

C.O.N.I.
FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT EQUESTRI



REGOLAMENTO NAZIONALE PONY



F.I.S.E.

EDIZIONE 2003

INDICE

1. - SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME
2. - MANIFESTAZIONI
3. - QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI
4. - QUALIFICAZIONE DEI PONY
5. - TENUTA
6. - LIMITAZIONE NEL LAVORO DEI PONY
7. - BARDATURE ED IMBOCCATURE
8. - SPERONI
9. - PREMI
10. - REGOLAMENTAZIONE PER I CONCORSI
DI SALTO OSTACOLI
11. - NORME COMUNI
12. - CATEGORIE PER I CONCORSI DI SALTO
OSTACOLI
13. - REGOLAMENTAZIONE PER CONCORSI
DI DRESSAGE
14. - REGOLAMENTAZIONE PER I CONCORSI
COMPLETO DI EQUITAZIONE
15. - REGOLAMENTAZIONE PROVE
DI COMBINATA
16. - REGOLAMENTAZIONE PER LE CORSE
IN PIANO
17. - REGOLAMENTAZIONE PER LE GARE
DI PRESENTAZIONE E GARE DI MODELLO
18. - PROCEDURA DI MISURAZIONE
19. - DISTINTIVI NAZIONALI
20. - ENDURANCE

21. - PONY GAMES/GIMKANA 2/CAROSSELLO

22. - REGOLAMENTO PONY GAMES

23. - APPENDICE

TAVOLA 1 - QUALIFICAZIONE CAVALIERI PONY

TAVOLA 2 - REGOLAMENTAZIONE CONCORSI
SALTO OSTACOLI PONY

TAVOLA 3 - TABELLA PARAMETRICA
CATEGORIE DI SALTO OSTACOLI

TAVOLA 4 - IMBOCCATURE DRESSAGE

TAVOLA 5 - IMBOCCATURE SALTO OSTACOLI
E CONCORSO COMPLETO

TAVOLA 6 - CAPEZZINE

TAVOLA 7 - CERTIFICATO DI MISURAZIONE F.I.S.E.

TAVOLA 8 - CERTIFICATO DI MISURAZIONE F.E.I.

TAVOLA 9 - REGOLAMENTAZIONE GIMKANE
PONY GAMES

TAVOLA 10 - GRAFICO GIMKANA

TAVOLA 11 - CAROSSELLO SERIE 1

TAVOLA 12 - CAROSSELLO SERIE 2

TAVOLA 13 - CAROSSELLO SERIE 3

TAVOLA 14 - TABELLONE RISULTATI PONY GAMES

TAVOLA 15 - SUGGERIMENTI

1. - SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni pony indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali; stabilisce inoltre le norme straordinarie che disciplinano la partecipazione dei pony alle gare loro riservate. Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si applicano le norme dei Regolamenti Nazionali e relative Regolamentazioni emanate dalla F.I.S.E. per ogni singola disciplina. Nelle gare non riservate pony vigono le norme dei Regolamenti e Regolamentazioni nazionali cavalli con eccezione della tenuta dei cavalieri e di quanto espressamente menzionato nei paragrafi relativi alla regolamentazione per i concorsi delle diverse discipline, riportati in questo regolamento. Pertanto, un pony che partecipi ad un Concorso cavalli viene considerato cavallo e deve sottostare ai Regolamenti ed alle Regolamentazioni Nazionali cavalli, compresa la velocità e la misura delle gabbie. Se in un Concorso cavalli viene programmata una categoria riservata pony relativamente a quella categoria vige il presente Regolamento Pony.

Esso deve essere osservato:

- dagli Enti Organizzatori delle Manifestazioni
- dai responsabili dei pony iscritti nei Ruoli Federali
- da chi partecipa o fa partecipare i propri pony a Manifestazioni
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni. Gli Enti o le Persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità

della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie e dei Commissari di gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dai Regolamenti Nazionali delle singole discipline e dallo Statuto Federale.

2. MANIFESTAZIONI

Possono indire manifestazioni gli Enti affiliati alla F.I.S.E. oppure Enti o 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 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 non sia organizzata da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore deve 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. o un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale. Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, è subordinato all'impegno dell'Organizzatore di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento non-

ché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i Concorrenti che partecipano a manifestazioni che si svolgono senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

3. QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

3.1 Possono partecipare alle manifestazioni pony tutti i giovani, di ambo i sessi, di età compresa tra i 4 anni compiuti e i 16 anni in possesso delle prescritte autorizzazioni a montare per l'anno in corso, rilasciate dai competenti Organi della F.I.S.E.

All'età di 4 anni compiuti, i cavalieri potranno partecipare solo ad attività ludico-addestrativa in manifestazioni sociali, dall'età di 5 anni fino all'età di 7 anni i cavalieri potranno svolgere solo attività ludico-addestrativa e partecipare a manifestazioni di pony games, gimkane, gare di presentazione, caroselli e categoria BP 60.

Tutte le età dei cavalieri indicate nel presente Regolamento devono intendersi riferite al millesimo dell'anno di nascita, eccetto che per l'età di 4 anni, che devono essere effettivamente compiuti.

3.2 ATTIVITA' AGONISTICA INTERNAZIONALE (Art. 3102 Reg. F.E.I. Pony ed. 2002)

Un cavaliere può partecipare ad attività agonistica

internazionale con pony dall'inizio dell'anno solare nel quale compie l'età di 12 anni, sino alla fine dell'anno solare nel quale compie l'età di 16 anni.

Un cavaliere pony può gareggiare in gare junior e/o young riders - se dell'età prescritta - senza perdere la qualifica di cavaliere pony.

I cavalieri di età adeguata possono prendere parte a gare e campionati in più di una categoria, ma, per ciascuna disciplina, solo in un Campionato (o pony, o junior o young rider) per ogni anno solare.

