



Federazione Italiana Sport Equestri



*Regolamento
Ludico
Pony/Cavalli
Ed. 2012*

REGOLAMENTO LUDICO ADDESTRATIVE PONY/CAVALLO

GENERALITA'

1 - SFERA DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi di dressage indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali, eccettuati quelli che si svolgono sotto la normativa internazionale dell'I.M.G.A. (International Mounted Games Association)

Esso deve essere osservato:

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

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

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

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo, avvalendosi, ove necessario, delle norme valide per casi analoghi, contenute nel Regolamento dell'I.M.G.A.

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

Il presente regolamento entrerà in vigore dal 4 giugno 2012.

Da tale data, pertanto, sono abrogate tutte le precedenti disposizioni disciplinanti le anzidette manifestazioni.

2 - MANIFESTAZIONI E CONCORSI: GENERALITÀ

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

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

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

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

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

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

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

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

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

3 - DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire, l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

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

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

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

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

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

LEGENDA:

INDICE SPECIALITÀ : **IS**

NORME COMUNI : **NC**

SOMMARIO

IS 1.1 Gymkane 2/3 :

Linea Jump :

- Gymkana 2
- Gymkana 2 Jump 40
- Gymkana 2 Jump 50
- Gran Piccolo Premio

Linea Derby :

- Gymkana2 Derby
- Gymkana 2 Derby 40
- Gymkana 2 Derby 50

Linea Americana :

- Gymkana 2 Americana
- Gymkana 2 Americana Light
- Gymkana 2 Americana Speed

IS 1.2 Gymkane Cross

Gymkana Cross

Combinata Gymkana :

Gymkana 2 + Carosello + Gymkana cross o Gymkana² Derby

IS 1.3 Carosello :

- Carosello
- Carosello Elite

IS 1.4 Presentazione

IS 1.5 Pony Games

- Pony Games categorie A, B
- Pony Games categorie Elite

IS 1.6 Mounted Games

- Mounted Games categorie C, F

CATEGORIE

NC 1.1 Categoria Warm Up

La categoria Warm Up si integra nella stessa organizzazione e con le stesse regole di tutte le categorie previste ma senza entrare nella classifica.

NC 1.2 Categoria A Club

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

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

A Serie 2: riservata a cavalieri da 5 a 10 anni

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

NC 1.3 Categoria B Club

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1.10 m (1.11 con i ferri) ed un massimo di 1.48 m (1.49 con i ferri), montati da cavalieri in età compresa tra 8 e 16 anni.

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

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

B Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

NC 1.4 Categoria Elite:

Under 12 anni con pony fino a 1.30 m (1.31 con i ferri) e cavalieri da 8 a 12 anni
Under 14 anni con pony fino a 1.48 m (1.49 con i ferri) e cavalieri da 8 a 14 anni
Under 17 anni con pony fino a 1.48 m (1.49 m con i ferri) e cavalieri da 10 a 17 anni
OPEN con pony fino a 1.48 m (1.49 m con i ferri) e cavalieri da 14 anni e su

NC 1.5 Categoria C (Cavalli e pony) Club

La categoria C è riservata ai pony o cavalli di altezza minima di 1.30 m (1.31 con i ferri) montati da cavalieri **da 18** anni e su.

C Serie 1 relax

C Serie 2 sport

C Serie 3 performance

NC 1.6 Categoria F (famiglia) Club

La categoria F è riservata ai pony o cavalli di altezza minima di 1.30 m (1.31 con i ferri) montati da cavalieri **da 9** anni e su. (vale la regola del millesimo dell'anno)

F Serie 1 relax

Partecipazioni

NC 2.1 Cavalieri: sarà definita la partecipazione massima per ciascuna Specialità.

NC 2.2 Pony/Cavallo

Categoria Club :

- ✓ 1 giornata = 4 partecipazioni
- ✓ 2 giornate = 6 partecipazioni
- ✓ 3 giornate = 8 partecipazioni
- ✓ 4 giornate = 10 partecipazioni

Alle quali si aggiunge l'eventuale partecipazione alla Presentazione

Categoria Elite : riferirsi alle varie discipline

PESO DEL CAVALIERE (dal 15 settembre 2012)

NC 3.1 un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.17 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 52.

NC 3.2 un pony di altezza uguale o inferiore a mt 1.30 m non può essere montato da cavalieri di peso uguale o superiore a kg 62.

TENUTA

NC 4.1 Casco con tre punti di attacco

Divisa rappresentativa di club o divisa ufficiale

Jodhpur con stivaletti

Stivali da equitazione di gomma o cuoio o ghette neri o scuri con pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore salvo per quanto espressamente previsto da ogni specifica disciplina

BARDATURA E IMBOCCATURA

NC 5.1 per Gimkane 2/3/ Jump : è consentito il solo filetto (inserire tavola 2 reg. Dressage), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless

NC 5.2 per Gymkane 2 Derby: è consentito il solo filetto (inserire tavola 2 reg. Dressage), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli),

NC 5.3 per Gymkane 2 Americana : è consentito il solo filetto (inserire tavola 2 reg. Dressage), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), bitless - sella inglese o sella americana (rif. Regolamento Western)

NC 5.4 per Gymkane Cross : è consentito il solo filetto (inserire tavola 2 reg. Dressage), Pessoa (rif. Regolamento di salto ostacoli), e le imboccature previste dal regolamento pony di Concorso Completo.

NC 5.5 per Carosello: è consentito il solo filetto (inserire tavola 2 reg. Dressage),

NC 5.6 per Pony games: rif. Regolamento specifico e imboccature tavola 2 + bitless

NC 5.7 è consentita la sola sella inglese

FIOCCO ROSSO

NC 6.1 E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony/cavallo qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso, fermo restando quanto espressamente previsto nelle discipline Pony Games e Carosello.

Regolamento specifico PONY - MOUNTED GAMES

DEFINIZIONE

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

PRINCIPI FONDAMENTALI

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

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

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

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

LE ORIGINI

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

scuola. Oggi i Pony Games sono usciti dalla nazione di origine ed hanno sempre maggiori seguaci in Francia, in Europa e nel mondo. Le competizioni organizzate permettono di riunire praticanti di tutte le discipline equestri. Questo sport contribuisce a rendere l'equitazione accessibile ad un maggior numero di persone e soprattutto bisogna tener conto dell'aspetto al tempo stesso educativo e sportivo di questo genere di disciplina.

REGOLE GENERALI : RGpg

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

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

RGpg1.3 Gli individuali consistono in 1 cavaliere ed in 1 pony e devono essere accompagnati da un responsabile (tesserino arancione TAL) in campo gara e in campo prova, tranne per la categoria OPEN se il cavaliere è maggiorenne.

RGpg 1.4 Una volta che la competizione è iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nel modulo di ingresso non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.6 e 1.7). Comunque, durante la gara a squadre, un cav. o un pony , dichiarati iscritti, con il permesso dell'arbitro ufficiale, può essere aggiunto alla squadra durante il gioco (es.in caso di ritardo) , a condizione che non si superi il numero massimo di pony e cavalieri consentito, cioè 5.

RGpg 1.5 Riferimento regolamento internazionale per Campionati ufficiali IMGA

RGpg 1.6 Una squadra può sostituire un pony a gara iniziata se un veterinario certifica che il pony è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony.

RGpg 1.7 Nel gioco a squadre e a coppia un team può sostituire un cavaliere se un medico autorizzato dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 giocatore. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della gara) deve essere idoneo per la squadra o la coppia. (cioè di pari età e livello) In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori concorso (vedi punto 12.1)

RGpg 1.8 Nei giochi a coppie e individuali, se un pony è sostituito, ci sono due opzioni:

- A: Se non si tratta di una competizione IMGA (punto 14.1) possono continuare fuori concorso (12.1).
- B: Continuare a far punti ma iniziando da zero.

RGpg 1.9 potranno partecipare cavalieri in possesso di pat A da almeno 3 mesi o superiori. Per la partecipazione alle categorie elite e' necessario essere in possesso della pat B o di specialita'

PONY

RGpg 1.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri. (riferimento FEI)

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

Per l'Elite riferimento regolamento internazionale (tabella peso cavaliere/pony)

Vedi tabella allegata

RGpg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi (stalloni)

RGpg 2.4 L'età del pony non deve essere inferiore a 4 anni, e nella categoria Elite inferiore a 5 anni.

RGpg 2.5 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

SELLERIA

RGpg 3.1 Tutti gli articoli di selleria (selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento) devono essere usati per lo scopo a cui è preposto, e non modificato o adattato in alcun modo per diversi scopi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa).

RGpg 3.2 Devono essere usate selle sintetiche o in pelle con arcione, o bardette. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di staffe, staffile aperti, e sottopancia con due fibbie per parte.

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

RGpg 3.4 Per i filetti con barre laterali ogni parte superiore e inferiore delle barre non devono superare i 4 cm.

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

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

RGpg 3.6 I paraocchi sono vietati.

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

RGpg 3.8 Per la categoria A1 e A2 è obbligatorio utilizzare staffe chiuse anteriormente.

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

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

RGpg 3.11 Autorizzati : martingale fissa su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni cuffie, collare da caccia.

RGpg 3.12 nel caso in cui si rompa del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare a giocare, la squadra in questione viene eliminata.

TENUTA

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

RGpg 4.2 Divieti : chaps o mini chaps, caschi bianchi copri caschi bianchi, modifiche del casco, gioielli e orologi.

