENA

1 pattumiera sulla linea di mezzo, 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del primo paletto dello slalom e 2 cartoni a contatto tra loro posti all'altezza del quarto paletto. 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 mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm. 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie un rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna all'atleta n.2. L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto, poi va all'altezza del quarto paletto e stando in sella raccoglie un rifiuto con la canna, ancora in sella lo mette nella pattumiera e cavalca verso la linea di partenza per consegnare la canna al terzo atleta
Il terzo atleta gioca come il primo atleta. Il quarto atleta gioca come il secondo atleta, terminando il suo 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 nella pattumiera con la canna; 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone; 3) il cartone è stato schiacciato, in tal caso un qualsiasi cavaliere della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi risalire in sella per raccoglierlo. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.
Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che in sella. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

MUG CHANGES



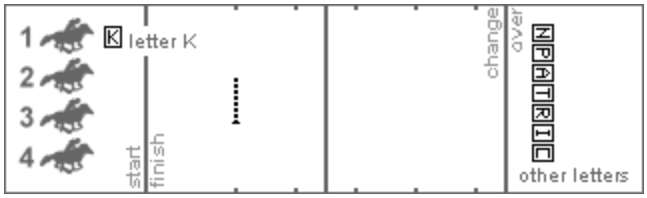
4 paletti; 3 tazze

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo L'atleta n.1 parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare all'atleta n.2.L'atleta n.2 parte con la tazza in mano e la

posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto, attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano e la va a consegnare al terzo atleta Il terzo atleta gioca come il primo e il quarto gioca come il secondo. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)

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.

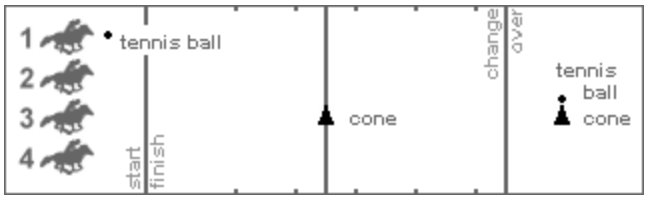


Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia. 7 tubi allineati da sinistra verso destra perché si legga **N P A T R I C** si trovano a terra 3 metri dietro la linea di fondo. Al via, il l'atleta n°1, con 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/cavallo atleta e infilarlo sul paletto per poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere prendere il tubo I, risalire sul pony/cavallo atleta, passare la linea di arrivo e consegnare il tubo I all'atleta n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I, R e T. L'atleta 3 farà lo sesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, l'atleta 4, dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony/cavallo atleta 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 l'atleta può scendere per recuperarla e può infilarla nel paletto da piedi o dal cavallo atleta. Travolgere i tubi a terra non è considerato errore, ma se un atleta 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

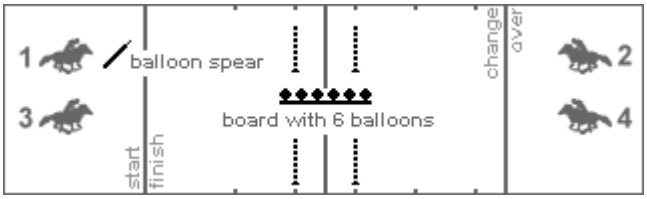
2 coni**;** 2 palline



Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.
L'atleta 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 consegna al n° 3. L'atleta n° 3 fa come il n° 1 e l'atleta n° 4 fa come il n° 2.
Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta

PALLONCINI

1 tavola porta palloncini; 6 palloncini gonfiati; 1 canna di plastica lunga 122cm con una punta all'estremità.

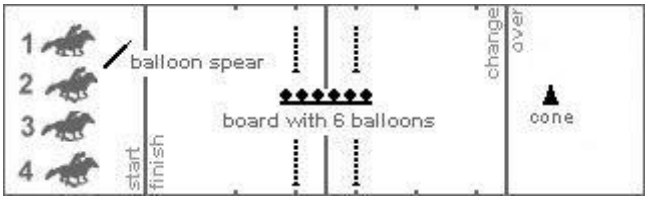


Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.
Al segnale di partenza l'atleta n° 1, tenendo la canna, parte, fa scoppiare almeno un palloncino 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. l'atleta n° 2 va verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e passa la canna all'atleta n° 3. Gli atleti n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Ogni atleta deve fare scoppiare almeno un palloncino. Tutti i cavalieri

gli atleti 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 l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. Gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente in sella.(la regolaRC5.1 non si applica in questo caso)

PALLONCINI SHORT ARENA

1 tavola porta palloncini con 6 palloncini gonfiati posizionata sulla linea centrale del campo e perpendicolarmente ad essa. 1 cono porta bandiera sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo posto al centro della corsia in corrispondenza della tavola porta palloncini.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere un palloncino usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.
L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere un palloncino, infine attraversa la linea di partenza e consegna la canna all'atleta n.3. L'atleta n.3 fa gioca come l'atleta n.1 e l'atleta n.4 gioca come l'atleta n.2, terminando il gioco con la canna in mano. Ogni atleta deve far scoppiare almeno un palloncino. Qualsiasi atleta può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce,l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione.Gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente in sella.(la regola RC5.1 non si applica in questo caso).Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

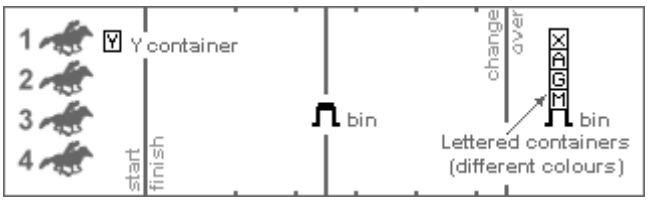
PIETRE

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

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

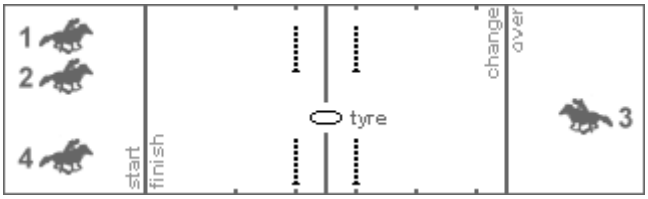


Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 3 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso il 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. l'atleta n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la

linea di arrivo. L'atleta n° 3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu). Poi passa la linea di arrivo. l'atleta 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, l'atleta dovrà risistemare il materiale rimettendolo nell'ordine, facendolo sia a piedi che in sella Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Se l'atleta vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che in sella. RC 10.5

PNEUMATICO

1 pneumatico da bicicletta o motocicletta. 4 paletti in posizione 2 e 3 delimitano l'area entro cui il pneumatico deve restare

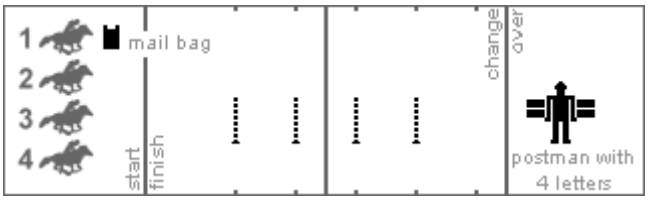


Gli atleti n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza l'atleta n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, gli atleti n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre l'atleta n° 1 scende e passa dentro il pneumatico mentre l'atleta n° 2 porta il pony/cavallo atleta 1 per le redini. Poi l'atleta n° 1 rimonta sul suo pony/cavallo atleta e i due atleti tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre il l'atleta n° 2 scende e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 3 porta il pony/cavallo atleta 2 per le redini. l'atleta n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di partenza l'atleta n° 3 riparte con il n°4. Mentre l'atleta n° 3 scende e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 4 porta il pony/cavallo atleta 3 per le redini. l'atleta n° 3 rimonta e questi due atleti vanno a tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 4 riparte con il n° 1. Mentre l'atleta n° 4 scende e passa dentro il pneumatico, ~~i~~ l'atleta n° 1 porta pony/cavallo atleta 4 per le redini l'atleta n° 4 rimonta e Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo, stando entrambi regolarmente in sella. RC 21
Gli atleti dovranno tenere i pony/cavallo atleta per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. l'atleta n attesa può partire quando i due binomi 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, in ogni modo dall'atleta che per ultimo lo ha toccato. Questi paletti fanno parte del materiale di gioco e vanno riposizionati sul segno se abbattuti (vale per le categorie PRO);
per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

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 atleti, deve obbligatoriamente essere il quinto atleta a fare il postino, se la squadra ha solo 4 atleti **deve essere l'istruttore/tecnico.** gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. l'atleta 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. Gli atleti 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. Il binomio così come il Postino devono essere interamente 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/cavallo atleta quando l'atleta 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 binomio e il postino con le lettere devono tornare indietro la linea di fondo prima di riprendere il gioco.
Prima che 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 agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony/cavallo atleta.

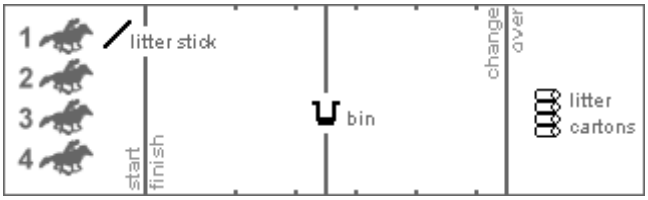
QUATTRO BANDIERE

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

Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 sono dietro la linea di partenza. L'atleta n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 3 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. l'atleta dopo aver inserito la bandierina passa la linea di arrivo. Gli atleti n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. Gli atleti 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 l'atleta potrà scendere per rettificare e dovrà risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre l'atleta 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/cavallo atleta o dall'atleta stesso) essa può essere risistemata da terra.

RIFIUTI

1 pattumiera; 4 cartoni; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm

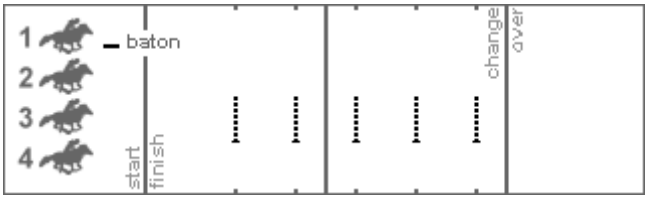


I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco in modo da toccarsi a 3 metri dietro la linea di fondo, perpendicolari alla linea di fondo, con la parte chiusa rivolta verso la linea di partenza. La pattumiera è posizionata sulla linea centrale.Gli atleti n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.
L'atleta dovrà rimanere obbligatoriamente sul cavallo atleta per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade mentre viene messo nella pattumiera, l'atleta 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 l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nel bidone con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccoglierlo dal cavallo atleta.
Se un atleta per mezzo della sua canna, o del pony/cavallo atleta 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 atleta 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

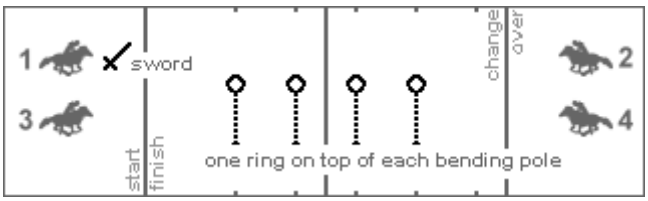
1 testimone; una fila di 5 paletti.



Al segnale di partenza, l'atleta 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 all'atleta n° 2. Gli atleti n°2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui atleta n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony/cavallo atleta con il testimone in mano.
Se un atleta 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 l'atleta 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 1e 2 sul lato del paletto rivolto verso la linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza.

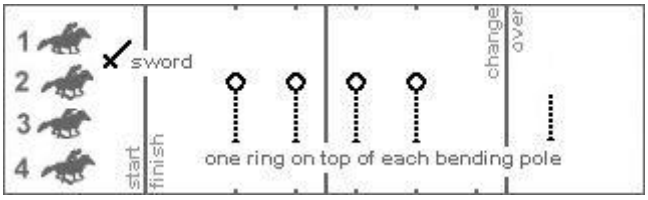


Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo.
Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 tenendo la spada per l'impugnatura infila un anello e dà la spada con l'anello all'atleta n° 2 dietro la linea di fondo.
L'atleta n° 2 fa lo stesso in senso contrario e così via; l'atleta 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, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o in sella. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.
Appena l'atleta 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 l'atleta deve essere in sella tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama, non trattenuti. Se un atleta fallisce un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro. Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.