3.3 PARTECIPAZIONE A GARE INTERNAZIONALI

Sono riservate a cavalieri di età come specificato all' Art. 3., in possesso delle seguenti qualifiche:

- SALTO OSTACOLI: autorizzazione a montare di 1° grado. (esclusi C.S.I.E.),
- CONCORSO COMPLETO: autorizzazioni a montare e qualifiche secondo quanto previsto dall' art. 14.2.4. del presente regolamento.
- DRESSAGE: qualifiche previste dal Programma annuale del Dipartimento Pony.

Per l'età dei pony, si veda il seguente art. 4.

La partecipazione a gare Internazionali dev'essere necessariamente autorizzata dalla F.I.S.E., a cui deve essere inviata la relativa richiesta e che provvederà direttamente alle iscrizioni. La partecipazione a gare internazionali è subordinata all'ottenimento delle eventuali qualifiche previste dal Programma annuale del Dipartimento Pony.

A tale proposito e specificatamente per quanto concerne il salto ostacoli, si precisa che per categorie "basse"

si intendono quelle di altezza uguale o inferiore a mt 1.15, e che per categorie “grosse” si intendono quelle di altezza uguale o superiore a mt 1.20.

4. QUALIFICAZIONE DEI PONY

4.1 DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena la squalifica, nessun pony può partecipare a manifestazioni riconosciute di Salto Ostacoli, Completo, Dressage oppure ad una prova di Combinata riservata ai pony se non è iscritto nei Ruoli Federali ed in possesso del certificato di misurazione (v. appendice).

L'iscrizione nei Ruoli Federali di un pony può essere effettuata anche senza certificato di origine. Il certificato di misurazione deve essere rilasciato da un veterinario riconosciuto dalla F.I.S.E.

La procedura di misurazione è definita nel paragrafo 19.

Dal 1° Giugno 2003 sarà obbligatorio il tesseramento, con rilascio di documento di identificazione, per apposito Repertorio Ludico-Addestrativo, riservato a pony e cavalli (questi ultimi anche non in possesso di certificato d'origine, che, per i pony, non necessita in nessun caso, come sopra specificato), e che abilita, con obbligo di iscrizione, alla sola attività ludico-addestrativa.

4.2 ALTEZZA DEI PONY

Un pony è un cavallo la cui altezza al garrese non superi cm. 148 senza ferri o cm. 149 con i ferri.

Nel caso di dubbio sull'altezza del pony durante una gara, il Presidente di Giuria o l'Ispettore possono

richiedere la misurazione tramite il Comitato Regionale che provvederà, entro il termine di un mese, a nominare una Commissione Veterinaria per la rimisurazione del pony in questione. Il pony non può comunque essere escluso dalla gara in svolgimento.

4.3 ETA' DEI PONY

Possono partecipare alle prove loro riservate i pony di età non inferiore agli anni 4.

I pony di 5 anni possono prendere parte a categorie di salto ostacoli, pony e cavalli, sino ad un'altezza di mt 1,20. Per categorie di altezza superiore a mt 1,20 e nei Concorsi Internazionali, sono ammessi pony di età non inferiore ai 6 anni.

4.4 PASSAGGI DI RESPONSABILITA'

Per la prassi da seguire si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

4.5 CAMBIAMENTO DI NOME

Per la prassi da seguire si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

5. TENUTA

In gara, durante la ricognizione del percorso e la cerimonia di premiazione, è obbligatoria la seguente tenuta:

5.1 - Per i Concorsi di Salto Ostacoli, Completo, Dressage, per le gare di Modello e per le prove di Combinata:

- cap scuro con sottogola con più di due punti di attacco o casco con copricapo blu o nero;
- camicia bianca con cravatta o plastron bianchi;
- giacca scura;
- jodhpurs di colore beige, crema, gialli o bianchi;
- stivaletti marroni o neri alla caviglia;
- sono ammessi i pantaloni bianchi, beige, crema, gialli, con stivali neri.

5.2 - Nelle categorie Pony Games, Gimkana, cat. BP 60, Presentazione e Carosello la giacca è sostituita dalla divisa sociale.

Nel periodo da maggio a settembre la giacca può essere sostituita da polo bianca a maniche corte senza cravatta (solo per le gare di Salto Ostacoli escluse le categorie di Equitazione).

5.3 - Per le prove di fondo dei Concorsi Completi è obbligatorio il casco con copricasco eventualmente colorato, il corpetto paraschiena; è consigliato un abbigliamento leggero e consono alla prova.

5.4 - Per le prove di Dressage e per quelle di addestramento dei Concorsi Completi e delle Combine il sottogola è facoltativo in gara e nei campi di prova.

5.5 - Per le prove di Dressage e per le gare di Presentazione sono obbligatori i guanti bianchi.

5.6 - Per le prove di Addestramento dei Concorsi Completi di equitazione sono obbligatori i guanti.

5.7 - Per i Pony Games, Gimkane, cat. BP 60 e Carosello: jodhpurs di colore beige, stivaletti marrone o neri alla caviglia, cap scuro o casco con copricasco con attacco regolamentare, maglietta a maniche lunghe di colore del Pony Club di appartenenza. Da maggio a settembre la maglietta con le maniche lunghe

può essere sostituita da una con le mezze maniche del colore del Pony Club di appartenenza.

6. LIMITAZIONE NEL LAVORO DEI PONY

6.1 DISPOSIZIONI GENERALI

Nelle prove riservate a pony è consentito far montare un pony fuori dal campo di gara da altro cavaliere che non sia quello iscritto alla gara, purchè abbia i requisiti richiesti (limite massimo di età 16 anni). Nei campionati o nelle manifestazioni ove il programma lo preveda, sotto pena di squalifica, è invece proibito far montare un pony da chiunque altro che non siano i cavalieri che lo monteranno in gara dal momento dell'arrivo sul luogo di gara fino al termine della manifestazione. E' autorizzato il lavoro alla corda da parte dell'Istruttore.

6.2 OSTACOLI DI PROVA

Nei campi di prova gli ostacoli non possono eccedere le dimensioni (altezza - larghezza) degli ostacoli della prova per la quale i concorrenti si stanno preparando.