RGpg 4.3 Il sottogola o allacciatura del cap deve essere sempre allacciato durante una gara o quando si monta all'interno dell'arena. Se il cap si slaccia durante una gara, il cavaliere deve immediatamente allacciarselo e riprendere il gioco dal punto in cui il cap si è slacciato. Il non farlo causa eliminazione.

RGpg 4.4 Nella gara del postino il cap deve essere indossato anche da chi consegna le lettere nella maniera descritta nei punti 4.2 e 4.3.

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

L'ARBITRO UFFICIALE :

RGpg 5.1 Tutte le gare devono essere controllate da un Arbitro ufficiale (Presidente di Giuria) le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

OBIEZIONI

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

GIUDICI

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

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

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

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

FASCE PER IL CAP

RGpg 8.1 L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia bianca ben visibile sul cap nettamente in contrasto con il copri cap e che misuri almeno 4 cm d'altezza. Eccezionalmente e a discrezione dell'Arbitro ufficiale, la fascia può essere ammesse di colore nero.

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

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

SPERONI E FRUSTINI

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

RGpg 9.2 In nessun momento durante una gara un pony può essere urtato da qualcosa di diverso delle gambe del cavaliere e solo se montato.

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

RGpg 9.4 Sventolare (agitare) un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al poni non è permesso.

COMPORAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

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

RGpg 10.2 A discrezione dell'Arbitro ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti che si comportano in modo sconveniente o che cambiano articoli di selleria, non conformi al regolamento, potranno essere squalificati dalla competizione.

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

STIMOLANTI

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

RGpg 11.2 Una lista degli stimolanti artificiali per poni vietati al punto 11.1 è pubblicata annualmente dalla FEI ed è consultabile gratuitamente sul sito (www.mounted-games.org/imga/documentation).

FUORI CONCORSO/ WARM UP

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

GRUPPI D'ETA PER LA CATEGORIA ELITE

RGpg 13.1 viene suddivisa in questo modo:

	2012	2013	2014	2015
	Nati in quest'anno o successivamente			
Under 12	2000	2001	2002	2003
Under 14	1998	1999	2000	2001
Under 17	1995	1996	1997	1998
Open	da 14 anni a nessun limite			

REGOLE DELLA COMPETIZIONE : RC

CAMPO GARA E TRACCE

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

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

RC 1.3 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono ,ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza da 7 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi /ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza di 3,50 metri a 5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

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

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

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

RC 1.7 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura (**riferimento vecchio regolamento**) Il segno dei picchetti deve avere un diametro di 15 cm i segni per gli altri materiali un diametro di 40 cm (dimensione del pneumatico).Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing.

RC 1.8 Ogni attrezzatura abbattuta da un cavaliere, deve essere riposizionata dentro il segno o almeno deve toccare il segno. Pena l'eliminazione.

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

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

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

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

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

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

RC 1.15 Quando un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve rimettere immediatamente anche se non fa parte del gioco pena eliminazione.

RC 1.16 Il comitato organizzatore deve prevedere un campo prova recintato. Può essere deciso che il riscaldamento delle squadre avvenga nel campo di gara. E vietato l'uso degli speroni e delle fruste. Per la categoria Elite è vietato l'uso del materiale di gioco nel campo prova.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO/ EQUIPMENT BROCKED

RC 2.1 Tutto equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata, perché essa non gareggia più nelle stesse condizioni di sicurezza e di equità rispetto alle altre squadre.

RC 2.2 E' vietato qualsiasi modifica dell'equipaggiamento da parte del cavaliere, salvo il tessuto della bandiera.

PASSAGGIO DI TESTIMONE/CHANGEOVERS

RC 3.1 Tutti i piedi dei pony impegnati in uno scambio devono essere dietro la linea di partenza o di fondo, oppure dentro la linea di attesa se esistente. Ogni infrazione comporta l'eliminazione salvo rettifica (ripassando la linea)

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

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

RC 3.4 Se un equipaggiamento cade dietro la linea di attesa, se esistente, al momento dello scambio, è il cavaliere in arrivo che deve raccogliarlo e trasmetterlo al cavaliere partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony ma obbligatoriamente nella zona di attesa.

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

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

ASSISTENZA/ASSISTANCE

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

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

RC 4.3 Esclusivamente nella categoria Club, i TAL possono aiutare un cavaliere in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

RC 4.4 Nella categoria Elite, i TAL possono aiutare un cavaliere a rimettersi in sella in caso di caduta o per problemi di selleria e sempre dietro la linea di attesa.

PERDITA/CADUTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO/DROPPED EQUIPMENT

RC 5.1 Se un equipaggiamento cade ad un cavaliere nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può smontare per posizionare o prendere tale equipaggiamento dal contenitore, supporto o paletto.

Il cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

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

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

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

EQUIPAGGIAMENTO FUORI SEDE/DISLODGED EQUIPMENT

RC 6.1 Se un equipaggiamento, normalmente posizionato a terra (es. calzini, rifiuti etc.) è sbalzato oltre la linea di scambio, dentro l'area di gioco, ogni cavaliere successivo può raccogliarlo a condizione che in qualsiasi momento del gioco oltrepassi la linea di fondo.

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

EQUIPAGGIAMENTO ROVESCIATO/UPSET EQUIPMENT

RC 7.1 Se un cavaliere ribalta o sottrae l'equipaggiamento di un altro, il cavaliere che ha commesso l'infrazione ritornerà sulla propria strada immediatamente senza tentare di rettificare il suo errore.

RC 7.2 Nel caso di un equipaggiamento ribaltato come nel punto 7.1, i giudici devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. La gara può essere interrotta e rigiocata a discrezione dell'Arbitro ufficiale.

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

RC 7.4 Il gioco potrà non essere fermato in caso di materiale rovesciato se la squadra a cui appartiene il materiale ha finito il gioco.

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

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

CADUTE/ FALLS

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

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

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

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO O IN LIBERTÀ /CONTACT

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

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

RC 9.3 Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Il cavaliere a piedi deve sempre tenere il suo pony per la o le redini posizionata (e) sull'incollatura. In caso in cui le redini passino sotto l'incollatura, il cavaliere deve rimetterle al loro posto prima di continuare le sua gara.

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

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

CORREGGERE GLI ERRORI/CORRETING ERRORS

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

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

RC 10.3 Gli errori devono essere disfatti e corretti nella giusta sequenza prima di continuare.

RC 10.4 Ogni cavaliere deve rettificare i suoi errori anche dopo aver oltrepassato la linea di arrivo o fondo, a patto che l'arbitro non abbia già fischiato la fine del gioco.

Se il cavaliere non si è reso conto del suo errore e prosegue nel suo percorso come ad esempio lo spostamento di un oggetto, egli deve ritornare e rimettere l'oggetto spostato dopo l'errore al suo posto prima di rettificare l'errore

commesso in precedenza. Stessa logica per un gioco senza spostamento di oggetto. Se non corregge il suo errore e parte il secondo, poi il terzo, poi il quarto, per riparare l'errore commesso, questi cavalieri dovranno rifare ciascuno il gioco alla rovescia per arrivare all'errore iniziale.

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

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

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

RC 10.8 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far tenere il pony da una persona di sua scelta: la squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare a tenere il pony.

RC 10.9 Categoria Elite : 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 dell'Arbitro Ufficiale.

OSTRUZIONI/OBSTRUCTION

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

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione non causa eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale.

ELIMINAZIONI/ELIMINATION

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

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

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

GIOCHI CON SLALOM/BENDING POLES

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

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

RC 13.3 Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che deve ritornare a passare dietro questo paletto attraversando la "porta" da qualunque lato del paletto.

RC 13.4 Se abbatte un paletto e si sbaglia a riposizionarlo (rif. RC 1.7,1.8,1.9) viene eliminato (N.B.: "porta" = passaggio tra due paletti)

INFORTUNIO/INJURIES

RC 14. 1 Nella categoria Club: se un cavaliere sembra essere infortunato, l'arbitro ufficiale può interrompere il gioco in corso con il suo fischietto. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato. La squadra potrà rigiocare senza il cavaliere infortunato che dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

RC 14.2 Nella categoria Elite: La squadra, coppia o individuo che ha subito infortunio non prenderà parte al rigioco e prenderà il minor numero di punti in quel gioco, fatto eccezione il caso in cui l'infortunio è stato causato dall'ostruzione di un cavaliere o un pony di un'altra squadra, coppia o individuo. Ogni squadra, coppia o individuo in questo caso verrà eliminata, non prenderà parte al rigioco e prenderà 1 punto. Il cavaliere infortunato dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

RC 14.3 Quando il gioco è rigiocato ogni squadra, coppia o individuo che aveva già terminato il gioco al momento che questo è stato interrotto, non deve rigiocare e mantiene la sua posizione d'arrivo o prende un'eventuale eliminazione.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE/ADVERSE WEATHER

RC 15.1 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, allora per ogni singola prova della sezione dovrà essere lo stesso.

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

MANOMISSIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO/TAMPERING WITH EQUIPMENT

RC 16.1 L'interferenza sull'equipaggiamento o la sua posizione da parte di un TAL, giocatori o collaboratori di squadra, causa l'eliminazione della stessa squadra, coppia o individuo.

USCITA DEL CAMPO GARA/LEAVING THE ARENA

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

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

POSIZIONAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO/POSITIONING OF EQUIPMENT

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

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

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

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

RC 19.1 Nelle competizioni in cui si fa uso di videocamera per registrare gli ordini d'arrivo, l'arbitro può avvalersi delle registrazioni per confermare tale ordine e solo per questo motivo.