SPADE SHORT ARENA

5 paletti, 4 anelli, 4 elastici, 1 spada.

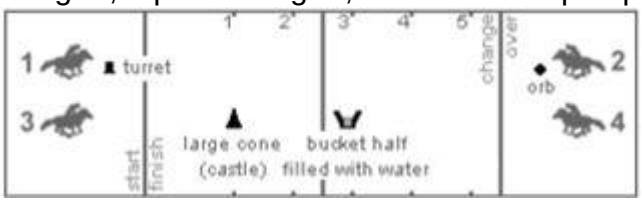
Gli anelli sui paletti 1 e 2 saranno montati sul lato del paletto rivolto verso linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza/arrivo. Il quinto paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e allineato con la fila di paletti. Il cavaliere n.1 inizia con una spada.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 tenendo la spada per l'impugnatura infila un anello, quindi gira intorno al paletto posizionato oltre la linea di fondo e torna verso la linea di partenza per consegnare la spada all'atleta successivo. L'atleta n.2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi va ad infilare un anello e infine attraversa la linea di partenza e consegna la spada all'atleta n.3.
L'atleta n.3 gioca come l'atleta n.1 e l'atleta n.4 gioca come l'atleta n.2, attraversando la linea di arrivo con la spada e i 4 anelli infilati.
Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano, dall'impugnatura della spada.
Se un anello cade, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o in sella. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.
Appena l'atleta ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.
Quando attraversa la linea di partenza/arrivo o di fondo, l'atleta deve essere in sella, tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama della spada, non trattenuti. Se l'atleta manca un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro. Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.
I paletti abbattuti non costituiscono un'infrazione in questo gioco ad eccezione del quinto paletto che è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

TORRE

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

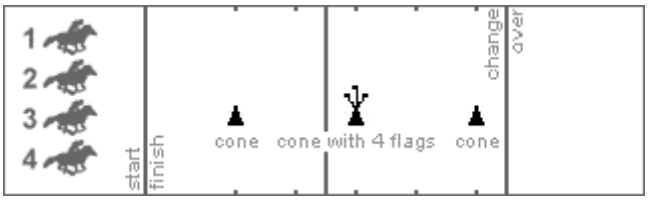


Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, gli atleti n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va a tagliare la linea di fondo.L'atleta n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la deposita dal cavallo atleta sulla torretta prima di tagliare la linea

di arrivo. L'atleta 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 terzo dello slalom. l'atleta n° 4 ripesca la palla dal secchio (dal cavallo atleta o da terra) e la rimette stando in sella,sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.
Se un materiale cade l'atleta il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony/cavallo atleta. La palla di legno può essere presa dal secchio a piedi o in sella. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dall'atleta interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi, in caso contrario la squadra sarà eliminata.

THREE POT FLAG RACE

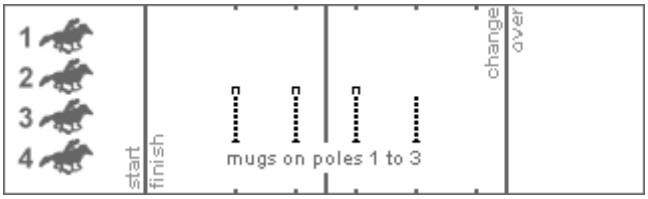
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



Regole del gioco gli atleti n.1, n.2, n.3 e n.4 si trovano dietro la linea di partenza. L'atleta n.1 parte prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta, poi torna verso la linea di arrivo e la attraversa. Tutti gli atleti successivi giocheranno come il primo Atleta Alla fine del gioco ci dovranno essere 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE TAZZE

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



I 4 atleti attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta 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

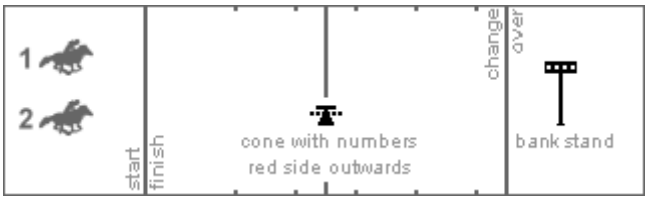
n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo l'atleta n° 1 passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 parte per spostare le tazze da un paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi 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. L'atleta n° 3 dovrà fare come il n° 1 e l'atleta n° 4 farà lo stesso percorso del atleta n° 2.
Quando il l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno prima di continuare. (vale anche per le categorie PRO)

Regole dei giochi a COPPIE

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BANK RACE

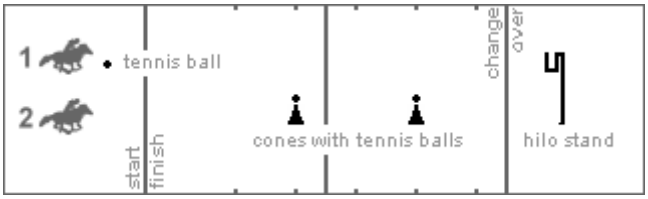
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti



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

BASKET

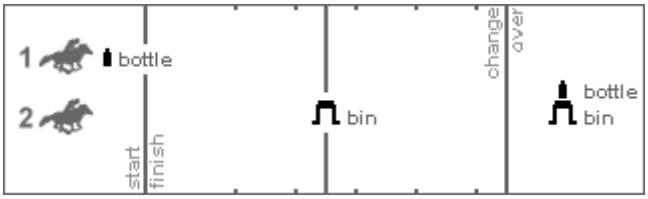
Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12); 2 coni allineati con il secondo e quarto paletto. Su ciascun cono è posata una pallina



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTIGLIE

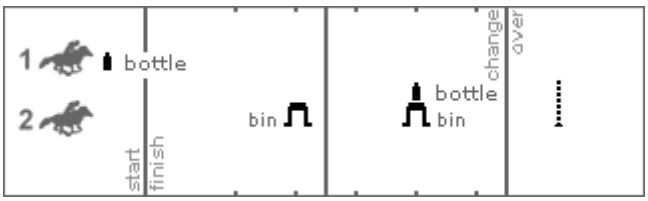
1 tavoli; 2 bottiglie in plastica.



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre

BOTTLE EXCHANGE

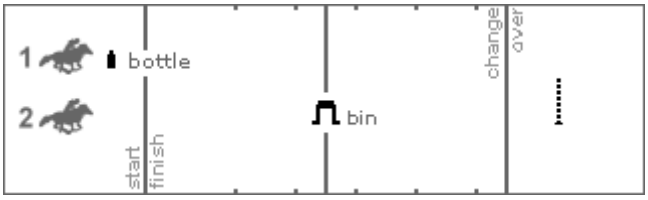
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: Vedi giochi a Squadre.

BOTTLE SWAP

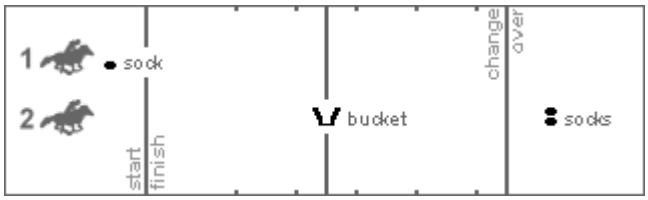
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



L'atleta 1 parte con la bottiglia in mano. Si dirige dal cavallo atleta 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.
L'atleta 2 ripete la sequenza dell'atleta 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

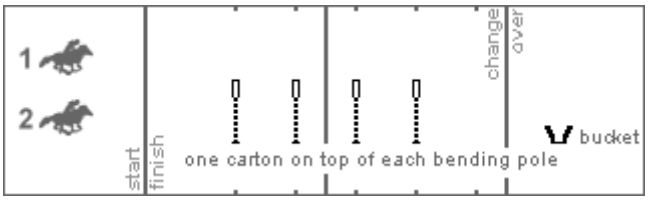
Un secchio sulla linea di mezzo e due calzini sul segno a 3 metri dalla linea di fondo
L'atleta n.1 parte con un calzino in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CARTONI

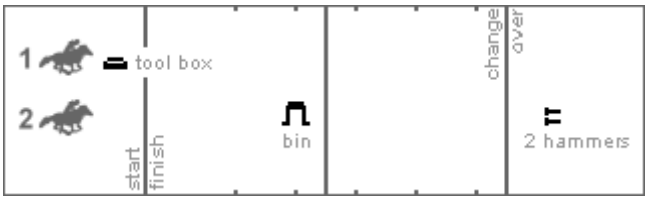
4 cartoni; 1 secchio; 4 paletti in linea



Regole del gioco: Idem regolamento a squadre, ma ogni atleta 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 3

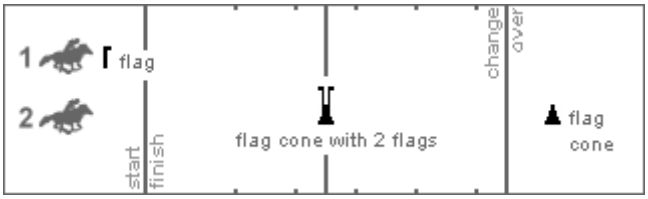


metri oltre la linea di fondo.

Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE BANDIERE

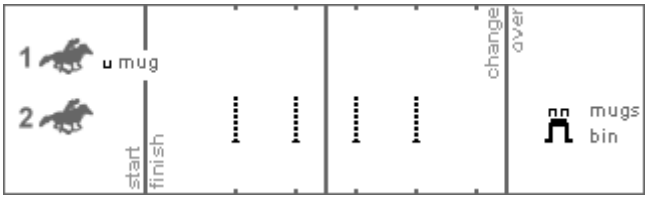
2 coni per bandiere; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CINQUE TAZZE

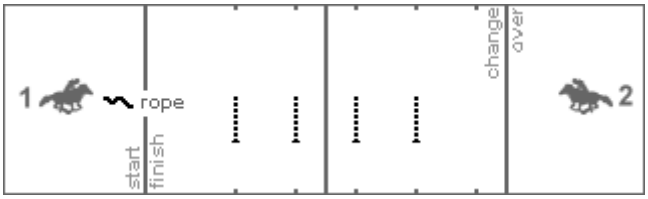
Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate (sistemate in linea e parallele alla linea di fondo), posizionato in linea con la fila dei paletti, a 3 metri dalla linea di scambio. Il cavaliere 1 parte con una tazza in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CORDA

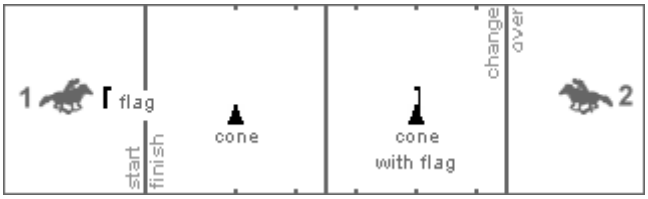
1 corda; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE

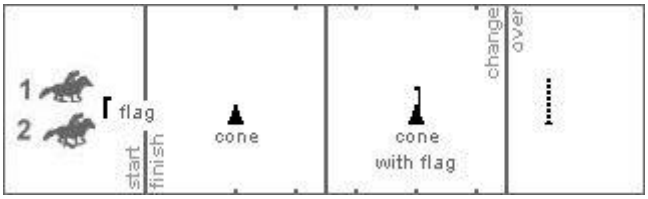
2 coni per bandiere; 2 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE BANDIERE A COPPIE SHORT ARENA