7. BARDATURE ED IMBOCCATURE

7.1 PROVE DI DRESSAGE (vedi tavola in appendice)

Le imboccature consentite nelle prove di Dressage sono quelle previste dal Regolamento F.E.I. Pony ed. 2002 – art. 3129:

- filetto a cannone rigido in gomma senza snodo
- filetto con barre laterali
- filetto a D

- filetto a oliva snodato
- filetto a doppio snodo (con la parte centrale arrotondata)

Le imboccature descritte possono essere ricoperte in gomma, materiale plastico o cuoio.

Tutte le parti dell'imboccatura che entrano in contatto con la bocca del pony devono essere di metallo.

Tutte le imboccature possono essere ricoperte di gomma, cuoio o materiale plastico.

7.2 PROVE DI SALTO OSTACOLI E COMPLETO (vedi tavola in appendice)

Nelle prove di S.O. del Concorso Ippico e del Concorso Completo e nella prova di fondo dei Concorsi Completi, oltre alle imboccature previste per le prove di Dressage, sono consentiti, come da Regolamento FEI Pony ed. 2002 – art. 3121:

- Pelham con cannone senza snodo
- Pelham snodato
- Pelham con cannone senza snodo con libertà di lingua (se usato con una redine soltanto devono essere applicate le ciappe);
- morso Thiedeman snodato
- morso Thiedeman senza snodo con libertà di lingua;
- centauro
- filetto Pessoa attaccato a uno qualsiasi degli anelli con o senza ciappa.

Nella sola prova di fondo dei Concorsi Completi è inoltre consentito il filetto elevatore ed ogni altra imboccatura che, esaminata dalla Giuria, venga approvata, purchè ammessa dal vigente Regolamento Nazionale del Concorso Completo.

7.3 PROVE DI EQUITAZIONE

Per le prove di Equitazione, oltre alle imboccature previste per le prove di Dressage, sono ammesse:

- centauro
- Pelham
- Kimberwike o morso Thiedemann senza snodo

7.4 REDINI DI RITORNO - MARTINGALE

Nei campi di gara sono vietate, pena l'eliminazione: redini di ritorno, martingale fisse, paraocchi, hackamore ed ogni altro tipo di redine che dalla mano del cavaliere non sia direttamente attaccata all'imboccatura, con l'eccezione delle martingale con forchetta ad anelli, ove consentita.

Nei campi di prova sono vietate martingale fisse, paraocchi, hackamore e redini di ritorno.

Le staffe devono pendere liberamente ed esternamente lungo i quartieri della sella, senza alcun tipo di lacci o restrizioni.

Nei soli Pony Games è consentito l'uso della martingala fissa agganciata alla sola capezzina ed in modo corretto.

E' facoltà del giudice verificare la corretta applicazione e modificarla.

7.5 CAPEZZINE (vedi tavola in appendice)

Sono ammessi i seguenti tipi di capezzina:

- capezzina tedesca
- capezzina semplice
- capezzina con chiudibocca
- capezzina incrociata

8. SPERONI

Vigono le norme dei Regolamenti Nazionali e relative Regolamentazioni emanate dalla F.I.S.E. per ogni singola disciplina. E' comunque vietato usare speroni che possano ferire il cavallo o che superino la misura di cm. 1,5 (misurati dall'esterno) e gli speroni a rotelle. Nelle prove di Dressage e nelle prove di addestramento del Concorso Completo l'uso degli speroni è facoltativo.

9. PREMI

Nei Pony Games, Gimkane e Carosello non sono ammessi premi in denaro ma solo premi in oggetto. In tutte le prove deve essere attribuito almeno un premio per ogni 4 concorrenti partenti.

Nelle categorie di salto ostacoli CP 115, CP 125, CP 130, è consentito un montepremi in denaro da ripartire secondo quanto previsto in merito dalla vigente regolamentazione di salto ostacoli.

Nelle categorie 3 e superiori del concorso completo è consentito un montepremi in denaro da ripartire secondo quanto previsto dalla vigente normativa.

Nelle categorie di dressage è consentito un montepremi in denaro da ripartire secondo quanto previsto annualmente dalla programmazione del Dipartimento Dressage.

Un risalto particolare dovrà essere dato alla cerimonia della premiazione, che dovrà essere effettuata sul terreno di gara, salvo casi eccezionali dovuti a causa di forza maggiore.

10. REGOLAMENTAZIONE PER I CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

10.1 GENERALITA'

Per i Concorsi di Salto Ostacoli Pony si applicano le norme previste dal Regolamento Nazionale e relative Regolamentazioni per i Concorsi di salto Ostacoli, salvo le eccezioni di seguito precisate:

- le barriere non devono superare il diametro di cm. 10
- nessun ostacolo può superare, al percorso base. m. 1.30 di altezza e m. 1.40 larghezza, salvo che nei barage.

Le Categorie a fasi consecutive, a difficoltà progressive, a due manches non sono considerate barrages e pertanto l'altezza massima consentita è di mt. 1,30 - larghezza massima mt. 1,35 anche nella seconda fase o nella seconda manche.

Inoltre:

- Alle cat. B 80 (cavalli) non possono partecipare cavalieri juniores montati su pony in possesso di Patente "A".
- Alle cat. B 110 (cavalli) non possono partecipare cavalieri juniores montati su pony in possesso di autorizzazione a montare di 1° grado.
- Alle categorie C 115 (cavalli) non possono partecipare cavalieri juniores montati su pony in possesso di Brevetto B qualificato.
- Nelle categorie di Equitazione dei concorsi C, quando siano definiti i tempi di una linea, ai pony partecipanti occorre dare la possibilità di un tempo in più.

10.2 CLASSIFICAZIONE

I Concorsi di Salto Ostacoli si articolano in:

- **CONCORSI SOCIALI**
- **CONCORSI NAZIONALI**

10.2.1 CONCORSI SOCIALI

Possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni affiliate con o senza quota di iscrizione. Devono svolgersi all'interno e/o nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni e possono parteciparvi anche pony non iscritti ai Ruoli Federali.