LA PARTENZA/THE START

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale annunciato dall'arbitro al briefing.

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

RC 20.3 Tutti i cavalieri e i pony devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. L'arbitro alza la bandiera. I cavalieri vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

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

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

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

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

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

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

RC 20.10 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano. L'arbitro non può iniziare un gioco se un cavaliere ha la mano alzata.

L'ARRIVO/THE FINISH

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

RC 21.2 Il risultato di un gioco sarà deciso secondo l'ordine nel quale le teste dei pony tagliano la linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia, è la testa del secondo pony che conta. Quanto i cavalieri attraversano la linea di arrivo a piedi, è l'ultimo cavaliere che conta (Tre Gambe e Corsa nel Sacco).

RC 21.3 I cavalieri devono passare attraverso le bandiere (se ci sono) che delimitano l'area di gioco per poter completare la loro parte di gioco.

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

RC 21.5 Alla fine di un gioco, i cavalieri che si trovano dietro la linea di fondo, possono ritornare alla linea di partenza solo quando segnalato dall'Arbitro ufficiale col fischio. Ogni infrazione causa l'eliminazione.

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

SISTEMAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

SOSTITUZIONE DI UN GIOCO

RC 23.1 se un materiale di una squadra viene rovesciato dal vento, o per qualsiasi motivo (ad esempio timing non rispettato ...), il gioco sarà o sostituito o annullato.

RECLAMI

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

CLASSIFICA

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

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

GIOCO DECISIVO (2 BANDIERE/ 5 BANDIERE)

RC 26.1 In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo. L'organizzazione di questo gioco decisivo è obbligatorio per lo spareggio degli ex-aequo per uno dei tre primi posti.

BRIEFING

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

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

RC 27.3 Non è consigliato far partire la categorie A serie 1 e 2 all'inizio o alla fine della competizione.

RC 27.4 Sara' definita l'organizzazione delle premiazioni ; o al termine di ogni singola prova o secondo previsto dal programma ufficiale. E' consigliato dare una coccarda a tutti partecipanti, compresa warm up.

ISPEZIONE

RC 28.1 I cavalieri e i pony poteano essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione. In questo caso, si verificherà che la selleria sia in buono stato e che la tenuta dei cavalieri sia regolamentare. In caso contrario, si richiederà di cambiare l'elemento difettoso.

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

SFILATA

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

UFFICIALI E PROCEDURE : UPLA GIURIA /UFFICIALI

UP 1.1 E' composta da:

- L'Arbitro ufficiale (Presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- Un aiuto arbitro ufficiale (Vice Presidente di Giuria) che aiuterà l'Arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'arbitro ufficiale.
- Arbitri di corsia : almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dell'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
- Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo : essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare il passaggio di testimone sulla linea trasversale.
Minimo : obbligatoriamente 2 sulla linea di fondo.
- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura ,con la sua squadra (i posizionatori di materiale) il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- Commissario in campo prova : sarà, in aggiunta, incaricato di verificare che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo, che siano rispettate le regole in campo prova : non usare fruste e speroni, i pony non devono essere montati da adulti. Per la categoria Elite è vietato l'uso in campo prova del materiale di gioco. Gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse almeno che siano coinvolti nella stessa sessione. Gestisce l'ingresso gara : ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico anche da un arbitro di corsia, un posizionatore di materiale per la serie Club, due posizionatori di materiale per la serie Elite.
- Il commentatore: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

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

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

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia :

- ✓ Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente.
- ✓ Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.
- ✓ Deve avere almeno 18 anni
- ✓ Deve essere obbligatoriamente presente al briefing
- ✓ Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra
- ✓ L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza.
- ✓ Come per il posizionatore dei materiali, la squadra non può entrare in campo gara senza il suo arbitro di corsia.
- ✓ Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate, l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'arbitro ufficiale decide in merito

ORGANIZZAZIONE

UP 2.1 programma della gara : deve essere depositato almeno 30 giorni prima al Comitato Regionale F.I.S.E. per l'approvazione. Il programma specifico Pony Games Cat. A e Cat. B deve prevedere un minimo di 5 giochi per la categoria Club, e un minimo di 8 giochi per la categoria Elite .

UP 2.2 Iscrizioni : nelle iscrizioni devono essere indicati il nome e cognome e data di nascita dei cavalieri, i nominativi dei pony, il nome della squadra, la CATEGORIA e la SERIE. Si possono iscrivere minimo 4 cavalieri e 4 pony. Le iscrizioni dovranno pervenire obbligatoriamente entro 10 giorni precedenti la data della competizione via fax o

utilizzando la posta elettronica. Le iscrizioni trasmesse dopo la data di chiusura potranno essere accettate a discrezione del comitato organizzatore con importo raddoppiato.

UP 2.3 Partecipazione dei pony : Nell'ambito di un concorso, uno stesso pony non può partecipare con due squadre diverse nella stessa serie.

Categoria Club :

- ✓ 1 giornata = 4 partecipazioni incluso categoria Warm up
- ✓ 2 giornate = 6 partecipazioni incluso categoria Warm up
- ✓ 3 giornate = 8 partecipazioni

Categoria Elite Under 12/14/17 anni e OPEN; il pony deve fare esclusivamente Pony Games durante la gara con le seguenti regole:

- ✓ 1 giornata = Massimo di 22 giochi
- ✓ 2 giornate = Massimo di 40 giochi
- ✓ 3 giornate = Massimo di 52 giochi

Si consiglia di prevedere due sessioni al giorno con un minimo di 8 giochi a sessione

UP 2.4 Partecipazione dei cavalieri: i cavalieri hanno diritto a partecipare come componenti di una sola squadra nell'ambito della stessa manifestazione.

CATEGORIE

UP 3.1

Categoria Warm Up come da norme comune (riferimento NC 1.1)

Categoria CLUB A e B come da norme comuni (riferimento NC1.2, NC1.3 NC1.4 NC1.5)

Categoria Elite :

Under 12 anni con pony fino a 1.30 m (1.31m con i ferri) e cavalieri da 8 a 12 anni

Under 14 anni con pony fino a 1.48 m (1.49m con i ferri) e cavalieri da 8 a 14 anni

Under 17 con pony fino a 1.48m (1.49m con i ferri) e cavalieri da 10 a 17 anni

OPEN con pony fino a 1.48m (1.49m con i ferri) e cavalieri da 14 anni e su

Categoria PG ADULTI (rif regolamento Pony Mounted Games in vigore/NC1.4 NC1.5):

- **La categoria Relax (C/F)** si limiterà ai giochi della serie 1; in caso di errore (oggetto caduto a terra o materiale rovesciato) ,il cavaliere non scende, ma è l'insegnante che parte dal suo posto per andare a correggere l'errore. Il cavaliere potrà ripartire nel gioco una volta che l'insegnante, dopo aver rettificato, sia tornato nella sua posizione iniziale dietro **la linea di attesa**. Per la Categoria Relax F (famiglia) le prove si faranno **solo a coppia**.
- **La categoria Sport (C)** si limiterà ai giochi della serie 2 ; in caso di errore(oggetto caduto a terra o materiale rovesciato) il cavaliere sceglierà di scendere per riparare o no; nel secondo caso , è l'insegnante che parte dal suo posto per andare a correggere l'errore. Il cavaliere potrà ripartire nel gioco una volta che l'insegnante, dopo aver rettificato, sia tornato nella sua posizione iniziale **dietro la linea di attesa**.
- **La categoria Performance (C)** giocherà sui giochi della serie 3 senza nessun tipo di aiuto in caso di errore commesso .

GIOCHI

Serie 1: 8 giochi :

1. Slalom
2. Pallina e cono
3. Le due tazze
4. Cavallette
5. Corda
6. Le due bandiere

7. Le Siepi

8. La Torre

Serie 2: 14 giochi

1. Slalom
2. Pallina e cono
3. Le due tazze
4. Cavallette
5. Corda
6. Le due bandiere

7. Le Siepi

8. La Torre

9. Le cinque bandiere

10. Pietre

11. Le due bottiglie

12. 12. Cartoni

13. Palla e cono internazionale

14. Il Piccolo Presidente

Serie 3: 22 giochi

1. Slalom
2. Pallina e cono
3. Le due tazze
4. Cavallette
5. Corda
6. Le due bandiere
7. Le siepi
8. La Torre
9. Le cinque Bandiere
10. Le Pietre
11. Le due bottiglie
12. Cartoni
13. Palla e cono internazionale
14. Il Piccolo Presidente
15. Teksab
16. Le 3 gambe
17. Postino
18. Basket
19. 5 Tazze
20. A piedi a cavallo

21. Le 4 bandiere

22. Le 3 Tazze

Serie Elite: 36 giochi

1. Slalom
2. Pallina e cono
3. Le due tazze
4. Cavallette
5. Corda
6. Le due bandiere
7. Le siepi
8. La Torre
9. Le cinque Bandiere
10. Le Pietre
11. Le due bottiglie
12. Cartoni

13. Palla e cono internazionale

14. Il Piccolo Presidente

15. Teksab

16. Le 3 gambe

17. Postino

- 18. Basket
- 19. 5 Tazze
- 20. A piedi a cavallo
- 21. Le 4 bandiere**
- 22. Le 3 Tazze
- 23. Piramide
- 24. I calzini
- 25. Le spade
- 26. Pneumatici
- 27. Palloncini
- 28. Rifiuti
- 29. Cassetta degli attrezzi
- 30. Le palline
- 31. Le bottiglie
- 32. Jousting**
- 33. Bank Race**
- 34. President Race**
- 35. Il groom
- 36. Palla e racchetta
- 37. Pony-Club
- 38. Corsa nel sacco

Regole dei giochi:

1 - SLALOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone
- 5 paletti da slalom installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo.