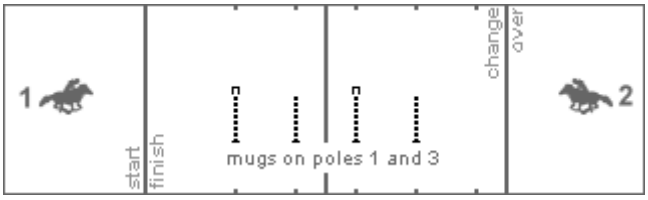
2 coni per bandiere, 2 bandiere, 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



Al segnale di partenza, l'atleta 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, attraversa la linea di fondo, gira intorno al paletto, torna indietro, mette la bandiera nel cono vuoto posizionato al quarto paletto, prende la bandiera dal cono posizionato all'altezza del primo, supera la linea di partenza/arrivo e da la bandiera al all'atleta n.2
L'atleta n.2 gioca come l'atleta n.1 e termina il gioco con la bandiera in mano.
Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

DUE TAZZE

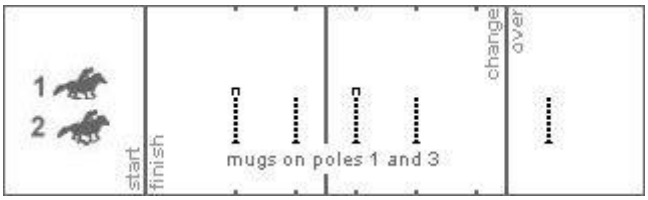
2 tazze; 4 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

DUE TAZZE A COPPIE SHORT ARENA

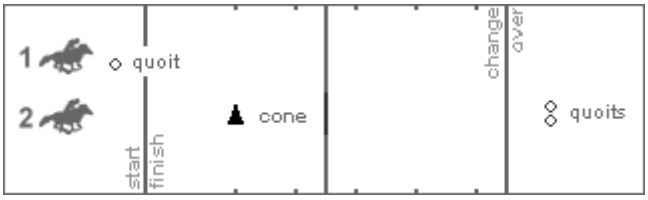
4 paletti a centro corsia, 2 tazze posizionate sui paletti 1 e 3, e 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 al segnale di partenza prende la tazza posizionata sul primo paletto e la sposta sul secondo paletto, poi prende la tazza dal terzo paletto e la sposta sul quarto paletto, 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. l'atleta n.2 gioca come il l'atleta n.1
Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può scendere per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto successivo. Quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto restando a terra.
I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.
Il quinto paletto è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. . (vale anche per le categorie PRO)

HOOPLA

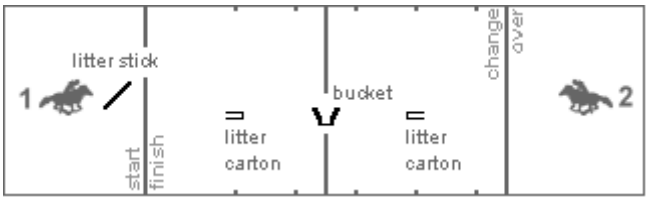
1 cono all'altezza del paletto numero 1 e due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. l'atleta numero 1 parte con un anello in mano



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

LITTER SCOOP

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 mezzo.
1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm

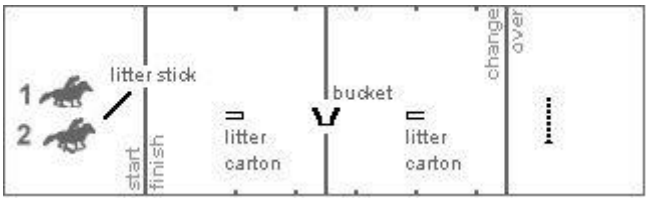


L'atleta numero 1 parte con la canna per i rifiuti in mano, raccoglie un rifiuto con la canna dal cavallo atleta, lo porta in sella nel secchio e rientra per scambiare la canna con l'atleta 2. l'atleta 2 ripete la sequenza e conclude il gioco con la canna in mano.
Il cartone può essere toccato con le mani quando 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nel bidone con la canna 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone 3) il cartone è stato schiacciato, nel qual caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccoglierlo dal cavallo atleta.
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 dal cavallo atleta.

LITTER SCOOP A COPPIE SHORT ARENA

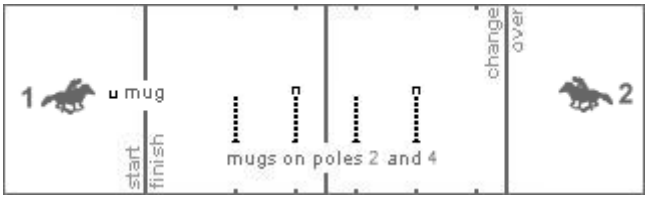
1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone posto all'altezza del primo paletto dello slalom e 1 cartone posto all'altezza del quarto paletto. I cartoni sono posti a terra, al centro tra i paletti, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm. 1 paletto posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo.



L'atleta n.1 parte con la canna per i rifiuti in mano va all'altezza del primo paletto e stando in sella raccoglie il rifiuto con la canna, ancora in sella lo porta nella pattumiera, gira intorno al paletto e torna verso la linea di partenza per consegnare la canna all'atleta n.2. L'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto, poi va all'altezza del quarto paletto e stando in sella raccoglie il rifiuto con la canna, ancora in sella lo mette nella pattumiera e cavalca verso la linea di partenza terminando con la canna in mano.
Il cartone può essere toccato con le mani quando: 1) il cartone è stato infilzato dalla canna e l'atleta deve sfilarlo, ma dovrà essere messo nella pattumiera con la canna; 2) Il bidone è stato rovesciato e l'atleta deve recuperare i cartoni fuoriusciti per rimetterli nel bidone; 3) il cartone è stato schiacciato, in tal caso un qualsiasi atleta della squadra, al suo turno, può scendere e riparare il cartone, rimetterlo nella posizione corretta e quindi rimontare per raccoglierlo dal cavallo atleta. Un rifiuto che risulti forato o schiacciato non è considerato materiale rotto.
Il rifiuto che cade al di fuori della pattumiera può essere raccolto e gettato nella pattumiera con la canna, sia a piedi che dal cavallo atleta. Il paletto dietro la linea di fondo è considerato come parte dell'equipaggiamento e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)

MUG CHANGES

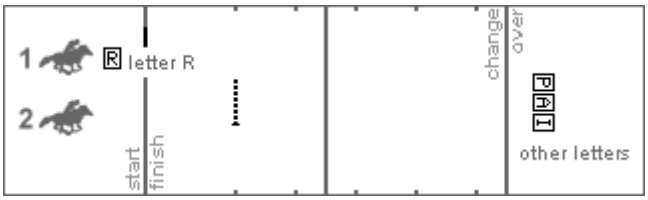
4 paletti; 3 tazze



L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. L'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. L'atleta n.1 parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e la va a consegnare al cavaliere n.2. L'atleta n.2 parte con la tazza in mano e la posiziona sul quarto paletto, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto e attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco. (vale anche per le categorie PRO)

N PATRICK (Founder's Race)

1 paletto; 3 tubi di plastica ognuno con su stampata una lettera, sul segno a 3 metri dalla linea di fondo e allineati da sinistra verso destra perché si legga: P, A, I.

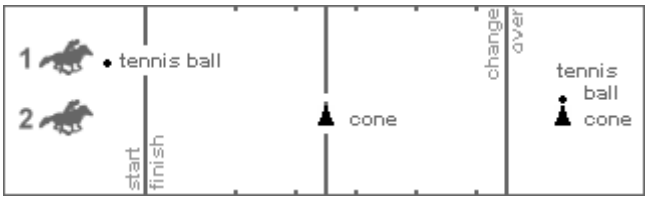


L'atleta n°1, con la lettera R in mano va ad infilarla sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere la lettera I. Risale sul pony/cavallo atleta e va a infilare la lettera sul paletto. L'atleta n°1 poi ritorna dietro la linea di fondo, scende per raccogliere la lettera A, risale sul pony/cavallo atleta e si dirige verso l'atleta n°2 consegnandogliela.
L'atleta n.2, con la lettera A in mano va ad infilarla sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere l'ultima lettera R. Risale sul pony/cavallo atleta, va a infilare la lettera sul paletto e poi va a tagliare la linea di partenza/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 l'atleta

può scendere per recuperarla e può infilarla nel paletto da piedi o dal cavallo atleta. Travolgere i tubi a terra non è considerato errore, ma se un atleta 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

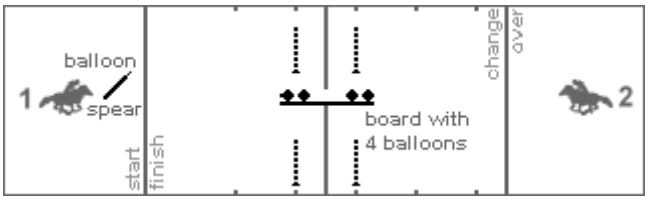
2 coni; 2 palline



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

PALLONCINI

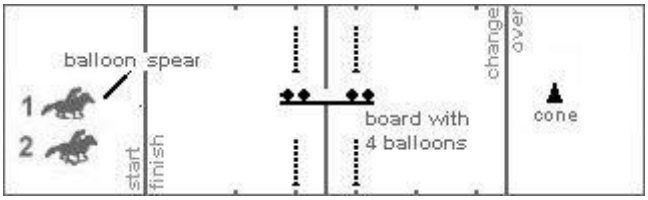
1 tavola porta palloncini; 4 palloncini gonfiati posti sulla tavola nelle posizioni 1,2 e 5,6; 1 canna di plastica lunga 122cm con una punta all'estremità



Regole del gioco l'atleta n°1, al segnale di partenza, parte e scoppia 2 palloncini a scelta e poi si dirige per lo scambio. L'atleta n°2 scoppia i 2 palloncini restanti.

PALLONCINI A COPPIE SHORT ARENA

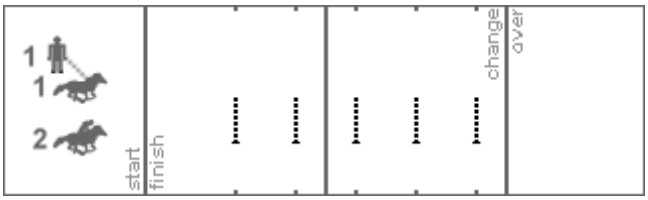
1 tavola porta palloncini posizionata sulla linea centrale del campo e perpendicolarmente ad essa con 4 palloncini gonfiati posti nelle posizioni 1,2 e 5,6. 1 cono porta bandiera sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo posto al centro della corsia in corrispondenza della tavola porta palloncini.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 parte tenendo la canna, fa esplodere due palloncini usando la punta della canna o colpendo il pallone con la canna, si dirige oltre la linea di fondo e posiziona la canna nel cono porta bandiera con la punta rivolta verso il basso, poi passa la linea di partenza.
l'atleta n.2 parte e si dirige oltre la linea di fondo per raccogliere la canna dal cono porta bandiera, poi si dirige verso la tavola porta palloncini e fa esplodere due palloncini, infine attraversa la linea di partenza con la canna. Qualsiasi atleta può far scoppiare i palloncini in entrambe le direzioni. Le punte delle canne piegate o spezzate non sono considerate come rotture di materiale. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nell'area delimitata tra il secondo e terzo paletto e se esce l'atleta che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione. gli atleti dovranno far scoppiare i palloncini necessariamente stando in sella.(la regola RC5.1 non si applica in questo caso). Il cono della bandiera è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato.