Ad essi possono partecipare i Soci aventi la propria residenza sportiva presso l'Associazione che organizza la manifestazione, vale a dire coloro che hanno rinnovato la Patente presso l'Associazione stessa ed un numero massimo di 15 binomi tesserati presso Associazioni Affiliate della Provincia e/o delle Province limitrofe.

Non sono soggetti all'approvazione da parte degli Organi della F.I.S.E.

L'Organizzatore, tuttavia, ha l'obbligo di darne preventiva comunicazione al competente Comitato Regionale della F.I.S.E. che può controllarne lo svolgimento a mezzo di un Giudice e/o Candidato Giudice. A tali Concorsi si applicano il vigente Regolamento Nazionale per la parte tecnica, mentre per quanto riguarda Dirigenti e Servizi valgono le particolari norme stabilite dall'Organizzatore Responsabile.

Nei medesimi non è prescritta la tenuta regolamentare, è comunque obbligatorio l'uso di: cap, maglietta, pantaloni da equitazione o jodhpurs, stivali o stivaletti alla caviglia.

10.3 CONCORSI NAZIONALI

Si suddividono in: tipo "A" e tipo "C".

A- Sono concorsi di tipo "A" quelli che, oltre alle altre categorie, prevedono categorie C115 e C120. Sono inseriti nel calendario nazionale.

I Concorsi di tipo "A" devono essere autorizzati dal competente Comitato Regionale che ne approva anche i programmi e ne controlla lo svolgimento a mezzo di un Presidente di Giuria nominato dalla Commissione Ufficiali di Gara.

C - Sono concorsi di tipo "C" quelli che prevedono tutte le categorie tranne le categorie C115 e C120. La loro programmazione è di competenza del Comitato Regionale F.I.S.E.

I Concorsi di tipo "C" devono essere autorizzati dal competente Comitato Regionale che ne approva anche i programmi e ne controlla lo svolgimento a mezzo di un Presidente di Giuria nominato dal Comitato Regionale stesso attraverso il Referente dei Giudici.

Le manifestazioni promosse da Associazioni Nazionali Aderenti alla F.I.S.E. dovranno essere autorizzate direttamente dalla F.I.S.E. Centrale che ne approva anche i programmi e ne controlla lo svolgimento a mezzo di un Presidente di Giuria nominato dalla Commissione Nazionale Ufficiali di gara.

11 - NORME COMUNI A TUTTI I CONCORSI

Per tutti i Concorsi Pony, esclusi i sociali, la percentuale sull' ammontare delle iscrizioni sarà quella stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

12. CATEGORIE PER I CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

12.1 - CATEGORIE RISERVATE

Si svolgono qualsiasi sia il numero dei cavalli partenti.

Nota: Perchè sia valida per la qualifica dei passaggi di patente, una categoria deve rispettare, nel numero di ostacoli e di combinazioni, le caratteristiche previste dalla regolamentazione che disciplina i passaggi di patente stessi.

12.1.1 - CATEGORIA BP 60

n. 1 del Prontuario F.I.S.E.

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di patente A da almeno 6 mesi o di patente B.

Categoria di Precisione con percorso di 6 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max cm. 60/70 e larghezza max cm. 80 escluso il numero 1. Senza combinazioni.

Velocità mt 325/min.

Ogni pony può essere montato tre volte da tre differenti concorrenti.

12.1.2 - CATEGORIA BP 80

n. 1 del Prontuario F.I.S.E.

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di patente B.

Categoria di Precisione con percorso di 8 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max cm. 80 e larghezza max cm. 90 escluso il numero 1. Senza combinazioni.

Velocità mt 325/min.

12.1.3 - CATEGORIA BP 90

Riservata a pony con cavalieri muniti di patente B.

Percorso di 10 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max cm. 90 e larghezza max cm. 100 escluso il numero 1. Una gabbia obbligatoria. Velocità mt 325/min.

Può essere programmata con le seguenti formule: precisione, barrage di precisione, regolarità.

12.1.4 - CATEGORIA BP 100

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di Patente B.

Percorso di 10 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max mt. 1,00 e larghezza max mt. 1,10 (escluso il numero 1). Una gabbia obbligatoria. Velocità mt 325/min.

Può essere programmata con le seguenti formule: precisione, barrage di precisione, regolarità.

12.1.5 - CATEGORIA BP 105

Categoria riservata a cavalieri muniti di patente B

Percorso di 10 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max m. 1,05 e larghezza max m. 1.15 (escluso il n. 1).

Una o due gabbie obbligatorie. Velocità mt 350/min.

Può essere programmata con le seguenti formule: precisione, regolarità, barrage di precisione, barrage, barrage consecutivi, fasi consecutive n. 19 P.F.

12.1.6 - CATEGORIA DI REGOLARITA'

12.1.6.a - Tabella A: Partecipazione, percorso ed entità come da norme in vigore. A parità di penalità classifica in base al tempo più vicino al tempo "ideale", indicato dal Direttore di campo e calcolato in base alla

lunghezza del percorso ed alla velocità prescritta. Non è prevista penalizzazione per il superamento del tempo. In caso di uguale differenza rispetto al tempo ideale, l'approssimazione per difetto precede in classifica quella per eccesso. In caso di parità classifica ex-aequo.

12.1.6.b - Tabella C: classifica in base al tempo più vicino al tempo "ideale", indicato dal Direttore di campo e calcolato in base alla lunghezza del percorso ed alla velocità prescritta. Non è prevista penalizzazione per il superamento del tempo. Eventuali errori agli ostacoli saranno penalizzati con 5 secondi, che verranno aggiunti al tempo realizzato, in caso questo sia superiore al tempo ideale e sottratti in caso il tempo realizzato sia inferiore al tempo ideale.

Nota per i Direttori di campo: per favorire il calcolo perfetto del tempo "ideale, occorre misurare il percorso secondo un tracciato ideale, senza allargare o stringere le girate.

12.2 - CATEGORIE DI EQUITAZIONE

12.2.1 - CATEGORIA EP 80.

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di patente B.