Regole del gioco

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

Errori:

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

Riferimento RC 13.1/2/3/4

2 – PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni di altezza da 46 a 50 cm.
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

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

3 – LE DUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

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

4- CAVALLETTE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

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

I pony devono essere tenuti da altre persone.

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

Errori:

non scavalcare il pony sopra la sella (se il cavaliere tocca la sella, deve mettere una mano sull'arcione).

Se il testimone cade, durante lo scavalcamento, o comunque prima che il cavaliere abbia entrambi i piedi a terra, l'esercizio deve essere ripetuto.

Se il testimone cade fra i pony, va ripreso da terra, continuando la corsa.

5 - CORDA

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere lascia la corda, sbaglia o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro la linea.

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

I cavalieri devono tenere la corda ognuno ad una estremità. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. Le mani dei cavalieri non si devono toccare, né incrociarsi.

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

6 - LE DUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

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

Riferimento RC 10.7/8

7 – LE SIEPI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- un attrezzatura fatta da 4 siepi composte da 2 piedi e di una tavoletta di legno di 5 cm di larghezza : due ostacoli da saltare (30 cm di altezza) e due ostacoli da passare sotto (80 cm di altezza).150 cm d'intervallo fra i 4 elementi.
- 2 tazze posizionate su le 2 siepi da passare sotto

Regole del gioco:

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

Errori:

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

Se l'attrezzatura e/o la tazza cade o viene spostata , sarà obbligatoriamente il cavaliere che dovrà rimetterlo al suo posto. In qualunque caso, il cavaliere dovrà rifare i 4 passaggi (sequenza nella totalità).

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Paletto caduto RC 1.15

8 – LA TORRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- 1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un equipaggiamento cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony. Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Esso dovrà però ancora contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata. Invece se è il sacco che cade al cavaliere sul pony, è il cavaliere sul pony che deve riprenderlo. Il n° 5 non potrà tenere il pony del suo compagno ma potrà parlare. Non potrà spostarsi né agitare le lettere per far ripartire il pony. Dovrà restare al suo posto fino a quando il gioco non sarà dichiarato terminato. Negli altri casi, il sacco e le lettere cadute dovranno essere recuperate dal cavaliere sul pony che potrà scendere ma che dovrà rimontare a cavallo per continuare il gioco.

9 – LE CINQUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 5 bandiere

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza, i cavalieri n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà al Cavaliere n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con una bandiera, e le altre 4 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti al momento che si verificano, dal Cavaliere interessato. Il Cavaliere può scendere per correggere il suo errore. 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 10.7/8

10 – PIETRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 galoppa verso le pietre che sono sistemate sulla linea centrale e perpendicolare a essa. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che restano sul collo, dovrà camminare su ciascuna delle pietre senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre dovrà rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettuerà il percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Il cavaliere è tenuto a posare i 2 piedi a terra prima e dopo il passaggio delle pietre prima di rimontare in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso.

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

12 - CARTONI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna poi velocemente per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

Errori:

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

13 – PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni
- 2 palline

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

Il cavaliere n° 2 galoppa verso il cono posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

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

14 – Il piccolo Presidente

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi con lettere ITALY

Regole del gioco :

I cavalieri si tengono dietro la linea di partenza . Un tavolo con sopra sdraiati i 4 tubi ITAL è posizionato a 3 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va a infilare il tubo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va a prendere il tubo L sul tavolo, lo infila sul paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n°2 va a prendere il tubo A, torna, lo infila sul paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere 3 farà la stessa cosa col tubo T e il cavaliere n° 4 farà la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, si tutte le lettere devono essere messe nel loro senso giusto e si dovrà leggere sul paletto da su a giù ITALY.

Errori :

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore a pony o a piedi. Se il tavolo cade, potrà scendere per rimettere tutto in ordine ma dovrà obbligatoriamente risalire per infilare il tubo.

15 - TEKSAB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 coni da palla e cono
- 4 palline

Regole del gioco:

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

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

Il giocatore che porge le palline può girare su se stesso dando la pallina. Nella categoria Club, il giocatore che porge le palline può mettere le palline a terra, nella categoria Elite invece, deve tenere tutte le palline in mano.

Errori:

Durante il passaggio di palline tra il datore di palline e il cavaliere, in ogni caso, se la pallina cade o ricade, il datore può ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio pena eliminazione.

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

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

16 – LE TRE GAMBE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco di circa 60 kg di capienza

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 e n° 4, a piedi, con i pony a mano, si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, galoppa verso la linea di fondo, scende da cavallo e porge senza lanciaarlo e obbligatoriamente a piedi il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2, (mantenendosi con i loro pony dietro la linea di fondo) mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony. Passata la linea di partenza (cavalieri e pony) escono dal sacco e lo passano al cavaliere n° 3 che galoppa verso la linea di fondo per prendere il cavaliere n° 4 e rifare la stessa cosa. I cavalieri n° 1 e n° 3 devono passare il sacco ai cavalieri n° 2 e n° 4 obbligatoriamente dopo aver attraversato la linea di fondo. I cavalieri e i pony devono aver superato la linea di partenza, prima di uscire dal sacco, e devono rimanere dietro la linea di partenza anche durante il passaggio del sacco dalla coppia 1 / 2 al 3. Durante il passaggio del sacco fra i cavalieri n°1/2 e il n°3, uno dei cavalieri n°1/2 può tenere entrambi i due pony.

Errori :

I cavalieri non devono usare i loro pony per andare più veloci, farsi tirare, appoggiarsi, ecc ... Devono mantenere il sacco sopra le ginocchia tutta la durata del percorso. I pony devono essere tenuti con le redini sopra il collo.

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

Uscire dal sacco per i numeri 1 e 2 prima che i pony abbiano superato la linea d'arrivo pena eliminazione.

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

17 – POSTINO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, deve essere l'istruttore/tecnico), e a piedi, è situato in un cerchio di circa 1 metro di diametro (dimensioni del pneumatico, tracciato con gesso o truciolo) a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa. Il postino può girare su se stesso dando la lettera. Nella categoria Club, il postino può mettere le lettere a terra, nella categoria Elite invece, deve tenere tutte le lettere in mano.

Errori:

Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. Per lo slalom Riferimento RC 13.1/2/3/4

Durante il passaggio dal Postino al cavaliere, in ogni caso, se la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino può ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio pena eliminazione.

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

Se il pony squilibra il postino, e lo fa uscire dal suo cerchio (un arto fuori basta), la squadra verrà eliminata. Il bordo del sacco non può essere arrotondato.

18 – BASKET

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 5 palline da tennis
- 1 secchio della capienza di 15 litri
- Oppure canestro di 150/170 cm di altezza per gli Under 12
- Oppure canestro di 200/215 cm di altezza per gli Under 14/17/ Open

Regole del gioco :

I quattro cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento dei primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio o nel canestro situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

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

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

Nella categoria Elite, se mettendo la pallina nel canestro, questa cade, deve rimetterla nel canestro da cavallo.

19 – LE 5 TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 agiscono successivamente in modo uguale. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, se necessario, scendendo dal pony. Dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può scendere per metterlo in ordine.

La tazza rovesciata sul tavolo finché non cade non è considerata come un errore.

20 – A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

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

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

Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

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

Errori:

Paletto caduto RC1.15

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

21 – LE 4 BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco :

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

Errori :

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

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

Riferimento RC 10.7

22 – LE TRE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 tazze piazzate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del gioco:

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

Errori:

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

23 – PIRAMIDE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 2 tavoli
- 5 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo di colore verde, giallo, blu, rosso e bianco che serve a definire il senso e l'ordine del posizionamento della scatola (nastro in alto) senza o con lettere su ogni scatola per poter scrivere I (verde) T (giallo) A (blu) L (rosso) Y (bianco): ITALY, oppure un nome di 5 lettere (es. sponsor)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine : I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano galoppa, verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blue). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco la piramide si legge : ITALY e/o i colori : verde, giallo, blu, rosso bianco.

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo dal pony. Ogni errore dovrà essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo.

24 – I CALZINI**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 5 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo un calzino, si slancia verso la linea centrale dove è posato il secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, raccoglie uno dei calzini posati dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro ad un circolo tracciato con la calce, rimonta galoppando verso la linea di arrivo e trasmette il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto. E' permesso scendere dal pony dopo aver depositato il calzino prima della linea di fondo.

Errori:

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

Egli dovrà, però, obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere il calzino.

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

25 – LE SPADE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 4 anelli
- 4 elastici
- 1 spada
- 4 paletti

• Regole del gioco:

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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 stacca con la spada l'anello prescelto, e dà la spada munita di questo anello al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo.

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

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo sulla spada con le mani. Per correggere un errore rettificato, deve lasciare gli anelli e non può passare la linea di arrivo/fondo tenendoli. Per correggere un errore a piedi, si potrà tenere la spada per la lama

Al ritorno in sella, si dovrà sempre tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato un errore.

Se un cavaliere fallisce un anello senza che cada a terra dal paletto, ne potrà prendere un altro.