A PIEDI A CAVALLO

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



Gli atleti n° 1, n° 2 dietro la linea di partenza. L'atleta n° 1 a piedi e l'atleta n° 2 a cavallo atleta. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo il suo pony/cavallo atleta per le redini, corre senza fare lo slalom, fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta ~~a~~ sul cavallo atleta prima di passare la linea di arrivo. L'atleta 1 potrà montare in sella solo quando il proprio pony/cavallo atleta, coi 4 piedi, avrà interamente superato il quinto paletto nella corsa di andata. L'atleta n° 2 parte ~~a~~ sul cavallo atleta, scende e gira attorno al quinto paletto tenendo il pony/cavallo atleta per le redini e ritorna di corsa a passare la linea di

arrivo. l'atleta 2 può scendere prima o dopo del quinto paletto, ma deve essere a terra prima che il primo piede del suo pony/cavallo atleta abbia superato il quinto paletto sulla via del ritorno.
I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra dell'atleta -sia all'andata che al ritorno. (vale solo per le categorie NON PRO)
Il quinto paletto oltre la linea di fondo è parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale anche per le categorie PRO)
Un atleta a piedi non dovrà utilizzare il suo pony/cavallo atleta per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), dovrà rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.
RC 9.3/4

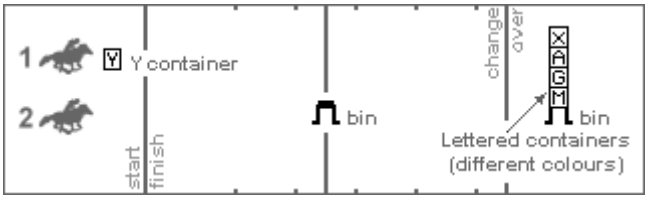
PIETRE

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

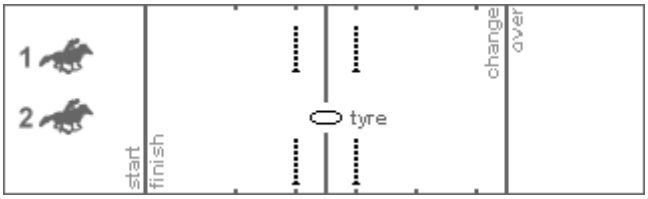
2 tavoli**;** 5 scatole di plastica rettangolare colorate con una di queste lettere: I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso), Y(bianco): ITALY. In alternativa un nome di 5 lettere (es. Sponsor)



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

PNEUMATICO

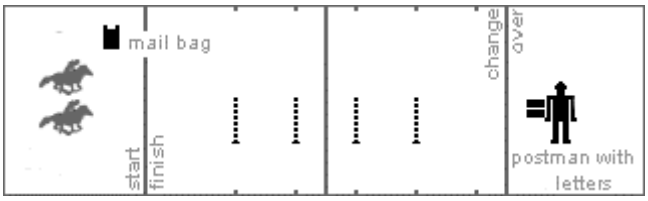
1 pneumatico da bicicletta o motocicletta.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

POSTINO

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 atleti, deve obbligatoriamente essere il terzo atleta a fare il postino, se la squadra ha solo 2 atleti, deve essere l'istruttore/ tecnico**.** Se l'istruttore/tecnico accompagna due coppie contemporaneamente in campo allora si potrà autorizzare un tesserato non impegnato in gara per fare da postino ad una delle due coppie; il tesserato dovrà indossare il cap ben allacciato. Le lettere devono essere raccolte nel seguente ordine: 1 Rosso; 2 Blu.
Regole del gioco vedi giochi a Squadre.

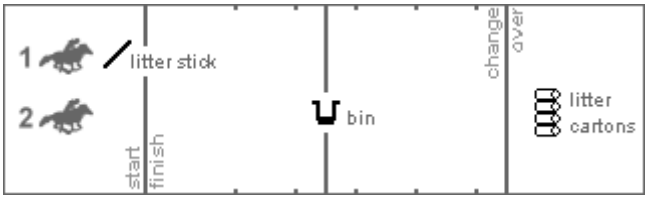
QUATTRO BANDIERE

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 degli atleti quante bandiere vengono spostate, basta che entrambi gli atleti ne spostino almeno una.

RIFIUTI

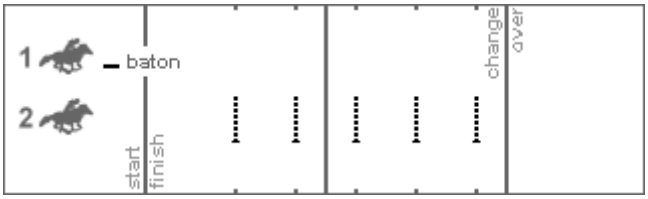
1 pattumiera; 4 cartoni;1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Regole del gioco:
Idem regolamento a squadre ma ogni atleta deve prendere due rifiuti

SLALOM

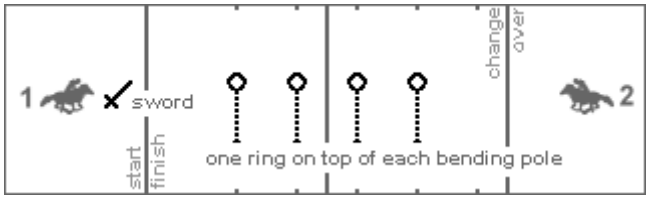
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

SPADE

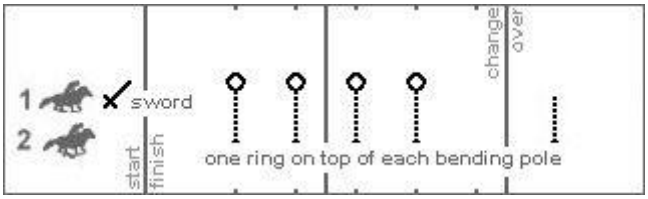
4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. Gli anelli sui paletti 1e 2 sul lato del paletto rivolto verso la linea di scambio. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza



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

SPADE A COPPIE SHORT ARENA
5 paletti, 4 anelli, 4 elastici, 1 spada.

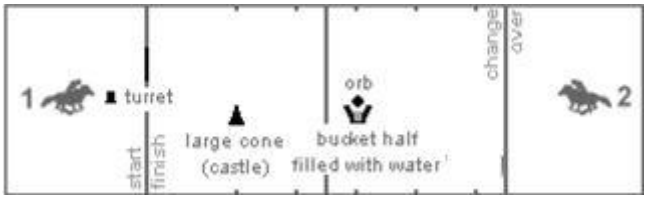
Gli anelli sui paletti 1 e 2 saranno montati sul lato del paletto rivolto verso linea di fondo. Gli anelli sui paletti 3 e 4 sul lato del paletto rivolto verso la linea di partenza/arrivo. Il quinto paletto è posizionato sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo e allineato con la fila di paletti. l'atleta n.1 inizia con una spada.



Al segnale di partenza, l'atleta n.1 tenendo la spada per l'impugnatura infila due anelli, quindi gira intorno al paletto posizionato oltre la linea di fondo e torna verso la linea di partenza per consegnare la spada all'atleta successivo. l'atleta n.2 cavalca fino alla linea di fondo, la attraversa e gira intorno al paletto poi va ad infilare due anelli e infine attraversa la linea di partenza con la spada in mano.
Lo scambio deve essere fatto da mano a mano, dall'impugnatura della spada.
Se un anello cade, l'atleta che lo ha fatto cadere deve rimetterlo a posto tenendo gli anelli e la spada in qualsiasi modo, a piedi o dal cavallo atleta. Per correggere un errore senza scendere, l'atleta può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.
Appena l'atleta ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico.
Quando attraversa la linea di partenza/arrivo o di fondo, l'atleta deve essere in sella, tenendo la spada per l'impugnatura con gli anelli liberi attorno alla lama della spada, non trattenuti. Se un atleta manca un anello senza che cada a terra, ne potrà prendere un altro.
Se il bersaglio cade, l'atleta può scendere per rimetterlo a posto.
I paletti abbattuti non costituiscono un'infrazione in questo gioco ad eccezione del quinto paletto che è considerato parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve essere riposizionato sul segno se abbattuto o spostato. (vale anche per le categorie PRO)
La regola RC.10/3 non si applica in questo gioco.

TORRE (IMGA)

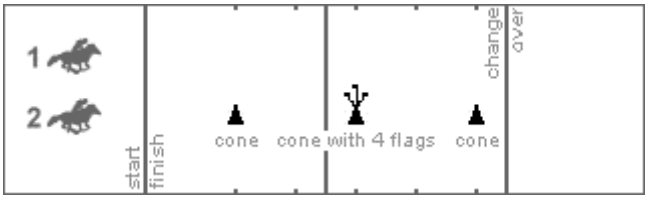
1 cono all'altezza della prima fila di paletti e 1 secchio pieno a metà di acqua, con dentro una palla di legno galleggiante, all'altezza del 3 paletto. Entrambi centrati a metà tra le due file dei paletti.



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 stando in sella. Se il secchio è rovesciato deve essere rimesso a posto sul segno con acqua a sufficienza perché la palla galleggi.

THREE POT FLAG RACE

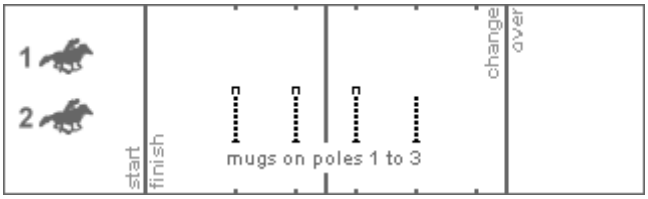
3 coni posizionati a centro corsia e allineati sui paletti numero 1,3,5; 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.



Regole del gioco: gli atleti n.1 e n.2 si trovano dietro la linea di partenza.-l'atleta n.1 parte prende una bandiera dal cono posizionato al centro e va a metterla in un cono a sua scelta, poi prende una seconda bandiera e la va a posizionare in un cono a sua scelta. Quindi conclude attraversando la linea di arrivo e parte l'atleta n.2 che sposterà allo stesso modo le ultime due bandiere. Alla fine del gioco ci dovranno essere 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

TRE TAZZE

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



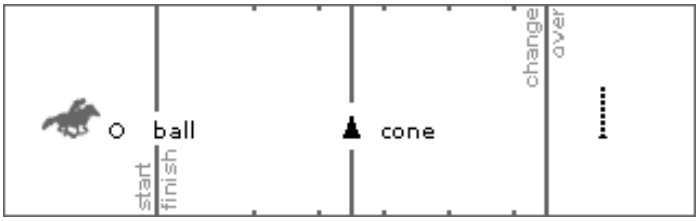
Regole del gioco: vedi giochi a squadre

Regole dei giochi INDIVIDUALI

Per le specifiche tecniche dei materiali di gioco Riferimento Appendice xxx

BALL SWAP

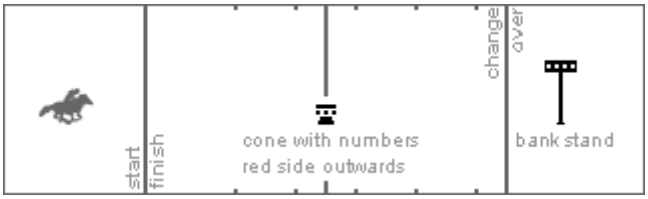
1 cono sulla linea di mezzo**;** 1 paletto sul segno a 3mt dalla linea di fondo in linea con il cono; 1 pallina



L'atleta attende dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla linea di mezzo poi si dirige oltre la linea di fondo, gira intorno al paletto posizionato sul segno a 3mt poi si dirige verso il cono, riprende la pallina e attraversa la linea di arrivo con la pallina in mano.
Il paletto posizionato oltre la linea di fondo è considerato materiale del gioco e va riposizionato se abbattuto (vale anche per le categorie PRO)
Se nel posizionare la palla sul cono, questa cade a terra, per poter correggere da terra, è necessario che in precedenza la palla sia entrata in contatto con il cono mentre era in mano all'atleta.

BANK RACE

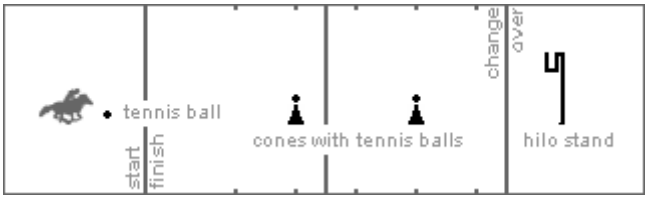
1 cono; 1 porta banconote alto 213 cm (170 cm per gli Under 12); 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero; Supporto ad anello con 4 gancetti. Il cartellone porta numeri ha già uno zero appeso in quarta posizione.