Percorso di 8 ostacoli, entità degli ostacoli: altezza max cm. 80 e larghezza max cm. 90 escluso il numero 1. Caratteristiche tecniche: costruzione degli ostacoli invitante senza limitazioni di materiale (siepette - cancellini - muro - tavole) percorso elementare con tracciato lineare, distanze tra un ostacolo e l'altro superiore a 21 m. Nessuna combinazione, vietati fossi e rivie-

ra. Non è prevista una velocità, quindi non è previsto tempo massimo; tempo limite 3 minuti.

12.2.2 - CATEGORIE E 100 - E 105 - E 110

Categorie riservate a cavalieri muniti di Patente B.
(Note tecniche vedi Regolamentazione Nazionale Salto Ostacoli.

12.2.3 -CATEGORIA E 115

Per le note tecniche, si veda la Regolamentazione Nazionale Salto Ostacoli.)

Solamente nelle categorie di Equitazione dei concorsi C, quando siano definiti i tempi di una linea, ai pony partecipanti occorre dare la possibilità di un tempo in più.

12.3 - CATEGORIE COMUNI

Si svolgono con almeno 5 binomi partenti.

12.3.1 - CATEGORIA CP 110

Categoria riservata a pony montati da cavalieri muniti di Brevetto "B" qualificato o Autorizzazione a montare di 1° Grado.

Entità degli ostacoli: altezza max m. 1,10 e larghezza max m. 1,20 (escluso il n. 1). Una o due gabbie obbligatorie.

Velocità mt 350/min.

12.3.2 - CATEGORIA CP 115

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di Autorizzazione a montare di 1° Grado Entità degli

ostacoli: altezza max m. 1,15 e larghezza max m. 1.25 (escluso il n. 1). Una o due gabbie obbligatorie e/o una doppia gabbia . Eventuale riviera di larghezza max mt. 3,00. Velocità mt 350/min.

12.3.3 - CATEGORIA CP 125

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di Autorizzazione a montare di 1° Grado Entità degli ostacoli: altezza max m. 1,25 e larghezza max m. 1.35 (escluso il n. 1). Una o due gabbie obbligatorie e/o una doppia gabbia . Eventuale riviera di larghezza max mt. 3,20. Velocità mt 350/min.

12.3.4 - CATEGORIA CP 130

Categoria riservata a pony con cavalieri muniti di Autorizzazione a montare di 1° Grado Entità degli ostacoli: altezza max m. 1,30 e larghezza max m. 1,40 (escluso il n. 1). Una o due gabbie obbligatorie e/o una doppia gabbia . Eventuale riviera di larghezza max mt. 3,30. Velocità mt 350/min.

12.3.5 - CATEGORIA GIMKANA 1

(vedi grafico in appendice)

Categoria riservata Pony con cavalieri muniti di patente A da almeno 6 mesi e B, di età compresa fra 5 e 7 anni (vale la regola del millesimo dell'anno).

La categoria deve essere composta da alcuni ostacoli (non più della metà del totale delle prove) di altezza massima di cm. 30, senza gabbie, nonché da prove di abilità.

La classifica è determinata dalla somma delle penalità del percorso ad ostacoli (tab. A senza calcolo di

tempo) e dal minor tempo impiegato nelle prove di abilità, calcolata dal momento in cui il pony si riceve dopo l'ultimo ostacolo, oppure dal suo passaggio attraverso un eventuale controllo cronometrico fino al taglio del traguardo di arrivo. Ogni gioco deve essere eseguito come specificato nel programma, pena l'eliminazione del concorrente. Non comporta l'eliminazione la caduta durante le prove di abilità.

La Giuria, prima dell'inizio della prova, per particolari condizioni di mancanza di tempo a disposizione ed in presenza di numerosi concorrenti, può stabilire un tempo massimo a disposizione dei concorrenti.

Ogni pony può partecipare quattro volte montato da quattro differenti concorrenti.

Un concorrente può montare un massimo di due pony. E' facoltà della Giuria consentire l'esecuzione della prova di abilità al concorrente eliminato nella prova di salto; il concorrente stesso sarà, ovviamente, considerato fuori classifica.

12.3.6 - CATEGORIA GIMKANA 2

Vedi paragrafo 21.2

13. REGOLAMENTAZIONE PER CONCORSI DI DRESSAGE

13.1 GENERALITA'

Per i Concorsi di Dressage dei pony si applicano le norme previste dal regolamento Nazionale per i Concorsi di Dressage, salvo le eccezioni di seguito previste.

Ogni concorrente può montare un massimo di tre pony

con limite di due nella stessa categoria.

Lo stesso pony non può partecipare a più di due categorie nella stessa giornata e non può essere montato da più di due concorrenti nella medesima categoria.

13.2 ECCEZIONI SULLA TENUTA E BARDATURA

A parziale modifica delle norme generali gli speroni ed il sottogola sono facoltativi.

Il frustino è vietato. Le imboccature sono quelle previste dal precedente Art. 7.1.

14. REGOLAMENTAZIONE PER IL CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE

14.1 NORME GENERALI

Per i Concorsi Completo di equitazione pony si applicano le norme previste dal Regolamento Nazionale e relativa Regolamentazione Concorsi Completo di Equitazione salvo le eccezioni di seguito previste.

Le imboccature sono quelle previste dal precedente Art. 7.2.

Ogni concorrente può montare un massimo di due pony nella stessa categoria, con limite di tre nella manifestazione.

14.2 CATEGORIE

14.2.1 - CATEGORIA “INVITO PONY”

Categoria riservata ai pony con cavalieri muniti di patente B.

- **ADDESTRAMENTO**

Ripresa serie 2

Dimensioni rettangolo: 20x40

• SALTO OSTACOLI

(La prova di salto ostacoli deve precedere la prova di fondo)

Velocità: 300 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Altezza max: mt. 0,70

Larghezza max alla sommità: mt. 0,90

Larghezza max alla base o triplice: mt. 1,00

Numero ostacoli: 6/8

Numero gabbie: 1 facoltativa.

• PROVA DI FONDO

CROSS - fase D

Distanza: mt. 1000/1500

Velocità: 350/400 m/min.

(tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Numero degli sforzi: 10/14

Numero delle combinazioni: 1 o 2

(formate al massimo da due elementi ad almeno 6 mt.)

Altezza max: mt. 0,70

Altezza max siepe: mt. 0,80

Dislivello max salti a scendere (max 2): mt. 0,50 -

Larghezza max alla sommità: mt. 0,90

Larghezza max alla base: mt. 1,10

Salto nell'acqua: in entrata solo p.o., in uscita mt. 0,30

Larghezza max: mt. 0,30.

14.2.2 - CATEGORIA 1

Categoria riservata pony con cavalieri muniti di patente B

• ADDESTRAMENTO

Riprese serie 2

Dimensioni rettangolo: 20x40

• SALTO OSTACOLI

(La prova di salto ostacoli deve precedere la prova di fondo)

Velocità: 325 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Altezza max: mt. 0,90

Larghezza max alla sommità: mt. 1,00-Larghezza max alla base o triplice: mt. 1,20

Numero ostacoli: 8/10

Numero gabbie: 1.

• PROVA DI FONDO

CROSS - fase D

Distanza: mt. 1575/2025

Velocità: 450 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Numero degli sforzi: 12/18

Numero delle combinazioni: 1 o 2

(formate al massimo da due elementi ad almeno 6 mt.)

Entità degli ostacoli: corrispondente alla categoria 1 cavalli.

Altezza max: mt. 0,80

Altezza max siepe: mt. 0,90

Dislivello max salti a scendere (max 2): mt. 1,00

Larghezza max alla sommità: mt. 1,00

Larghezza max alla base: mt. 1,30

Salti nell'acqua: Altezza max mt. 0,40.

Larghezza max: mt. 0,40.

Dislivello max: mt. 0,60.

14.2.3 - CATEGORIA 2

Categoria riservata pony con cavalieri muniti di patente B e Autorizzazione a montare di 1° grado.

- *ADDESTRAMENTO*

Riprese serie 4

Dimensioni rettangolo: 20x60

- *SALTO OSTACOLI*

(La prova di salto ostacoli deve precedere la prova di fondo)

Velocità: 350 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Altezza max: mt. 1,00

Larghezza max alla sommità: mt. 1,20

Larghezza max alla base o triplice: mt. 1,40

Numero ostacoli: 10

Numero gabbie: 1.

- *PROVA DI FONDO*

CROSS - fase D

Distanza: mt. 1900/2375

Velocità: 475 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Numero degli sforzi: 15/18

Numero delle combinazioni: 2 o 3 (di cui al massimo una di tre elementi)

Entità degli ostacoli: corrispondente alla categoria 2 cavalli.

Altezza max: mt. 1,00

Altezza max siepe: mt. 1,10

Dislivello max salti a scendere : mt. 1,20

Larghezza max alla sommità: mt. 1,20

Larghezza max alla base: mt. 1,50

Larghezza max ostacoli privi di altezza: mt. 1,70

Salti nell'acqua: Altezza max mt. 0,50.
Larghezza max: mt. 0,50. Dislivello max: mt. 0,90.

14.2.4 - CATEGORIE FEI* - FEI**

(art. 3136 reg. FEI pony ed. 2002)

- FEI*: Categoria riservata pony con cavalieri muniti di patente B o superiore, che abbiano ultimato almeno due categorie 2 (cavalli e/o Pony) nette agli ostacoli nella prova di cross, ed una categoria 3 cavalli con un massimo di una fermata nella prova di fondo, il tutto entro i 12 mesi antecedenti la data della gara.

- FEI**: Categoria riservata pony con cavalieri muniti di autorizzazione a montare di 1° grado, che abbiano ultimato almeno due cat. 3 cavalli o FEI* pony nette agli ostacoli nella prova di cross nei 12 mesi antecedenti la data della gara.

Queste categorie si svolgono di norma in 2 o 3 giorni con l'ordine delle prove: Addestramento, Fondo, Salto Ostacoli. E' facoltativa, a discrezione del Comitato Organizzatore, sentito il parere dell'Ispettore, l'ispezione dei cavalli prima della prova di Addestramento. La categoria FEI* può anche svolgersi con la formula "one day" in una sola o due giornate (ordine delle prove: Addestramento, Salto Ostacoli, Fondo). In questo secondo caso non sono previste le tre ispezioni dei cavalli ed è abolita la marcia (fase A).

- *ADDESTRAMENTO*

Dimensioni rettangolo: 20x60

Cat. FEI*: Ripresa FEI* Completo Pony in vigore

Cat. FEI**: Ripresa FEI** Completo Pony in vigore.

• *PROVA DI FONDO*

Le specifiche tecniche della prova di fondo sono analoghe per la categoria FEI* e per la categoria FEI**; ma il percorso per la cat. FEI* deve essere disegnato con lo scopo di introdurre i binomi alla loro prima competizione di livello internazionale. In linea di principio, gli ostacoli devono essere più invitanti che nella categoria FEI**, con un numero sufficiente di alternative.

Oltre alle penalità descritte nell' art. 59 del Regolamento Nazionale del Concorso Completo, solo per la categoria FEI* in concorsi internazionali si deve aggiungere quanto segue: se si termina il cross in un tempo minore del tempo prescritto: 0.4 punti di penalità per ogni secondo.

Inoltre, sempre in concorsi internazionali, vale la seguente regola: Un binomio verrà eliminato dopo tre rifiuti durante il cross, se il terzo rifiuto avviene contemporaneamente ad una caduta del cavaliere.

MARCIA - fase A

Lunghezza: mt. 3000/4000

Velocità: mt. 200/min.

E' obbligatorio un intervallo di 6 minuti tra le fasi A e D; durante tale intervallo un Commissario e/o un Veterinario controlleranno la bardatura e l'idoneità del pony a proseguire la gara.

- Deve essere predisposto un campo di prova con due ostacoli bandierati.

- I Pony dovranno rimanere all'interno del campo di prova finché saranno chiamati alla partenza della fase D.