26 – PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella.

Paletto caduto RC 1.15 – RC 21.1

27 – PALLONCINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavola porta palloncini
- 6 palloncini (identici e gonfiati nella stessa maniera per tutti i componenti delle squadre in gioco) . 1 canna di bambù lunga 1,20 metri con una punta sul fondo

Regole del gioco:

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

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la canna di bambù, parte, fa scoppiare un palloncino e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 galoppando verso la linea di partenza fa scoppiare un palloncino e trasmette la canna al cavaliere n° 3. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera.

Errori:

Vengono installati due palloncini supplementari nel caso un pallone si sgonfi o scoppi da solo. Se un cavaliere della squadra fa scoppiare più palloncini, non avrà nessuna penalità a condizione che rimanga un palloncino per ogni componente della squadra. I palloncini dovranno essere fatti scoppiare unicamente per mezzo del bastone. E' sconsigliato di battere sul pallone con la canna. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto pena eliminazione.

28 – RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 4 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco: I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera per raccogliere un cartone con la sua canna (infilandola) e ritorna per depositarla nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:

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

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

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

29 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 tavolo
- 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- 4 martelli (materiale plastico morbido di 12 cm. di lunghezza e di 3 cm. di diametro circa)

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello (posizionato dietro la linea di fondo a 2,70 metri dentro un circolo tracciato con la calce), rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

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

30 - LE PALLINE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 secchio da 15 litri
- 5 palline da tennis

Regole del gioco: idem regole calzini

31 – LE BOTTIGLIE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. Il cavaliere n° 2 galoppa verso il tavolo situato a 2,70 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 trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

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

32- JOUSTING**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 porta bersaglio (con 4 targhe)
- 1 lancia
- 2 grandi coni

Regole del gioco :

i cavalieri n° 1 e 3 si trovano dietro la linea di partenza . I cavalieri 2 e 4 aspettano dietro la linea di fondo . Il porta bersaglio è posizionato sulla linea di mezzo e perpendicolare ad essa. Al via della partenza, il cavaliere n°1 parte con la lancia in mano e abbatte una targa (con la punta e non con i lati della lancia) e trasmette la lancia al cavaliere n°2 dietro la linea di fondo che parte fare la stessa cosa al contrario. Poi trasmette la lancia al cavaliere n° 3 dietro la linea di partenza e così via. Fino al cavaliere n° 4 che andrà a tagliare la linea di arrivo. Ciascun cavaliere può colpire la targa da entrambi le direzioni.

Errori :

Se un cavaliere abbatte 2 o più targhe , dovrà rialzare quelle sbagliate. Lo può fare con i mani. Le targhe devono essere abbattute con la lancia, che deve essere tenuta col manico, anche nei passaggi di testimone.

Se il porta bersaglio cade, il cavaliere può scendere per rimetterlo a posto.

33 – BANK RACE/ LA BANCA**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 cono
- 1 porta banconote per 4 cifre (1,0,0,0) alto 170/200 cm
- 4 cifre (1,0,0,0)
- 1 sopporto per 4 cifre (con 4 gancetti)

Regole del gioco : un cono è posizionato sulla linea di mezzo. Sopra esso, è posizionato un sopporto con 4 gancetti . Su ogni gancetto appende un numero (colore rosso verso l'esterno). Un porta banconote è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n°1 parte, va a raccogliere un numero sul cono (colore rosso verso l'esterno), poi va a posizionare esso sul porta banconote (colore nero verso l'esterno). Torna e passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2,3,4 fanno la stessa cosa. Le banconote devono essere posizionate obbligatoriamente a pony. Alle fine del gioco, si potrà leggere 1000 sul porta banconote.

Errori :

dopo la riparazione dell'errore, il cavaliere dovrà obbligatoriamente risalire sul pony per posare la banconote sul porta banconote. Se dopo il posizionamento della banconote, il porta banconote cade, il cavaliere dovrà rimettere il porta banconote a posto con le banconote appese a pony o a piedi.

34 – N PATRICK RACE /LA CORSA DEL PRESIDENTE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 palletto
- 8 tubi di plastica ognuno stampato da una lettera N, P, A, T, R, I, C, K.

Regole del Gioco :

i cavalieri n°1,2,3,4 si trovano dietro la linea di partenza, il palletto è posizionato all' altezza del primo palletto dello slalom. 7 tubi (N P A T R I C) si trovano a terra 3 metri dietro la linea di fondo . Al via della partenza, il cavaliere n°1, con il tubo K in mano va ad infilarlo sul palletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere il tubo C . Deve risalire sul pony e infilarlo sul palletto poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere per prendere il tubo I , risalire sul pony, passare la linea di arrivo e trasmettere il tubo I al cavaliere n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I,R e T . Il cavaliere 3 farà lo stesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, il cavaliere 4 , dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony e va ad infilarlo sul palletto prima di passare la linea di arrivo. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro senso giusto e si dovrà leggere sul palletto da su a giù NPATRICK..

Errori :

dopo un errore, un cavaliere può scendere per recuperare il suo tubo . Può a piedi o a pony, infilarlo sul tubo. Travolgere i tubi a terra non è considerato come un errore, ma se un cavaliere prende un tubo all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

35 - IL GROOM**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 4 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il palletto di fondo)

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 3 si trovano sulla linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte tenendo il pony del cavaliere n° 2 per una delle redini poste sul collo. Effettua

lo slalom con due pony. Quando passa la linea di fondo, dà il pony che tiene al cavaliere n° 2 che, tenendo il pony del cavaliere n° 3, monta sul suo pony. Anche lui effettua lo slalom con due pony. Quando passa la linea di partenza, dà il pony che tiene al cavaliere n° 3 che, tenendo il pony del cavaliere n° 4, sale sul suo pony. Effettua lo slalom con i due pony. Quando passa la linea di fondo, dà il pony che tiene al cavaliere n° 4 che, tenendo il pony del cavaliere n° 1, sale sul suo pony. Effettua anche lui lo slalom con i due pony. Vince la squadra di cui il cavaliere n° 4 attraversa per primo la linea di arrivo.

Errori:

Il cavaliere deve tenere il pony solo con le redini poste sull'incollatura, in nessun caso dall'imboccatura o dai montanti. Nel caso in cui le redini scavalchino l'incollatura del pony, il cavaliere deve immediatamente rimetterle a posto.

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

La squadra è eliminata se un paletto si rompe.

Se un cavaliere lascia il pony che sta tenendo, lo dovrà recuperare e ricominciare dal punto in cui ha commesso l'errore.

36 - PALLA E RACCHETTA**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 3 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo
- 1 pallina da tennis
- 1 racchetta in legno o in plastica, con una dimensione di lunghezza superiore a 25 cm per la parte retinata. Praticare un foro nel pezzo del manico a 10 cm minimo dalla base della retinatura ed inserirvi una cavicchia di legno di 8 cm di lunghezza e di 0,5 cm di diametro minimo

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 tenendo la racchetta sulla quale è posata una pallina, dovrà effettuare lo slalom sui tre paletti. Al ritorno passa la racchetta con la pallina sopra al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso. I cavalieri n° 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

per lo slalom :Riferimento RC 13.1/2/3/4

Se la pallina cade, il cavaliere può scendere e rimettere la pallina a posto con le mani. In tutti gli altri casi, la pallina non dovrà essere assolutamente toccata con le mani dal cavaliere. Il cavaliere dovrà riprendere il gioco dal punto in cui ha commesso l'errore.

37 - PONY-CLUB**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 tavolo
- 8 lettere
- 1 sostegno

Regole del gioco:

Le otto lettere sono mescolate e impilate in coppia nella maniera che il cavaliere possa prendere due lettere facilmente. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte per raccogliere due lettere disposte sul tavolo, sistemato sulla linea centrale. Poi subito galoppa verso il sostegno, tenuto dal quinto componente della squadra (in tenuta e munito di un casco), situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Attacca le lettere sul sostegno nella loro posizione e ritorna velocemente verso la linea di arrivo.

I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. Il cavaliere n° 5 non dovrà in alcun modo aiutare i cavalieri della sua squadra.

Errori:

Le lettere attaccate in una posizione errata dovranno essere cambiate e messe subito nel gancio corretto. Tutti gli errori possibili (caduta di una lettera o della tavola) dovranno essere corretti immediatamente dal cavaliere interessato. Il cavaliere n° 5 dovrà tenere il sostegno fino a che il gioco non è stato dichiarato terminato.

38 - CORSA NEL SACCO**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 sacco

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, va verso la linea centrale. Scende dal pony ed entra nel sacco senza passare questa linea. Si dirige verso la linea di fondo mantenendo il sacco al di sopra delle ginocchia, e tenendo il suo pony per le redini che devono rimanere sopra l'incollatura. Quando la coppia costituita dal cavaliere e dal suo pony ha passato completamente la linea di fondo, il cavaliere n° 1 passa il sacco al n° 2. Il cavaliere n° 2 esegue lo stesso percorso verso la linea di partenza. Quando la coppia ha passato nella sua totalità la linea, il cavaliere n° 2 passa il

sacco al n° 3. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nello stesso modo. La squadra vincente sarà quella il cui cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo tenendo sempre il pony per le redini; sarà l'attraversamento del cavaliere e non della coppia a determinare l'ordine di arrivo.

Errori:

Il cavaliere non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.)

Dovrà mantenere il sacco sopra le sue ginocchia durante tutta la lunghezza del suo tragitto.