Regole del gioco: vedi giochi a squadre, ma l'atleta deve mettere tre numeri

BASKET

Canestro alto 213cm (170cm per gli Under12) a 3 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.

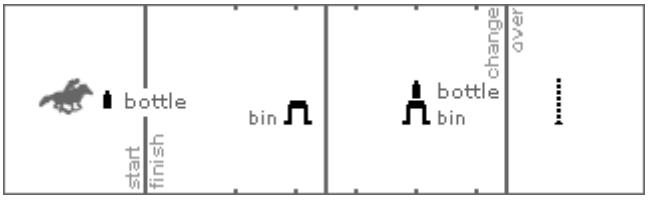
BOTTIGLIE

2 tavoli, uno a metà campo e uno a 3 metri dalla linea di fondo; 2 bottiglie in plastica

Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta mette prima la bottiglia sul tavolo posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo

BOTTLE EXCHANGE

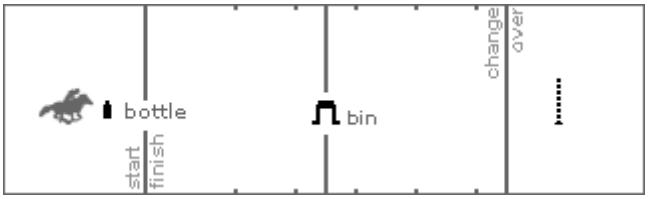
2 tavoli; 2 bottiglie in plastica, 1 paletto



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

BOTTLE SWAP

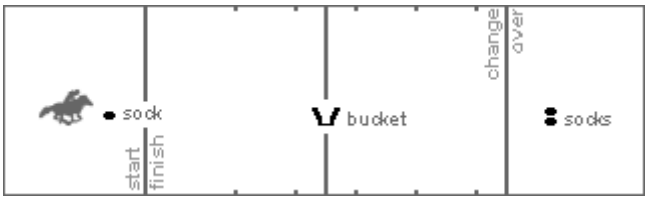
1 tavolo sulla linea di mezzeria; 1 paletto sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 bottiglia.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

CALZINI

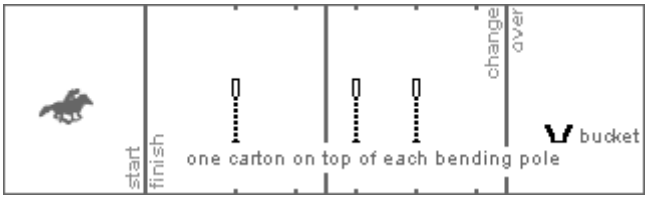
Un secchio sulla linea di mezzeria, due calzini sul segno a 3 metri dalla linea di fondo.
Il cavaliere parte con un calzino in mano.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 2 calzini.

CARTONI

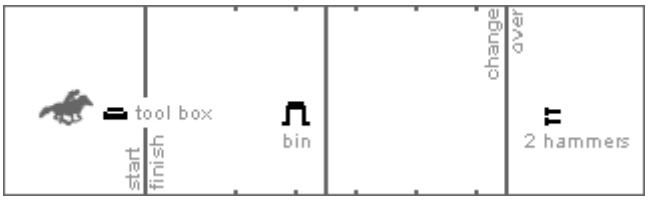
1 secchio posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo; tre paletti in posizione 1,3,4
Tre cartoni posizionati sul primo, terzo, e quarto paletto.



Regole del gioco: l'atleta 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

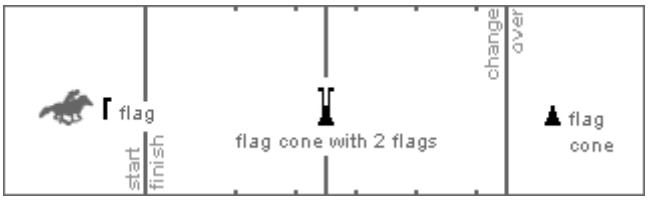
1 tavolo posizionato in posizione 2 in centro corsia; 1 cassetta; 2 martelli



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 2 attrezzi.

CINQUE BANDIERE

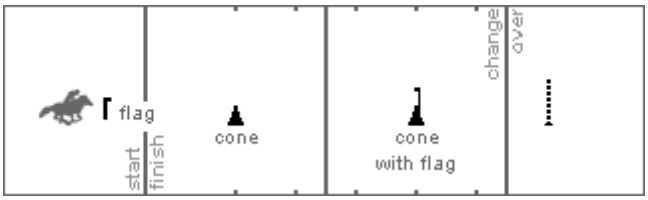
2 coni per bandiere, uno sulla linea di metà campo a centro corsia, uno sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 3 bandiere



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

DUE BANDIERE

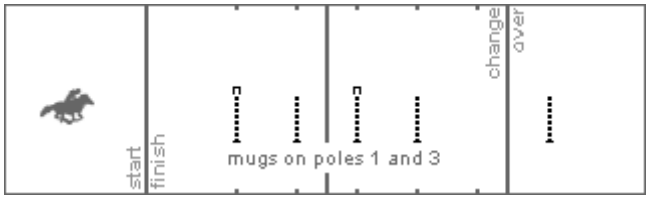
2 coni per bandiere; 2 bandiere; 1 paletto, posizionato sul segno a 3 mt dietro la linea di fondo



Regole del gioco: l'atleta 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 dall'atleta. (vale anche per le categorie PRO) Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

DUE TAZZE

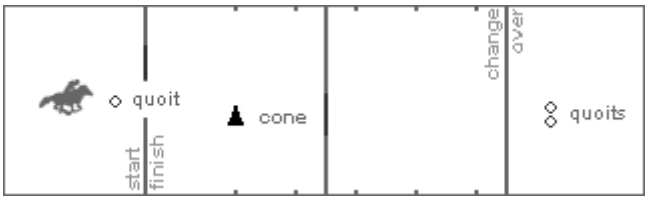
2 tazze, ciascuna sui paletti in posizione 1 e 3; 4 paletti a centro corsia; 1 paletto, posizionato a 3 mt dietro la linea di fondo



Regole del gioco l'atleta 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. I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.
Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dall'atleta (vale anche per le categorie PRO) Per il resto vedi le regole dei giochi a Squadre.

HOOPLA

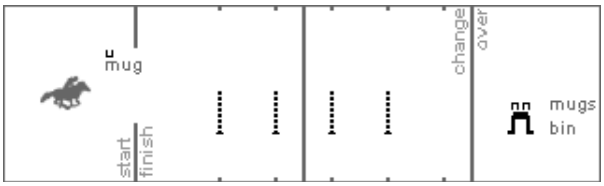
1 cono posizionato a centro corsia all'altezza del primo paletto; due anelli posti sul segno a 3 metri oltre la linea di fondo posizionati piatti in terra e che non si tocchino. L'atleta parte con un anello in mano



Regole del gioco: l'atleta 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 torna 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.

HUG A MUG

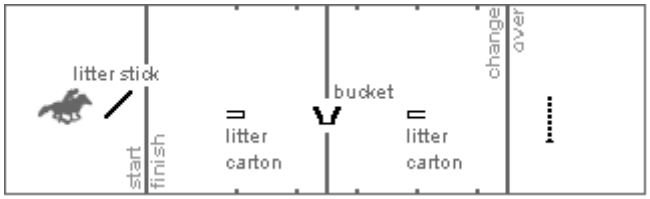
Un bidone rovesciato con sopra 2 tazze rovesciate (sistemate in linea e parallele alla linea di fondo), posizionato in linea con la fila dei paletti, a 3 metri dalla linea di scambio. l'atleta 1 parte con una tazza in mano.



l'atleta, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi ad eccezione del paletto n.1, si dirige oltre la linea di fondo e prende una tazza dal tavolo e la va a posizionare su un paletto qualsiasi ad eccezione del paletto n.1, poi va prendere l'ultima tazza posizionata sul tavolo e la va a posizionare sul paletto n.1.
I paletti abbattuti vanno riposizionati sul proprio segno (vale anche per le PRO)
Se le tazze vengono rovesciate o fatte cadere dal tavolo devono essere riposizionate sul tavolo capovolte. Se il tavolo viene rovesciato l'atleta deve riposizionarlo sul segno con il numero corretto di tazze su di esso l'atleta può dunque continuare il gioco portando con sé una tazza qualsiasi, non necessariamente portando con se quella presa originariamente.

LITTER SCOOP

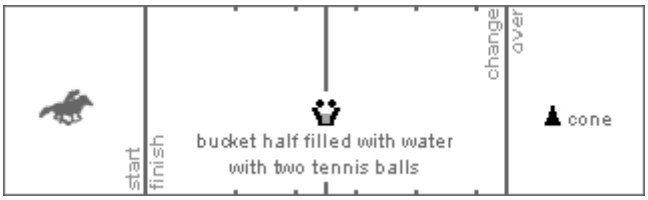
1 secchio sulla linea di mezzo, 1 cartone all'altezza del paletto 4 e 1 cartone all'altezza del paletto 1; 1 paletto posto 3 mt dietro la linea di fondo. I cartoni sono posti a terra, al centro corsia, orientati a 90° rispetto alla linea di fondo, con la parte aperta rivolta all'opposto della linea di mezzo. 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



l'atleta raccoglie con la canna un rifiuto dal cavallo atleta, lo porta in sella nel secchio gira attorno al paletto, raccoglie un rifiuto lo porta nel secchio e attraversa la linea di arrivo.
Il paletto oltre la linea di fondo è considerato materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto. (vale anche per le categorie PRO). Per il resto vedi giochi a Squadre.

MOAT AND CASTLE

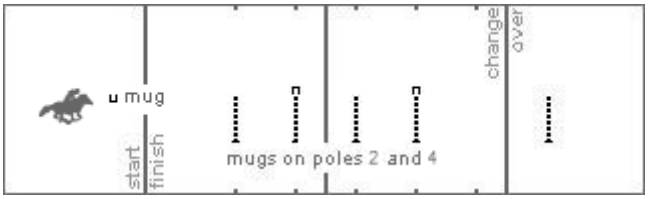
1 secchio di capacità di circa 15 litri posizionato sulla linea di mezzo, riempito per metà di acqua nel quale galleggiano 2 palline da tennis. 1 birillo da palla e cono posizionato a 3 mt, dietro la linea di fondo e al centro della corsia.



Regole del gioco: l'atleta 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 dall'atleta interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, l'atleta viene eliminato.

MUG CHANGES

4 paletti; 3 tazze; 1 paletto

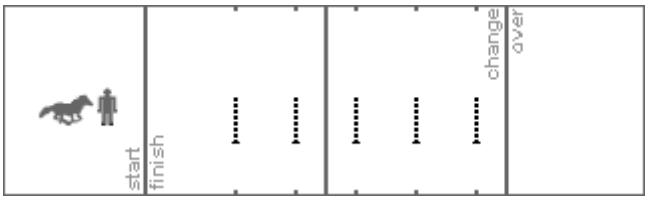


L'atleta si trova dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza parte con una tazza in mano e la posiziona sul primo paletto, poi prende la tazza che è posizionata sul secondo paletto e la sposta sul terzo paletto, infine prende la tazza dal quarto paletto, attraversa la linea di fondo con la tazza in mano e gira intorno al paletto che è posizionato sul segno a 3mt dietro la linea di fondo poi si dirige al quarto paletto dove posiziona la tazza, poi prende la tazza posizionata sul terzo paletto e la sposta sul secondo paletto, infine prende la tazza dal primo paletto e attraversa la linea di arrivo con la tazza in mano.