CROSS - fase D

Distanza: mt. 3000/4000

Velocità: da 450 a 500 m/min. (tempo limite il doppio del tempo massimo), che dovrà essere stabilita dal Delegato Tecnico, in accordo con la Giuria, nel giorno precedente la partenza per il cross; tempo minimo 6 minuti, massimo 8 minuti.

Numero degli sforzi: max 25.

Altezza max: mt. 1,00

Altezza max siepe: mt. 1,20 -

Dislivello max salti a scendere:

mt. 1,45 (non più di due salti a misure massime) -

Larghezza max alla sommità: mt. 1,20

Larghezza max alla base: mt. 1,50

Larghezza max salti privi di altezza: mt. 2,00

Larghezza max riviera: mt. 3,00.

• *SALTO OSTACOLI*

Le specifiche tecniche della prova di salto ostacoli sono analoghe per la categoria FEI* e per la categoria FEI**.

Velocità: 350 m/min. (tempo limite il doppio del tempo prescritto)

Distanza: mt. 500/600

Altezza max: mt. 1,10 -

Larghezza max alla sommità: mt. 1,35

Numero ostacoli: 10/12 -

Numero gabbie: almeno 1 - La riviera non è ammessa.

15. REGOLAMENTAZIONE PROVE DI COMBINATA

15.1 - NORME GENERALI

Possono essere programmate Categorie Combinate ed i Regolamenti di tali prove dovranno essere sottoposti per approvazione ai Comitati Regionali di competenza.

Sono riservate a cavalieri muniti di Patente B o Autorizzazione a montare di 1° Grado.

Ogni pony può partecipare ad un massimo di due categorie nella giornata.

15.2 - CATEGORIE

15.2.1 - CAT. 1

Riservata a Pony con cavalieri muniti di patente B.

Ripresa di Addestramento della serie E100.

La gara di Salto Ostacoli è costituita da un percorso di altezza max di cm. 0,80.

15.2.2 - CAT. 2

Riservata a Pony con cavalieri muniti di patente B.

Ripresa di Addestramento della serie E200.

La gara di Salto Ostacoli è costituita da un percorso di altezza max di cm. 0,90.

15.2.3 - CAT. 3

Riservata a Pony con cavalieri muniti di patente B o Autorizzazione a montare di 1° Grado.

Ripresa di Addestramento della serie E300 o FEI.

La gara di Salto Ostacoli è costituita da un percorso di

altezza max di cm. 100/110.

15.3 CLASSIFICA

A seconda della programmazione della categoria di Salto Ostacoli la classifica viene stilata come segue:

- se la categoria di Salto Ostacoli è una formula di Equitazione la classifica è data dalla somma dei punti dell'Addestramento e della gara di Equitazione.
- se la categoria di Salto Ostacoli è prevista in altra formula del Prontuario F.I.S.E. si assegnano sia alla prova di Addestramento che alla prova di Salto Ostacoli tanti punti quanti sono i partenti più uno, al secondo due punti meno del primo, al terzo un punto meno del secondo e così via di seguito; quindi si sommano i punti delle due prove.

16. - REGOLAMENTAZIONE PER LE CORSE IN PIANO

16.1 - PARTECIPAZIONE

Possono partecipare cavalieri muniti di Patente B o Autorizzazione a montare di 1° Grado.

16.2 - PARTENZA

La partenza deve essere data dallo starter.

16.3 - LUNGHEZZA DELLA CORSA

La lunghezza della corsa può variare da un minimo di mt. 600 ad un massimo di mt. 800 circa.

16.4 - DIVIETI

Sono vietati gli speroni ed il frustino.

17. REGOLAMENTAZIONE PER LE GARE DI PRESENTAZIONE E DI MODELLO

17.1 - PRESENTAZIONE

I pony devono essere montati. Per la bardatura valgono le norme del Dressage.

17.2 - ELEMENTI DI GIUDIZIO

- 1) Pulizia del pony.
- 2) Toeletta del pony.
- 3) Pulizia della selleria.
- 4) Modo in cui è sellato il pony.
- 5) Correttezza di abbigliamento del cavaliere.
- 6) Assetto del cavaliere.

17.3 - GIUDICI

I Giudici possono essere da uno a tre.

17.4 - PUNTEGGI

- 10 Eccellente.
- 9 Molto bene.
- 8 Bene.
- 7 Abbastanza bene.
- 6 Soddisfacente.
- 5 Sufficiente.
- 4 Insufficiente.
- 3 Abbastanza male.
- 2 Male.
- 1 Molto male.
- 0 Non eseguito.

Per ogni elemento previsto (voci da 1 a 6), ogni Giudice deve attribuire dei punteggi da 1 a 10.

17.5 - CLASSIFICA

Vincerà il concorrente che, dopo la somma dei punteggi ottenuti, avrà totalizzato un maggior numero di punti.

17.6 - ELIMINAZIONE

Unica causa che la determina è che il pony, durante il giorno della gara, venga pulito o toelettato o sellato in scuderia o in campo o in qualsiasi altro luogo da altre persone al di fuori del suo cavaliere.

17.7 - GARE DI MODELLO

Sono riservate a cavalieri muniti di Patente A - B o Autorizzazione a montare di 1° Grado.

I pony sono presentati montati o a mano (secondo richiesta della Giuria) in filetto e/o morso e filetto.

Non sono ammesse martingale, sottosella, fasce e stinchiere.

17.8 - CLASSIFICAZIONE DEI PONY

I pony vanno giudicati in:

- Pony fino a cm. 135
- Pony oltre cm. 135

17.9 - ELEMENTI DI GIUDIZIO

Gli elementi di giudizio sono il modello con i seguenti requisiti:

- testa piccola;
- fronte larga;
- occhi grandi e sporgenti;
- incollatura;
- garrese pronunciato;
- spalle lunghe ed oblique;

- reni corte;
- groppa lunga ed obliqua;
- coda attaccata non troppo bassa e non troppo alta;
- torace profondo;
- ginocchi e garretti bassi;
- appiombi corretti;
- piedi ben fatti;
- ferratura corretta;
- pelo lucido e corto.