Ogni cavaliere dovrà entrare nel sacco prima di passare la linea centrale, i pony la possono superare. La totalità della coppia cavaliere/pony dovrà aver superato la linea di fondo o la linea di partenza prima di trasmettere il sacco.

LA PRESENTAZIONE

Orientamenti : sensibilizzare i bambini al mondo dell'animale, all'importanza della sua cura, ai comportamenti corretti di sicurezza per la sua cura e la sua presentazione.

Regolamentazione :

Campo : la prova si svolgerà in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo di 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella, è sufficiente un'area chiusa di mt 20x 20, con una postazione per la giuria.

Schema di valutazione:

Ogni coppia avrà un tempo definito da 20 a 30 minuti per pulire e sellare il proprio pony. Sarà valutata durante la sua prova per controllare i gesti corretti, il buon uso del materiale, il rispetto delle regole della sicurezza, il comportamento col pony.

Prova di Conoscenza:

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

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

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

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

Prova di presentazione e di monta:

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

Dopo aver presentato il pony a mano al passo al trotto (1cavaliere per pony a rotazione) il giudice giudicherà :

- Sapere presentare un pony a mano alla alt e al passo (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
- Sapere presentare un pony a mano al trotto (A3, B1/2, C1, F1)
- Il montare/scendere (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
- Il passo e la disinvoltura del cavaliere (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
- La capacità di trottare senza muovere le gambe e le mani, la capacità di essere disinvolto al trotto seduto come al trotto battuto (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
- La leggerezza del contatto con la bocca, per i più piccoli non tenersi alla bocca (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
- Sapere trottare sul diagonale giusto (interni/esterno) / (A3, B1/2, C1, F1)

Partecipazioni:

Per tutte le categorie A1/2/3, B1/2, C1, F1 devono presentarsi a coppia : 2 cavalieri e un pony/cavallo. Devono gareggiare in tenuta regolamentare col casco a 3 punti di attacco.

Per le categorie A1/2/3, B1/2 dovranno obbligatoriamente essere accompagnati da una madrina o un padrino. Per le categorie C1 e F1 la presenza della madrina o del padrino non è obbligatoria.

Scheda di valutazione:

Teoria: Quiz della conoscenza A1/2/3, B1/2, C1, F1

DOMANDA	Punteggio	Osservazioni
Cura del pony/materiale usato/10	
Sellare il pony/10	
Comportamento/10	

Pratica A1/2

CONTROLLO	Punteggio	Osservazioni
Rispetto regole sicurezza/10	
Pulizia del Pony e della selleria/10	
Presentare il pony al passo/10	

Pratica A3, B1/2, C1, F1

CONTROLLO	Punteggio	Osservazioni
Rispetto regole sicurezza/10	
Sellare il pony/10	
Pulizia del Pony e della selleria/10	
Presentare il pony al passo/10	
Presentare il pony al trotto/10	

Monta A1/2

CONTROLLO	Punteggio	Osservazioni
Montare/scendere/10	
Passo/10	
Trotto/10	
Scioltezza/10	

Monta A3, B1/2, C1, F1

CONTROLLO	Punteggio	Osservazioni
Montare/scendere/10	
Passo/10	
Trotto/10	
Contatto/10	
Diagonale/10	

Punteggio finale : A1/2

...../100

Punteggio finale A3, B1/2, C1, F1

...../130

1 - La cura del Pony

1. A che cosa serve pulire il pony? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
2. Perché PULIRE i piedi del pony? Descrizione del piede (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
3. Come mi metto per pulire i piedi? Perché? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
4. Come si puliscono gli occhi e il naso del pony? Perché usare diverse spugne? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
5. Perché ogni tanto si taglia la coda? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
6. Perché tosare il pony? Quando? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
7. Fammi vedere la spazzola dura e quella morbida, a che cosa servono? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
8. Perché pettinare la criniera ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
9. Perché mettere IL grasso sullo zoccolo ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
10. Perché viene il maniscalco? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
11. Descrizione e domande sul materiale presente nel Grooming Kit (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
12. Perché ogni tanto si fa la doccia al pony e quando/come la facciamo? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)

2 - Sellare il pony

1. Come aggiustare le staffe ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
2. Come mettere la sella ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
3. Perché stringere il sottopancia? Quando? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
4. A che cosa serve il codale? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
5. Perché usare l'imboccatura? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
6. Perché pulire regolarmente il materiale di selleria ? e come ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
7. Dimmi tre parti della sella(A 1/2/3, B 1/2, C1, F1)
8. Che cosa è la martingale? conosci diversi tipi di martingale ? (A3, B1/2 C1, F1)
9. Come legare il pony nella massima sicurezza (nodo di sicurezza) (A3, B1/2, C1, F1)
10. Esistono diversi tipi di imboccature : perché? (A3, B1/2, C1, F1)
11. Conosci diversi tipi di sella? (A3, B1/2, C1, F1)
12. Perché ogni tanto si mette un collare intorno all'incollatura? (A3, B1/2, C1, F1)

3 - Il comportamento del pony/ le sue caratteristiche

1. Come comunica? Che cosa osservi per capirlo? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
2. Perché è pauroso ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
3. Come rassicuralo ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
4. Quanti colori di mantelli conosci? E quando ci sono due colori? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
5. Come dorme? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
6. Che cosa mangia? Quante litri di acqua al giorno deve bere ? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
7. Come deve essere un buon cavaliere? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
8. Perché bisogna ripetere gli esercizi? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
9. Come ti riconosce il tuo pony? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
10. Di che cosa si potrebbe spaventare? (A1/2/3, B1/2, C1, F1)
11. Qual è il carattere del pony ? (A3, B1/2, C1, F1)
12. Fino a quale altezza si definisce come pony? Perché è importante conoscere il peso del cavaliere quando si monta? (A3, B1/2, C1, F1)

Ogni anno possono essere aggiunte e pubblicate nuove domande

IL CAROSELLO

Orientamenti

Il Carosello è una prova libera, in costume e con l'utilizzo della musica.

L'obiettivo principale è quello di favorire l'apprendimento del dressage ai giovani cavalieri. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori ed amici creando uno "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi.

Regolamentazione

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

Si fa riferimento al regolamento dressage.

Bardatura : Ammessa la "bardette" e martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento.

Tenuta : prova in costume, travestimento libero ma con l'obbligo del casco con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.

Musica : La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria almeno 30 minuti prima della partenza in formato CD; è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Campo : Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

Schema di valutazione:

Movimenti

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Passo	1
2	Alt	1
3	Trotto	1
4	Galoppo	1
5	Saluto	1

Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2
Fig.	Note artistica	Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

Tutti i movimenti tecnicamente superiori verranno presi in considerazione nelle note artistiche.

Norme tecniche

Sono previste le categorie A/B/C

Serie 1: libera realizzazione. Tempo accordato da 3.5m / 4.5m

Serie 2: libera realizzazione. Tempo accordato da 3.5m / 4.5m

Serie 3: libera realizzazione. Tempo accordato da 3.5m / 4.5m

Partecipazioni:

Prove per le categoria A/B/C serie 1/2/3

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

Il Carosello Elite : Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello.

Partecipazioni :

Prove per le categoria A/B/C serie 1/2/3 - F serie 1

Categoria aperta a squadre composte da 4 a 10 binomi.

Tutti cavalieri devono essere in possesso di patente A o superiore.

LE GYMKANE

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

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

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

REGOLE GENERALI : RGg

ISCRIZIONI :

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

PARTECIPAZIONE

RGg 2.1 Cavaliere : Potranno partecipare cavalieri in possesso di patente A da almeno quattro mesi o del Brevetto, senza aver partecipato alle categoria BP 90 e su (tranne per la categoria Elite serie Under 12/14/17) , o BW

RGg 2.2 Un cavaliere può fare un massimo di 2 percorsi al giorno nelle specialità Jump, Derby e Americana

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

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

RGg 2.4 Partecipazione pony : Riferimento NC 2.2

REGOLAMENTAZIONE

RGg 3.1 Il grafico parte dalla Gymkana² , è lo stesso per le tre specialità (Jump, Derby e Americana) e l'evoluzione del percorso segue la stessa logica per le tre specialità .

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

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

RGg 3.4 Per la prova a tempo, l'uso degli speroni e della frusta prevede 10 secondi di penalità cadauno. L'uso di speroni più frusta prevede 30 secondi di penalità.

RGg 3.5 Il T.A.L. (Tecnico Attività Ludica) è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra.

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

RGg 3.6 Può essere programmata con formula:

Livello 1 (Gymkana², Gimkana² Derby, Gymkana² Americana)

- ✓ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ✓ Netto (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

Livello 2 (Gymkana² Jump 40, Gymkana² Derby 40, Gymkana² Americana Light)

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

Livello 3 (Gymkana² Jump 50, Gymkana ²Derby 50, Gymkana ²Americana Speed)

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

La LINEA JUMP :

ORIENTAMENTI

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

REGOLE SPECIFICHE RS

1) La Gymkana 2

RS1.1 Grafico della Gymkana 2.