I paletti abbattuti vanno riposizionati sul segno e le tazze cadute devono essere posizionate sul paletto corretto, prima di continuare il gioco.
Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dall'atleta (vale anche per le categorie PRO)

A PIEDI A CAVALLO

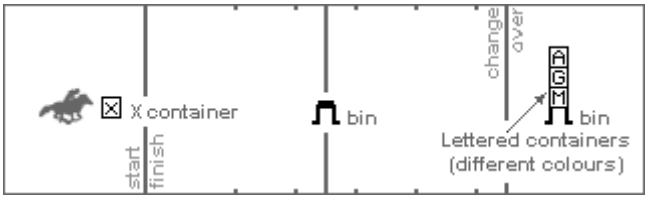
Una fila di 5 paletti a centro corsia, in posizione 1,2,3,4,5



Regole del gioco: l'atleta parte a piedi. Per il resto vedi giochi a Coppie.

PIRAMIDE

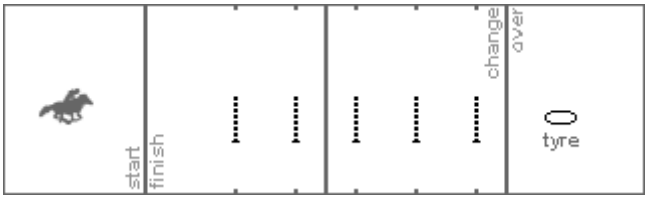
1 tavolo sul segno 3 mt dietro la linea di fondo; 1 tavolo sulla linea di metà campo a centro corsia; 4 scatole con la lettera I (verde), T (giallo), A (blu,) L (rosso).



Regole del gioco: l'atleta 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

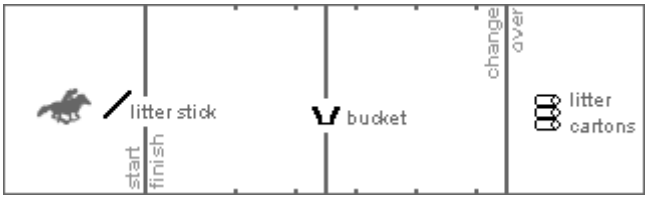
1 pneumatico sul segno a 3 mt dietro la linea di fondo, al centro della corsia. Cinque paletti nelle posizioni standard



Regole del gioco: l'atleta parte, scende, infila il pneumatico, 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. Il quinto paletto fa parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale per le categorie PRO);
per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

RIFIUTI

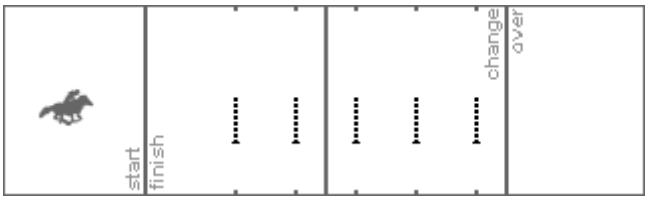
1 secchio sulla linea di metà campo; 3 cartoni sul segno a 3 metri dalla linea di fondo; 1 canna per rifiuti di plastica semirigida lunga 122cm



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre, ma l'atleta deve prendere 3 cartoni al fondo.

SLALOM

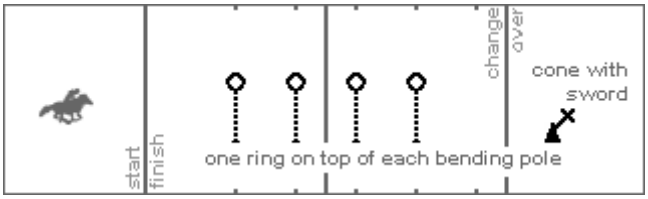
1 testimone; una fila di 5 paletti



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre

SPADE

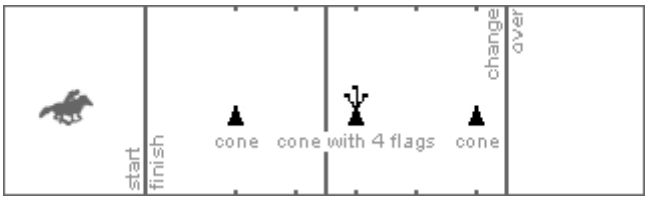
4 anelli; 4 elastici; 1 spada; 4 paletti. (Solo per la categoria U12Pro gli anelli saranno 2 e saranno posizionati sul secondo e terzo paletto 1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 3 mt dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada.



Regole del gioco: l'atleta parte va a prendere la spada e al ritorno prende tutti e 4 gli anelli (2 per U12Pro) 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: l'atleta parte, prende una bandiera dal cono posizionato al centro 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, l'atleta dovrà aver messo 2 bandiere nel cono allineato al primo paletto e 2 bandiere nel cono allineato al quinto paletto.

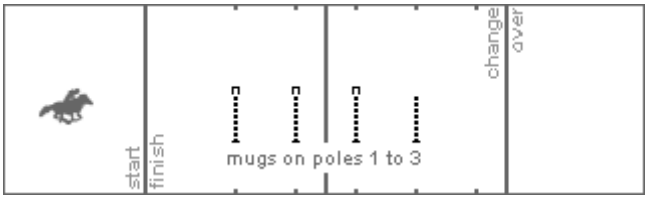
TRE BANDIERE

1 supporto porta bandiere al centro della corsia all'altezza del paletto 1; un cono per bandiere sul segno a 3 mt dalla linea di fondo; tre bandiere nel cono.

Regole del gioco: l'atleta 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

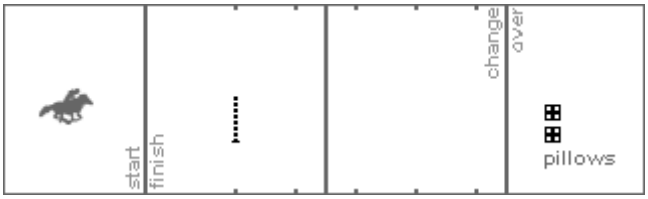
Tre tazze sono posizionate sui paletti 1, 2 e 3.



Regole del gioco: vedi giochi a Squadre.

VICTORIA CROSS

2 cuscini sul segno a 3 metri dietro la linea di fondo; 1 paletto a centro corsia allineato al primo paletto.



Regole del gioco: l'atleta 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 l'atleta deve obbligatoriamente girare intorno al paletto. l'atleta, 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.
Il paletto a centro corsia fa parte del materiale di gioco e va riposizionato sul segno se abbattuto (vale per le categorie PRO); per le categorie NON PRO vale la regola RC 1.15

LIBRO II

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

UFFICIALI DI GARA

LA GIURIA

UP 1.1 È composta da:

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

• **Aiuto Giudice Starter:** Può in caso di necessità sostituire il Giudice Starter e ha le stesse mansioni del Giudice Starter nelle gare Regionali.

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

• **Steward:** verifica che gli articoli di selleria e l'abbigliamento degli atleti 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 e da due posizionatori di materiale.

SERVIZI

UP 1.2 – COLLABORATORI DELLA GIURIA

Sono i seguenti:

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

Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra deve fornire un Arbitro abilitato.
- Deve partecipare al briefing e accompagnare la squadra nell'ingresso in campo.
- l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra(salvo casi particolari che dovranno essere approvati dal Giudice Starter)
- L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
- Compito dell'Arbitro di Corsia è segnalare, alzando la bandiera alla fine del gioco, regole infrante non rettificate, comunicare al Giudice Starter l'errore e l'atleta 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:

I direttori di campo sono divisi in tre livelli:

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

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

Gimkana Derby 40

- Direttore Di Campo Club 3° livello
  è abilitato a:
  Jump 50
  P.G.P.
  Gimkana Derby 50
  Gimkana Cross

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

UP 1.3 – COMUNICAZIONI CON LO STARTER

I collaboratori di giuria, Speaker escluso, alla fine di ogni gioco, devono informare il Giudice Starter di errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate. Sulla base di queste segnalazioni Il Giudice Starter potrà procedere all'eliminazione di una o più squadre.

LIBRO III

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

GENERALITA'

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

- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli/pony atleti iscritti nei ruoli federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli/pony atleti 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 all'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. L''atleta , l'Ente o il responsabile del pony/cavallo atleta, nonché il proprietario dello stesso, sono tenuti a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony/cavallo atleta partecipante ad un Concorso, ed al Regolamento Veterinario in vigore per quanto relativo alle misurazioni dei pony atleti, nonché al vigente Regolamento antidoping.

TITOLO II

MANIFESTAZIONI E CONCORSI:

Norme Generali:

NG 1.0 Tutte le manifestazioni Club e Mounted Games in Italia devono svolgersi secondo le norme indicate nel presente Regolamento e con l'osservanza delle prescrizioni contenute nel Regolamento Generale F.I.S.E. Per l'omologazione degli impianti si rinvia a quanto disposto al Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.1 Possono indire manifestazioni i soggetti previsti dal Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.2 Con la pubblicazione del programma di una manifestazione da parte del competente ufficio centrale o periferico della F.I.S.E., il Comitato Organizzatore che lo ha predisposto e che organizza la Manifestazione si impegna ad attenersi alle prescrizioni di cui all' NG 1.0 del presente regolamento. La pubblicazione del programma pone la manifestazione sotto l'egida F.I.S.E..

NG 1.3 Qualora in un impianto sia stata organizzata una manifestazione il cui Comitato Organizzatore sia risultato insolvente nei confronti di atleti, Ufficiali di Gara o F.I.S.E.,, F.I.S.E. non autorizza, anche in caso di cambio di gestione, l'inserimento in calendario e/o la pubblicazione del programma della manifestazione stessa fino al saldo del debito. Solo nei casi in cui la titolarità dell'impianto è assolutamente estranea al soggetto insolvente - quali impianti realizzati in luoghi pubblici, fiere, piazze, aree demaniali - F.I.S.E., rilevata l'estraneità del soggetto organizzatore, può autorizzare la manifestazione.

NG 1.4 Il calendario delle manifestazioni, salvo ove diversamente specificato, segue le norme stabilite al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..

NG 1.5 Per la competenza su approvazione e/o pubblicazione dei programmi, anche in considerazione della tipologia di Manifestazione, si rinvia al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E. e a quanto disposto dal presente regolamento.

NG 1.6 I concorsi sono classificati come di seguito:

- Concorsi Sociali e Inter sociali;
- Concorsi Promozionali;
- Concorsi Training Show;
- Concorsi Regionali
- Concorsi di Interesse Federale;

Concorsi Sociali e Inter sociali:

CSI 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica e non agonistica Pony Club e Mounted Games

CSI 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CSI 1.2 Non sono inseriti nel calendario regionale. Il Comitato Organizzatore dà comunicazione al Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente - con preavviso non inferiore a 48 ore – dell'organizzazione della manifestazione. Il Comitato Regionale può sovraintendere lo svolgimento a mezzo di un Ufficiale di Gara di qualsiasi livello con oneri a carico del Comitato Regionale stesso.

CSI 1.3 Ai Concorsi Sociali possono partecipare i Soci tesserati aventi la residenza sportiva presso l'ente affiliato che organizza la manifestazione. Ai Concorsi Inter sociali possono altresì partecipare sino ad un massimo di 60 binomi tesserati F.I.S.E. con residenza sportiva presso altri enti affiliati o aggregati, che siano invitati dall'affiliato organizzatore.

CSI 1.4 A tali concorsi si applica la vigente regolamentazione F.I.S.E. per la parte tecnica.

CSI 1.5 Per Dirigenti e Servizi valgono le particolari norme autonomamente stabilite dall'ente affiliato che ne cura l'organizzazione.

CSI 1.6 I risultati non sono qualificanti ai fini dell'acquisizione di autorizzazione a montare.

CSI.1.7 Non è prescritta la tenuta regolamentare, fermo l'uso obbligatorio di: cap, pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti con ghette.

CSI 1.8 Il Comitato Organizzatore può mettere in palio premi in oggetto di modico valore (inferiore a € 500). Non possono essere previsti premi in denaro anche sotto forma di buoni acquisto, gettoni d'oro, ecc..

CSI 1.9 L'Ente Affiliato che organizza un Concorso Sociale o Inter sociale può prevedere una quota di iscrizione.

CSI 10.0 Non sono previste quote di nessun tipo a favore della F.I.S.E..