P.O= Passaggio Obbligato

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

RS 1.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

RS 1.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere, nell'esecuzione di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

RS 1.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O : corridoio di barriere, coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 1.7 : punteggi eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre, se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

RS 1.8 : Gymkana 2 prova riservata alle categorie : A/B/C serie 1/2/3 ; F serie 1; Elite serie Under 12/14/17

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

RS 1.9 Norme tecniche

categorie A /B/C/F

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

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

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

Serie Under 12 /14/17 altezza a 40 cm fino al punto 40

Tempo limite

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

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

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

Riferimento RGg 3.6 : Livello 1 Gymkana 2

- ✓ Con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa dall'anno 2002
- ✓ Netto (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

Serie Under 12 : da 100 m/m a 140 m/m

Serie Under 14 : da 130 m/m a 180 m/m

Serie Under 17 : da 140m/m a 200 m/m

RS 1.10 Classifica :

Per la classifica finale della squadra, saranno presi in considerazione i due migliori tempi (coppia) e i quattro migliori tempi (squadra).

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

RS 2.1 Grafico : stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² con ostacoli verticali altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli,alcune barriere, ...) e lasciando 5 P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli .

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

RS 2.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

RS 2.5 Errori esercizi di controllo: non sono considerati rifiuti gli errori nell'esecuzione degli "Esercizi di Controllo". In caso di errore di esecuzione, gli "Esercizi di Controllo" (caduta birillo) andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo. Se un cavaliere,nell'esecuzione di un esercizio di controllo salta un ostacolo, non è eliminato.

RS 2.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O :coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 2.7 : punteggio eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre,se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

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

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

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

Tempo limite

- Serie 1: categoria B/C/F da 90 m/m a 120m/m
- Serie 2: categoria A/B/C da 100 m/m a 130m/m

- Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m
categoria B/C da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RGg 3.6 : Livello 2 (Gymkana² Jump 40) :

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

✓ di Equitation con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

3) La Gymkana 2 Jump 50 : obiettivo : verifica della comprensione del concetto della traiettoria e con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplice, ed altri)

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

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

RS 3.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

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

RS 3.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O :coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 3.7 : punteggio eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre,se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

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

RS 3.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3 : massimo 8 ostacoli
altezza minima 40 cm, massima 50 cm
- Serie B2 / B3/ C2/C3: massimo 8 ostacoli
altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite

- Serie 2 B/C: da 110 m/m a 160m/m
- Serie 3 A : da 100 m/m a 150m/m
B/C: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RGg 3.6 : Livello 3 (Gymkana² Jump 50)

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

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

Sequenza degli ostacoli :

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

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

4) il PGP (Piccolo Gran Premio) : obiettivo : fine dell'apprendimento della configurazione degli ostacoli e delle problematiche tecniche, senza la problematica dell'altezza.

RS 4.1 Percorso fisso (vedere allegato) variabile sulle distanze secondo la configurazione del campo, con 10/12 ostacoli di massimo 55 cm integrando gabbia/doppia gabbia, mini fosso, mini riviera Ogni ostacolo è facoltativo, si

salta soltanto una volta; gli ostacoli si possono saltare entrambi i due sensi, salvo Riviera, Oxer invitante ed eventualmente Muro, valgono X punti in base alla loro difficoltà.

Alla fine del percorso scelto dal cavaliere, si addizionano i punti come seguente :

- Ferro da stiro , Croce, Oxer invitante: 4 punti
- Verticali : 5 punti
- Muro ,Largo a oxer pari : 6 punti
- Gabbia di verticale e Fosso: 9 punti
- Riviera e Doppia gabbia : 12 punti

RS 4.2 Partenza/Arrivo: Il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza,delimitata dalle bandiere bianca e rossa e si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di arrivo.

RS 4.3 Penalità per ostacoli: La caduta della barriere toglie 4 punti al totale dei punti dei ostacoli.

RS 4.5 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Superare il tempo limite

RS 4.6 Riservata alle categorie: B/C serie 3 con partecipazione individuale.

RS 4.7 Norme tecniche

Altezza massima 55 cm

Tempo limite: si definirà da 1 minuto 15 a 1 minuto 30 massimo.

Tempo scaduto : appena suona la campanella, il cavaliere deve andare a passare la linea di arrivo. Il migliore tempo allora definirà il podio per gli eventuali ex aequo.

La LINEA DERBY

ORIENTAMENTI

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

1) Gymkana 2 Derby

RS 5.1 Grafico : Stesso percorso della Gymkana² ma con tronchi naturali di massimo 30 cm al posto delle barriere.

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

RS 5.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

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

RS 5.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O :coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 5.7 Punteggio Eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre,se eliminato al punto 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

RS 5.8 Gymkana 2 Derby prova riservata alle categorie : A serie 3 B/C serie 2/3

RS 5.9 : Norme tecniche

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

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

Tempo limite

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

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

Riferimento RGg 3.6 : Livello 1 (Gymkana² Derby)

- ✓ Con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ✓ Netto (senza errore di percorso e senza errore di gioco/ostacolo/PO)

RS 5.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana²

2) Gymkana 2 Derby 40 Obiettivo: controllo della direzione (traiettorie) e delle andature.

RS 6.1 Grafico : stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² Derby con tronchi con altezza massimo 40 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli,alcune barriere, ...) e lasciando 5 P.O (passaggi obbligati) di 2 birilli .

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

RS 6.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

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

RS 6.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O :coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 6.7 Punteggio Eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre,se eliminato al punto 2, i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra. Riservata alle categorie: A serie 3, B/C serie 2/3

RS 6.8 Gymkana²Derby 40 prova riservata alle categorie : A serie 3, B/C serie 2/3

RS 6.9 : Norme tecniche

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

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

Tempo limite

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

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

Riferimento RGg 3.6 : Livello 2 (Gymkana² Derby 40)

- ✓ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ✓ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ✓ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ✓ di Equitation con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

3) Gymkana 2 Derby 50 : obiettivo : verifica della comprensione del concetto della traiettoria e con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, tiplice, ed altri)

RS 7.1 Grafico stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana² Derby altezza max 50 cm, togliendo una parte degli "Esercizi di Controllo" (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...) e lasciando 5 P.O di 2 birilli .

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

RS 7.3 Penalità per ostacoli: tabella C regolamento salto ostacoli, eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi. Tempo limite: come da tabella.

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

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

RS 7.6 Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.
- P.O :coni spostati di più di 50 cm senza rettifica
- Il non passare completamente dentro il corridoio
- Superare il tempo limite

RS 7.7 : punteggio eliminazione : In caso di eliminazione, il concorrente eliminato, (ad esempio: al punto numero 1, errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi, mentre, se eliminato al punto 2 , i secondi di penalità saranno 298, e così via. Il concorrente eliminato (senza ultimare la prova) dovrà comunque superare la linea di arrivo. L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

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

RS 7.9 Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3 : massimo 8 ostacoli
altezza minima 40 cm, massima 50 cm
- Serie B3/ C3: massimo 8 ostacoli
altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite

- Serie A3: da 100 m/m a 150m/m
- Serie B3/C3: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 3 (Gymkana ²Derby 50)

- ✓ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ✓ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ✓ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ✓ di Equitation con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

Sequenza degli ostacoli :

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

RS 7.10 Errori, partecipazioni e classifiche come Gimkana² o RGg

LA GIMKANA CROSS

ORIENTAMENTI

ciascun linea di Gymkana Cross è un programma che deve avere spirito educativo , didattico e evolutivo. Sviluppa la cultura (discipline e animale), è propedeutico all' apprendimento equestre di campagna, e serve di valutazione continua per istruttori, cavalieri, genitori, animali. Si organizza in tre livelli:

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

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

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

1) La Gymkana Cross :

Partecipazione : (RG 2.3)

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

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

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

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

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

Grafico : Riferimento grafico appendice .

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

Partenza : da fermo in un recinto di 4 mt. ca. per 4 mt. ca., con la possibilità di entrare lateralmente (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo). Dopo la Partenza, prima del primo ostacolo, o del primo Passaggio obbligato deve esserci sempre un "Esercizio di Controllo". Il concorrente si piazza all' interno del recinto di partenza, o immediatamente fuori. Il Commissario alla Partenza darà segnale di "Pronto!" seguito da "Via!". Il Tempo partirà al momento in cui attraverserà la linea di uscita dal recinto di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di Arrivo.

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

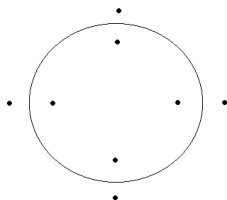
La partenza e l'arrivo sono inquadrati dalle classiche bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. I passaggi obbligati, gli ostacoli e gli esercizi di controllo sono inquadrati dalle bandiere e sono numerati secondo la sequenza con cui vanno affrontati. La sequenza deve essere sempre e comunque tale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

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

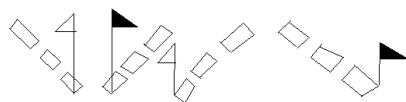
Esercizi di Controllo :

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

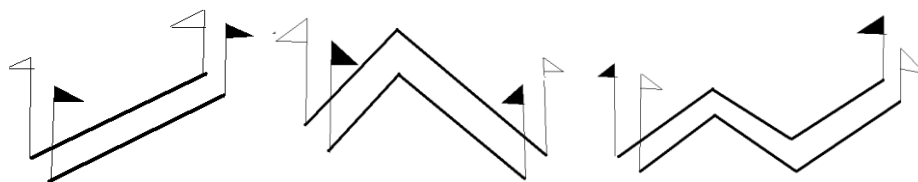
- Circolo da 15 a 20 mt. (il circolo deve essere inquadrato da due coni, piante o altro ai quattro punti cardinali)



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



- Traiettoria Obbligata (curva inquadrata, o serie di curve, delimitata all'interno e all'esterno da coni, balle di paglia, piante, etc.).
- Corridoio fra le barriere. Esempi:



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

Penalità per ostacoli: in base alla formula

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

L'uso di speroni più frusta prevede 10 secondi di penalità.