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

CP 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CP 1.2 Devono essere inseriti nel calendario regionale e i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'impianto presso cui il concorso si svolge.

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

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

CP 1.5 Possono essere programmate:

- Gimakane (gimkana 2, jump 40, jump 50, gimkana, Cross)
- Categorie Pony Games e Mounted games; (coppie/Individuale)
- Presentazione:
- Run & Ride
- Carosello
- Dressage fino alle categorie Id e categorie di base
- salto Ostacoli fino alle categorie 80 cm
- CNP 40 A, CNP 40 A/B, CN40 A/B, CN 60

CP 1.6 Servizi richiesti, da dichiarare in programma e garantire durante la manifestazione:

- Starter / giudice di salto ostacoli, un ‘arbitro all’arrivo.
- Per il carosello e la Presentazione giudice o Istruttore II° livello Discipline Olimpiche
- Istruttore di base / Tecnico di Attività Ludica possono montare il campo di Pony Games e la Gimkana 2 e jump 40.
- Per il pony games sono richiesti 2 posizionatori per squadra / coppia ed un arbitro di corsia può giudicare 2 corsie.
- Segreteria di Concorso di almeno 1° livello o multidisciplinare.
- servizio di assistenza medica (Ambulanza e Medico);
- maniscalco reperibile;
- veterinario reperibile;
- non è richiesto il servizio di cronometraggio.
- qualora si volessero programmare delle categorie di Salto Ostacoli/ Dressage/Completo si fa riferimento ai servizi richiesti nel Regolamenti dei Concorsi Promozionali di ogni singola disciplina

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

-

come da documento “Quote Fise”, deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:
https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html

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

Training Show:

TP 1.0 Non sono inseriti nel calendario regionale e i relativi programmi devono essere comunicati, con preavviso non inferiore a 48 ore, al Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l’Ente presso cui il Training Show si svolge.

TP 1.1 La programmazione può essere prevista in una, due, o tre giornate. Per il numero massimo dei percorsi consentiti si rinvia a quanto previsto dai regolamenti di Disciplina.

TP 1.2 Possono partecipare gli atleti muniti delle prescritte patenti ed i Pony/cavalli atleti iscritti nel Ruolo Federale del Cavallo atleta.Gli atleti devono rilasciare al

Comitato Organizzatore un'autocertificazione relativa alla regolarità del proprio tesseramento e dell'iscrizione al Ruolo Federale dei cavalli atleti che montano. Per i minori tale certificazione è rilasciata dall'istruttore titolare
.
TP 1.3 Possono essere programmate tutte le Categorie di Pony Games Club e Mounted Games (coppie/ Individuali) previste dai regolamenti in Vigore

TP 1.4 Le categorie si svolgono secondo i regolamenti in vigore

TP 1.5 Servizi richiesti:
- Giuria: 1 Starter o Aiuto Starter ed 1 Giudice all' Arrivo
- Direttore di Campo di almeno 1°livello Club
- Non è richiesto un servizio di Segreteria.
- servizio di assistenza medica (Ambulanza reperibile)
- veterinario reperibile;
- maniscalco reperibile;

TP 1.6 Non è prevista una classifica né premi di alcun genere. Il Comitato Organizzatore può dare una coccarda a tutti i binomi partecipanti
.
TP 1.7 Quote massime di iscrizione giornaliere:
come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:
https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html

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

Concorsi Regionali:

CR 1.0 Sono manifestazioni sportive utili all'esercizio e alla pratica della disciplina sportiva agonistica e non agonistica Pony Club e Mounted Games e/o Multidisciplinare

CR 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CR 1.2 Devono essere inseriti nel calendario regionale e i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'impianto presso cui il concorso si svolge.

CR 1.3 La programmazione può essere prevista in una o.Piu giornate di gara

CR 1.4 Categorie Programmabili:

- Non sono previste categorie obbligatorie
- Posso essere programmate tutte le specialità pony Club e/o Mounted Games
- Dressage fino alle categorie-Id e categorie di base
- salto Ostacoli fino alle categorie 80 cm
- CNP 40 A, CNP 40 A/B, CN40 A/B, CN 60

CP 1.5 Giuria e Servizi:

Ufficiali di gara obbligatori per tutte le specialità:

- Segreteria Club
- Presidente di Giuria (giudici di Salto Ostacoli di qualsiasi Livello)

Presentazione:

- Parte Teorica: Ufficiale di Gara (Starter- Giudice di Salto di Qualsiasi livello- Giudice di Dressage di qualsiasi livello)
- Parte pratica: Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Carosello:

- Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Run & Ride:

- 1 Giudice di Salto Ostacoli o Starter

Pony Games/ Mounted Games:

- Direttore di Campo Club di qualsiasi livello
- 1 Giudice Starter (il ruolo di giudice starter può essere ricoperto anche dal Presidente di Giuria se in possesso dei requisiti)
- 1 o 2 Giudici all'arrivo

Gimkane:

- 1 Giudice di Salto ostacoli di qualsiasi livello
- 1 direttore di Campo Club di 2° livello (se non previsti Gimkana Cross, Gimkana Derby 50, PGP e Jump50) altrimenti Direttore di Campo Club 3° Livello o direttore di Campo salto Ostacoli minimo di 1° livello

CP 1.6 Servizi obbligatori:
- Ambulanza con medico
- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio

CP 1.7 Servizi Facoltativi:
- speaker
- Steward
- Cronometristi
- Segretario di giuria

CP 1.8 Quote massime di iscrizione giornaliere:
come da documento “Quote Fise”, deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:
https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html

Concorsi Nazionali di Interesse Federale:

CNIF 1.0 Sono manifestazioni sportive Pony Club e Mounted Games e/o Multidisciplinare

CNIF 1.1 Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..

CNIF 1.2 Devono essere inseriti nel calendario nazionale e i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l’impianto presso cui il concorso si svolge e/o dalla F.I.S.E.

CNIF 1.3 La programmazione può essere prevista in una o.più giornate di gara

CNIF 1.4 Categorie Programmabili:

- Non sono previste categorie obbligatorie
- Posso essere programmate tutte le specialità pony Club e/o Mounted Games
- Dressage fino alle categorie-Id e categorie di base
- salto Ostacoli fino alle categorie 80 cm
- CNP 40 A, CNP 40 A/B, CN40 A/B, CN 60

CNIF 1.5 Giuria e Servizi:

Ufficiali di gara obbligatori per tutte le specialità:

- Segreteria Club
- Presidente di Giuria (giudici di Salto Ostacoli di almeno secondo Livello ~~o Starter~~)

Presentazione:

- Parte Teorica: Ufficiale di Gara (Starter- Giudice di Salto di Qualsiasi livello- Giudice di Dressage di qualsiasi livello)
- Parte pratica: Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Carosello:

- Giudice di Dressage di qualsiasi livello o istruttore di 2° o 3° livello Discipline Olimpiche abilitato ed in regola per l'anno in corso

Run & Ride:

- 1 Giudice di Salto Ostacoli di qualsiasi libello o Starter o Arbitro all'arrivo

Pony Games/Mounted Games:

- Direttore di Campo Club di qualsiasi livello
- 1 o 2 Giudici Arbitri Starter
- 2 Arbitri all'arrivo

Gimkane:

- 1 Giudice di Salto ostacoli di qualsiasi livello
- 1 direttore di Campo Club di 2° livello (se non previsti Gimkana Cross, Gimkana Derby 50, PGP e Jump50) altrimenti Direttore di Campo Club 3° Livello o direttore di Campo salto Ostacoli minimo di 1° livello

CNIF 1.6 Servizi obbligatori:

- Ambulanza con medico
- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio
- speaker
- Steward
- Cronometristi

CNIF 1.7 Servizi Facoltativi:

- Segretario di giuria

CNIF 1.8 Quote massime di iscrizione giornaliere:
come da documento “Quote Fise”, deliberato annualmente dal Consiglio Federale, consultabile nel sito federale al seguente indirizzo:
https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html

LIBRO IV

ISCRIZIONI E QUOTE

Termini e Modalità d’Iscrizione:

NG 1.0 Gli atleti possono essere iscritti a una Manifestazione solo quando in regola con il Tesseramento F.I.S.E. ed in regola con la prescritta certificazione medica con scadenza successiva alla data dell’ultimo giorno della Manifestazione. I cavalli atleti possono essere iscritti a una Manifestazione solo quando in regola con l’iscrizione al Ruolo federale del cavallo F.I.S.E., con annotazione della destinazione finale non DPA- ed in regola con le prescritte vaccinazioni, e con quanto richiesto dalle leggi in vigore, con scadenze successive alla data dell’ultimo giorno della Manifestazione. Il Presidente di Giuria, il Veterinario di Servizio, la Segreteria di Concorso hanno facoltà di richiedere all’atleta il deposito presso la Segreteria di Concorso dell’originale del documento di identificazione dell’equide, che ha dato luogo all’iscrizione dello stesso al Ruolo federale del cavallo atleta per ogni controllo che fosse ritenuto utile per identificare il cavallo atleta, verificarne la regolare posizione per motivazioni sanitarie (a titolo di esempio: vaccinazioni, test di controllo per l’anemia infettiva, annotazione della destinazione finale non DPA, certificato di misurazione Pony, ecc.). Pertanto, il cavallo atleta per essere ammesso nell’area della Manifestazione deve sempre essere accompagnato dall’originale del documento di identificazione dell’equide di cui deve disporre l’atleta, o l’istruttore dello stesso quando under 18.

NG 1.1 Per tutti i concorsi Nazionali, Regionali–e per le Manifestazioni di Interesse Federale, salvo differenti modalità che fossero indicate nel Programma della Manifestazione, le iscrizioni devono essere effettuate tramite le procedure del sistema

Iscrizioni on-line (QUALORA PREVISTO). Qualora per qualsiasi motivo le iscrizioni fossero effettuate anche tardivamente per il tramite della Segreteria di Concorso, queste devono comunque essere inserite nel sistema di Iscrizioni on-line dalla stessa Segreteria, ove non possano essere effettuate dagli aventi titolo. Laddove si tratti di iscrizione di Under 18 la Segreteria deve ricevere e conservare agli atti della manifestazione una comunicazione sottoscritta dal Presidente dell'Ente presso il quale l'atleta under 18 ha la propria residenza sportiva, o da mail di cui è nota provenienza dal legale rappresentante dello stesso Ente. La Segreteria non può procedere se l'iscrizione è richiesta verbalmente anche a mezzo telefono. Detta comunicazione deve indicare con chiarezza nominativo del tesserato, del cavallo/pony atleta e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione. Nel caso in cui non vi fossero concorsi con iscrizioni online le iscrizioni dovranno pervenire attraverso mail firmata dal Presidente dell'Ente inviata alla segreteria di concorso; dette iscrizioni devono indicare nominativo del tesserato, del cavallo/pony atleta e la categoria alla quale si richiede l'iscrizione.

NG 1.2 Le iscrizioni non sono ritenute valide se effettuate anteriormente a 30 giorni dalla data di chiusura delle stesse, per le manifestazioni federali possono essere previsti dei termini differenti per l'apertura delle iscrizioni. Dalle ore 00,00 del giorno di inizio delle gare non è consentito accettare iscrizioni. Il Comitato Organizzatore risponde disciplinarmente di violazione del Regolamento se dovesse provvedere ad inserire nuove iscrizioni dopo detto termine

Il termine ultimo per iscriversi e per ritirare le proprie iscrizioni dal concorso è fissato come di seguito:

GIORNI DI CONCORSO	ORA E GIORNO DI RITIRO/ISCRIZIONE	ESEMPIO
1 Giorno di concorso	Entro le ore 12.00 di 1 giorno antecedente l'inizio del concorso	Giorno di concorso: domenica Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del sabato
2 Giorni di concorso	Entro le ore 12.00 dei 2 giorni antecedenti l'inizio del concorso	Giorni di concorso: sabato e domenica Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del giovedì
3 Giorni di concorso	Entro le ore 12.00 dei 2 giorni antecedenti l'inizio del concorso	Giorni di concorso: venerdì sabato e domenica

		Ritiro/Iscrizione: entro le ore 12.00 del mercoledì
Manifestazioni Federali	Entro la chiusura delle iscrizioni	Specificato all'interno del Programma

NG 1.3 Le iscrizioni degli atleti Under 18 ad una qualsiasi manifestazione devono essere effettuate esclusivamente dall'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva, con il consenso dell'Istruttore. In nessun caso per atleti Under 18 l'iscrizione può essere effettuata dalla Segreteria di Concorso se non nelle forme previste dal precedente art.

NG 1.4 L'atleta Under 18 deve essere assistito dal proprio Istruttore; qualora questi sia impossibilitato, può delegare altro istruttore di idoneo livello nel rispetto delle prescrizioni dei Regolamenti applicabili in merito. L'Ente che provvede all'iscrizione dell'atleta Under 18, all'atto dell'iscrizione online, provvede ad inserire obbligatoriamente il nominativo dell'istruttore che assiste il minore in concorso, assumendosene ogni correlata responsabilità. Nel caso in cui l'istruttore presente al concorso non sia il titolare ma sia istruttore delegato, è responsabilità dell'Ente presso il quale l'Under 18 ha residenza sportiva – e che provvede all'iscrizione di detto atleta - l'accertamento della regolarità della delega rilasciata dall'Istruttore di riferimento per come indicato nella "griglia" dell'Ente. Tali obblighi cessano al compimento del 18° anno di età.

NG 1.5 Effettuata l'iscrizione di un binomio, la stessa può essere modificata con sostituzione di atleta con residenza sportiva presso lo stesso Ente (fatta eccezione per le squadre miste). Può altresì essere modificata con sostituzione del Pony/cavallo atleta. La sostituzione del Pony/ cavallo atleta e successivamente dell'atleta, o viceversa, è consentita con i limiti sopra riportati. Tali sostituzioni sono ammesse purché richieste almeno entro le ore 24,00 del giorno precedente l'inizio delle gare. Le sostituzioni non comportano la perdita dell'ordine di iscrizione.

NG 1.6 È responsabilità dell'atleta o, nel caso di Under 18, del Presidente dell'Ente presso il quale l'Under 18 ha residenza sportiva, verificare la regolarità delle iscrizioni. È altresì responsabilità dell'atleta o, nel caso di Under 18, dell'Istruttore dell'Ente che assiste il minore in concorso, verificare la corretta partecipazione di Pony/cavalli atleti e atleti stessi alle categorie consentite.

Ritiro delle iscrizioni:

RI 1.0 Allorquando l'atleta – o l'Ente presso il quale ha residenza sportiva l'atleta Under 18 - intenda procedere alla cancellazione di un'iscrizione ad un Concorso, ciò è consentito senza alcun onere economico, se effettuata sullo stesso sistema delle Iscrizioni on-line entro la data di chiusura delle iscrizioni. Detto obbligo incorre anche per gli atleti presenti nella lista d'attesa, laddove non fossero più interessati a subentrare ad atleti che rinunciassero alla loro iscrizione. Quando – chiuse le iscrizioni – in conseguenza della cancellazione di iscrizioni, l'atleta in lista d'attesa fosse inserito in posizione utile alla partecipazione, egli è automaticamente iscritto al concorso, e non può rinunciare alla stessa. L'eventuale successiva rinuncia comporta l'onere di cui al successivo punto.

RI 1.1 Qualora non sia data disdetta di iscrizione nei termini e nei modi sopra indicati l'atleta deve corrispondere al Comitato Organizzatore per il ritiro tardivo dell'iscrizione, penale del 75% della quota di iscrizione e 100% della quota del Box (quando previsto) relativa coppie/squadre/individuali precedentemente iscritti e non partiti. Detto importo è dovuto anche nel caso in cui un atleta si iscriva dopo la chiusura delle iscrizioni e successivamente si ritiri. Il ritiro tardivo dell'iscrizione non comporta pagamento di detto importo qualora il Concorso raggiungesse comunque il numero massimo di partenti previsto, in conseguenza del subentro di iscritti dalla lista d'attesa o per iscrizioni tardive.

RI 1.2 Qualora l'atleta non dovesse procedere nei termini fissati al pagamento delle iscrizioni, o della quota dovuta per ritiro tardivo delle iscrizioni, si procede come disposto dal Titolo V, Libro VI, del Regolamento Generale F.I.S.E..

RI 1.3 Nel caso in cui il Comitato Organizzatore, successivamente al termine di cui sopra, apportasse rilevanti variazioni tecniche al programma della Manifestazione, l'atleta può ritirare, entro le 48 ore successive alla notifica della variazione, le proprie iscrizioni senza dover pagare alcuna penale. Tale disposizione non si applica nel caso di variazioni apportate a concorso iniziato, dovute a cause di forza maggiore, e riconosciute come tali dal Presidente di Giuria. Di tali variazioni e delle cause di forza maggiore che le abbiano giustificate, il Presidente di Giuria dà dettagliata indicazione nella Relazione del Presidente di Giuria. Per rilevanti variazioni tecniche al programma della Manifestazione, si intendono:

- modifica dei campi previsti per lo svolgimento delle singole gare (es: categoria prevista nel campo in sabbia spostata nel campo in erba o viceversa);

• modifica al previsto susseguirsi delle categorie;

• modifica categorie da Indoor a Outdoor o viceversa;

• modifica categoria da diurna in notturna o viceversa

RI 1.4 Non è' consentito ad un atleta che rinunci a partecipare ad un concorso non dando disdetta di iscrizione nei modi e termini di cui al primo punto del presente articolo, prendere parte ad altra manifestazione programmata nelle stesse date di quella cui ha rinunciato. In detta circostanza, per iscriversi ad un altro concorso concomitante, l'atleta deve corrispondere al Comitato Organizzatore del concorso al quale ha rinunciato l'intera quota di iscrizione. Detta penale non si applica nel caso in cui la mancata partecipazione ad un concorso cui si è regolarmente iscritti è determinata da convocazione in rappresentative nazionali da parte di F.I.S.E., o qualora il Concorso raggiungesse comunque il numero massimo di partenti previsto, in conseguenza del subentro di iscritti dalla lista d'attesa o per iscrizioni tardive.

Obbligo di Accettazione delle Iscrizioni

AI 1.0 In tutte le manifestazioni che si svolgono sotto l'egida F.I.S.E. e da questa autorizzate, quando l'iscrizione di un binomio avvenga nel rispetto del Programma e dei termini in esso indicati, ed in coerenza ai vigenti regolamenti, al Comitato Organizzatore non è consentito rifiutare l'iscrizione stessa. Determinazione in tal senso può essere assunta esclusivamente dalla F.I.S.E., su propria iniziativa o su specifica richiesta motivata inoltrata dal Comitato Organizzatore a F.I.S.E.

Quote di Iscrizione e Quote di Partenza

QI 1.0 La partecipazione di ogni binomio ad un concorso impegna l'atleta a pagare al Comitato Organizzatore una quota che consente al binomio partecipante di aver accesso all'area della Manifestazione, e permanere in essa sino alla conclusione, o comunque per il periodo determinato nel Programma della Manifestazione. La Quota di Iscrizione varia in funzione del numero dei percorsi ai quali l'atleta si sia iscritto, o di quelli in più cui eventualmente abbia partecipato (ulteriori percorsi fuori classifica, ecc.).

Determinazione Quote di iscrizione e Quote di Partenza Concorsi Nazionale come da documento "Quote Fise", deliberato annualmente dal consiglio federale, consultabile nel sito Federale al seguente indirizzo https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html

SCUDERIZZAZIONE

SQ 1.0 Il Comitato Organizzatore, per le manifestazioni che si svoolgono in piu giorni di gara, deve assicurare la scuderizzazione richiesta dagli atleti in sede di iscrizione per i cavalli atleti partecipanti. Il numero dei box disponibili è dichiarato sul programma della manifestazione.

La scuderizzazione deve essere richiesta dai concorrenti all'atto dell'iscrizione nelle forme previste dal sistema di Iscrizioni on-line.

In caso di richiesta di box eccedente il prefissato numero disponibile, il Comitato Organizzatore non garantisce l'ospitalità ai cavalli.

SQ 1.1 Unitamente al box deve essere garantito l'impianto di prima lettiera in balle di paglia in quantità adeguata (almeno 2 balle di paglia) o, se richiesto e disponibile, in truciolo con sovraprezzo stabilito dal Comitato Organizzatore (almeno 2 balle di truciolo da minimo 20 kg ciascuna).

Il Comitato Organizzatore provvede a specificare nel Programma della Manifestazione l'entità del sovrapprezzo della prima lettiera in truciolo pena la non esigibilità.
Le balle di truciolo o paglia comunque fornite dal Comitato Organizzatore devono sempre avere un peso di almeno 20 kg.

Qualora il Comitato Organizzatore intenda fornire la prima lettiera solo in truciolo (almeno 2 balle di truciolo), non può chiedere alcun sovrapprezzo.

SQ 1.2 In occasione delle Manifestazioni di Interesse Federale o di Interesse Regionale il Comitato Organizzatore deve fornire i box vuoti con due balle chiuse di paglia ove fosse fornito truciolo è consentita una maggiorazione fino a € 15,00 (le balle devono avere un peso unitario di almeno 20 kg).

SQ 1.3 I boxes devono essere collocati nell'impianto dove si svolge la manifestazione o nelle immediate vicinanze.

Devono essere adeguatamente protetti per evitare disagi dovuti a fattori meteorologici e devono disporre di punti di approvvigionamento di acqua potabile nelle immediate adiacenze in numero sufficiente in rapporto ai cavalli atleti scuderizzati.
SQ 1.4 Nell'area riservata alla scuderizzazione e al parcheggio van si deve mantenere un comportamento rispettoso della quiete dei cavalli atleti e, in particolare durante le ore notturne, del riposo dei cavalli atleti che sono scuderizzati e delle persone che alloggiano nell'area van.
SQ 1.5 È vietato fumare in prossimità e nelle scuderie.

Tipologia di box

Tb 1.0 La scuderizzazione può essere prevista in strutture standard o in strutture di tipo extra.
I box per essere definiti di tipo extra devono avere le seguenti caratteristiche:

- pavimentazione solida interna e nelle zone esterne adiacenti (es. cemento, asfalto, auto-bloccante, ecc.) non in terra, sabbia o ghiaia;
- dimensioni: 9 mq. o superiori;
- beverini per l'erogazione dell'acqua potabile con galleggiante o leva a pressione;
- tetto coibentato;
- illuminazione esterna e interna adeguata.

Eventuali obblighi di Scuderizzazione

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

1.1 La F.I.S.E. può prevedere in programma la scuderizzazione obbligatoria per la partecipazione a tutte o alcune delle categorie in Manifestazioni di Interesse Federale, Manifestazioni di Interesse Regionale o di Rilevante Interesse Sportivo. In questo caso il cavallo atleta dovrà obbligatoriamente rimanere scuderizzato per tutta la durata della Manifestazione

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 atleta. 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

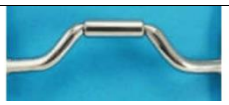
Federazione Italiana Sport Equestri

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

FILETTI NON AUTORIZZATI

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

MORSI SNODATI AUTORIZZATI

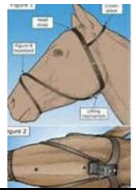
	

MORSI SNODATI NON AUTORIZZATI

TAVOLA DEI FINIMENTI AUTORIZZATI E NON AUTORIZZATI

TESTIERE AUTORIZZATE

TESTIERE NON AUTORIZZATE

CAPEZZINE AUTORIZZATE

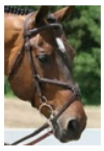
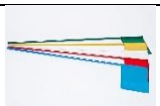
	

TAVOLA DEI MATERIALI DI GIOCO

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 o legno
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 antisduciolo – 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.