Il TAL è autorizzato ad entrare in campo per gestire la squadra, ma ogni tipo di aiuto da parte del Tecnico in campo verrà penalizzato con 2 secondi per intervento, al fine di sviluppare lo spirito di squadra con aiuti da parte dei compagni.

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

Essendo necessario che tutti i componenti della Squadra portino a termine il percorso, un cavaliere dopo il secondo rifiuto sullo stesso ostacolo, facendo il giro dell'ostacolo una volta, può continuare il suo percorso di fianco ad ogni ostacolo può essere predisposto un passaggio obbligato da attraversare nel senso opposto all' ostacolo, o comunque sistemato in modo tale da costringere il concorrente che lo attraversa a perdere tempo. Il saltare l'ostacolo o attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo è lasciato alla discrezionalità del concorrente, : il cavaliere può decidere o di saltare o di fare 2 volta il giro intero dell'ostacolo. Dopo un rifiuto su un ostacolo il concorrente può riprovare a saltare o, in alternativa attraversare il passaggio obbligato o fare il giro dell'ostacolo una volta.

Cause di eliminazione :

- Prima caduta del pony

- Seconda caduta del cavaliere
- Terzo rifiuto sull'intero percorso
- Errore di percorso non rettificato

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

Classifica :

La classifica verrà determinata dalla sommatoria dei tempi di ogni singolo concorrente. I concorrenti successivi al primo partiranno quando chi li precede avrà tagliato la linea di Arrivo. Per questo motivo partenza e Arrivo devono essere disposti vicini e sulla stessa linea. Il Commissario alle Partenze potrà richiamare un concorrente partito in anticipo. Ciò comporterà unicamente una perdita di tempo.

Gymkana CROSS prova riservata alle categorie : A serie 3 B/E serie 2/3

RS 5.9 : Norme tecniche

Serie 2 :

Lunghezza massima del percorso: metri 400/600

- Numero dei salti: minimo 3, massimo 6
- Altezza massima: 30 cm
- Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)
- Esercizi di Controllo: almeno 7 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate".
- L'istruttore/animatore può accompagnare o tenere il pony sotto mano, ed entra de facto nella categoria Warm Up

Serie 3 :

Lunghezza massima del percorso: metri 400/600

- Numero dei salti: minimo 4, massimo 6
- Altezza massima: 30 cm
- Passaggi Obbligati: non più di 4 (esclusi i P.O. opzionali ai salti)
- Esercizi di Controllo: 8 di cui almeno due "Circoli" e due "Traiettorie Obbligate"

Tempo limite

- Serie 2 : categoria A da 140 m/m a 200m/m
- Serie 2: categoria B da 240m/m a 280m/m
- Serie 3 : categoria A da 160 m/m a 220m/m

Formula

Serie 2:

- ✓ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ✓ di regolarità con o senza passaggi obbligati

Serie 3:

- ✓ con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002
- ✓ di precisione numero 1 del prontuario FISE con o senza passaggi obbligati.
- ✓ di regolarità con o senza passaggi obbligati
- ✓ di Equitation con o senza passaggi obbligati e con o senza cronometro

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

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

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

Prova riservate alle categorie A/B/E serie 3
Altezza massima 50 cm

LA LINEA AMERICANA

ORIENTAMENTI

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

Il percorso, deve avere spirito educativo e didattico.

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

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

CAMPO GARA

Il campo gara deve essere in piano,recintato,su fondo in sabbia o terra fresata.

La dimensione deve essere minimo 40m per 20m-massimo 65m per 45m

Regole specifiche :RS

1) Gymkana 2 Americana

RS 8.1 Grafico : Stesso percorso della Gymkana² ma con barili al posto degli ostacoli con un totale di 35 passaggi numerati.

RS 8.2 Partenza/Arrivo: idem Gymkana²

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

Formula a tempo : 5 secondi

RS 8.4 Penalità per giochi: idem Gymkana²

RS 8.5 Errori esercizi di controllo: idem Gymkana²

RS 8.6 Cause di eliminazione: idem Gymkana²

RS 8.7 Punteggio Eliminazione : idem Gymkana²

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

RS 8.9 Norme tecniche:

Serie1:percorso sino al punto 21

Serie2:percorso sino al punto 25

Serie3:percorso sino al punto 35

Tempo limite

Serie1:da 90m/m a 120m/m

Serie2:da 100m/m a 140m/m

Serie3:da 130m/m a 180m/m

Formula

Riferimento RG 3.6 : Livello 1 Gymkana² Americana

✓ Con cronometro (tabella C + regolamento Pony Games) formula operativa da 2002

✓ Netto (senza errore di percorso e senza errore di gioco/barile/PO)

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

2) Gymkana 2 Americana Light

RS 9.1 Grafico : Stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gymkana²Americana ,togliendo una parte di "esercizi di controllo"(tazze,birilli,barriere..) con un totale di 14 passaggi numerati.

RS 9.2 Partenza/Arrivo: idem Gymkana 2 Americana

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

Formula a tempo : 5 secondi

RS 9.4 penalità per giochi : idem Gymkana 2 Americana

RS 9.5 Errori esercizi di controllo: idem Gymkana 2 Americana

RS 9.6 Cause di eliminazione: idem Gymkana 2 Americana

RS 9.7 Punteggio Eliminazione : idem Gymkana 2 Americana

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

RS 9.9 Norme tecniche

Serie 2 fino al punto 13

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

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

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

- Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m
categoria B/C da 130 m/m a 180m/m

Riferimento RG 3.6 Livello 2 Gymkana 2 Americana Light

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

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

3) Gymkana 2 Americana Speed

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

RS 10.2 Partenza/Arrivo:

RS 10.3 Penalità per barili abbattuti: in base alla formula scelta
Formula a tempo : 5 secondi

RS 10.4 penalità per giochi: idem Gymkana 2 Americana

RS 10.5 Errori esercizi di controllo: idem Gymkana 2 Americana

RS 10.6 Cause di eliminazione: idem Gymkana 2 Americana

RS 10.7 Punteggio Eliminazione : idem Gymkana 2 Americana

RS 10.8 Gymkana²Americana Speed prova riservata alle categorie : A/B/C serie 3

RS 10.9 Norme tecniche

Serie 3 fino al punto 13

Tempo limite

- Serie A3: da 100 m/m a 150m/m

- Serie B2/C2: da 110 m/m a 160m/m

- Serie B3/C3: da 150 m/m a 220m/m

Riferimento RG 3.6 : Livello 3 (Gymkana² Jump 50)

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

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

ALLEGATI

GRAFICO DELLA GIMKANA 2 AMERICANA E DESCRIZIONE

- Partenza
- Punto 1,2,3,4 : circolo con 4 PO formati da due birilli ciascuno
- Punto 5 : PO formato da due barriere a terra larghe
- Punto 6 : PO formato da due barriere a terra strette
- Punto 7,8 : 2 PO formati da due birilli ciascuno
- Punto 9,10,11,12,13,14 : 6 PO formati da un cono accanto al paletto per formare uno slalom con ingresso a sinistra e uscita a destra
- Punto 15,16 : 2 PO formati da due birilli ciascuno
- Punto 17 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 18,19 : spostare una tazza da un paletto all'altro
- Punto 20 : passare obbligatoriamente a destra del barile
- Punto 21 : PO (n° 6) formato da due barriere a terra strette
- Punto 22,23,24 : 3 PO formati di 2 barriere ciascuno e formando una spezzata
- Punto 25 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 26 : PO (n° 22) formato da due barriere
- Punto 27 : barile da girare obbligatoriamente a mano destra
- Punto 28 : PO (n° 22 e 26) formato da due barriere
- Punto 29 : PO (n°23) formato da due barriere
- Punto 30 : spostare la tazza da un paletto all'altro (n° 18 a contrario)
- Punto 31 : passare obbligatoriamente a sinistra del barile
- Punto 32,33,34,35 : circolo con 4 PO formati da due birilli ciascuno
- Arrivo

GRAFICO DELLA GIMKANA2 AMERICANA LIGHT E DESCRIZIONE

- Partenza
- Punto 1 : PO formato da due barriere a terra larghe
- Punto 2 : PO formato da due barriere a terra strette
- Punto 3 : PO formato da due birilli
- Punto 4 : slalom formato da 6 paletti con ingresso formato da un paletto e un birillo messo a sinistra e con uscita formato da un paletto e un birillo messo a destra
- Punto 5 : PO da due birilli
- Punto 6 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 7 : PO formato da due birilli
- Punto 8 : barile da girare obbligatoriamente a mano destra
- Punto 9 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 10 : PO formato da due barriere a terra
- Punto 11 : barile da girare obbligatoriamente a mano destra PO
- Punto 12 : PO formato da due barriere a terra
- Punto 13 : passare a sinistra del barile
- Arrivo

GRAFICO DELLA GYMKANA 2 AMERICANA SPEED E DESCRIZIONE

- Partenza
- Punto 1 : PO formato da due birilli
- Punto 2 : slalom formato da 6 paletti
- Punto 3 : PO formato da due birilli
- Punto 4 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 5 : PO formato da due birilli
- Punto 6 : barile da girare obbligatoriamente a mano destra
- Punto 7 : barile da girare obbligatoriamente a mano sinistra
- Punto 8 : barile da girare obbligatoriamente a mano destra
- Arrivo