17.10 - TARE

Il pony deve essere esente dalla seguenti tare:

- sopraossi;
- mollette;
- formelle in corona;
- corbe;
- sparagagni;
- cappelletti.

17.11 - ANDATURE

Le andature devono essere sciolte e brillanti.

17.12 - TOELETTATURA E SELLERIA

La toelettatura deve essere appropriata e la selleria ben pulita.

17.13 - GIUDICI

I Giudici possono essere da uno a tre.

17.14 - PUNTEGGI

10 Bellissimo.

9 Molto bello.

- 8 Bello.
- 7 Abbastanza bello.
- 6 Soddisfacente.
- 5 Sufficientemente bello.
- 4 Insufficientemente bello.
- 3 Abbastanza brutto.
- 2 Brutto.
- 1 Molto brutto.
- 0 Bruttissimo.

17.15 - CLASSIFICA

Vincerà il concorrente che, dopo la somma dei punteggi ottenuti, avrà totalizzato un maggior numero di punti.

18. PROCEDURA DI MISURAZIONE

18.1 GENERALITA'

- La misurazione dei pony deve essere effettuata da un veterinario FISE.
- Il proprietario si deve accertare che un'area adatta, ben levigata e piana, di almeno mt. 3x1, sia disponibile nel luogo della misurazione.
- E' responsabilità del proprietario, ed anche un suo interesse, assicurarsi che il pony sia ben controllato, abituato all'ippometro e correttamente preparato alla misurazione.
- Il pony potrà essere misurato con o senza i ferri, con i piedi correttamente preparati e poggiati per la ferratura, con la parete pareggiata fino al livello delle soole.
- Il proprietario, nei limiti del possibile, dovrà fare in modo che l'area predisposta per la misurazione sia

libera da disturbo o da distrazione che potrebbero innervosire il pony.

- Il Veterinario che effettua la misurazione dovrà identificare il pony confrontandolo con il passaporto.

- Il pony dovrà essere presentato per la misurazione in capezza senza imboccatura.

- Il pony dovrà essere trattato con tranquillità e si dovrà permettergli di rilassarsi prima di tentare la misurazione.

- Per la misurazione il pony dovrà essere posizionato con gli anteriori paralleli e perpendicolari allineati.

Ambedue i piedi posteriori dovranno "portare peso" ed essere più perpendicolari possibile; le punte dei piedi posteriori non dovranno essere fuori allineamento di più di cm. 15 fra loro.

- La testa del pony dovrà essere nella sua posizione rilevata naturale.

- La misurazione dovrà essere eseguita al punto più alto del garrese (per es. immediatamente sopra il processo spinoso della quinta vertebra toracica) che dovrà essere individuato mediante palpazione, se necessario, ed essere identificato con un segno prima di effettuare ogni misurazione.

- Il Veterinario che effettua la misurazione è personalmente responsabile della precisione dell'ippometro che usa; lo strumento dovrà essere munito di un indicatore e la base dovrà essere in parallelo. Si potrà anche usare uno strumento di misurazione laser.

- Se per un qualsiasi motivo il Veterinario ritenesse che il pony presentatogli non sia in condizione di essere misurato o presentasse segni di una scorretta preparazione o se le condizioni per la misurazione fossero

inaccettabili, dovrà informare il proprietario che il pony verrà misurato in altra occasione, quando cioè sarà in condizione adatta alla misurazione. La decisione del Veterinario riguardo alla condizione del pony e la preparazione per la misurazione, è inappellabile.

- Il certificato ufficiale di misurazione dovrà essere compilato dal veterinario che effettua la misurazione ed inviato senza ritardi al Comitato regionale F.I.S.E. per essere autenticato.

- In seguito all'autenticazione, il certificato dovrà essere restituito al proprietario ed inserito nel passaporto. Nessun altro certificato di misurazione è richiesto per i pony di otto anni ed oltre a meno che non rappresentino una nuova federazione o nel caso di un pony soggetto ad una rimisurazione secondo le modalità del paragrafo 19.3.

- Sino al settimo anno di età il certificato di misurazione ha validità di un anno.

18.2 - Se durante un concorso un pony non è in possesso di un certificato di misurazione debitamente e correttamente compilato, il Presidente di Giuria può esigere che il pony sia rimisurato dal veterinario FISE. Il rifiuto a far rimisurare il pony comporta la squalifica per tutto il concorso. Il veterinario farà allora rapporto del risultato della rimisurazione al Presidente di Giuria che escluderà il pony dalla competizione se supera l'altezza regolamentare.

18.3 - Se il Presidente di Giuria ritiene che la taglia del pony non corrisponda a quella scritta sul certificato può richiedere, tramite la FISE, che il Comitato

Regionale presso il quale il pony risulta iscritto, rimisuri il pony a sue spese. Una nota deve essere inserita sulla pagina di identificazione del passaporto, che certifichi che il pony deve essere rimisurato prima di essere autorizzato a concorrere.

La rimisurazione deve essere fatta nel mese seguente la data di ricevimento da parte del Comitato Regionale della richiesta della FISE. Almeno due veterinari FISE, differenti dal veterinario che ha firmato il certificato di misurazione in questione dovranno rimisurare il pony.

Al momento della rimisurazione, lo stato fisico del pony deve, secondo l'opinione dei veterinari FISE chiamati per la rimisurazione, essere idoneo ad una competizione.

Il pony non può prendere nel frattempo parte a competizioni senza un certificato di misurazione debitamente corretto e completato che sarà presentato al Presidente di Giuria al suo arrivo alla prima competizione alla quale il pony parteciperà.

Il Comitato Regionale FISE presso cui è iscritto il pony è pregato di avvertire la FISE del risultato della rimisurazione e di far pervenire una nuova copia del certificato di misurazione.

Se il pony risulta troppo alto, sarà squalificato dal concorso in questione.

Se l'altezza del pony rientra nella norma, il pony sarà riammesso a concorrere e nessun'altra rimisurazione potrà più essere richiesta a meno che il pony non cambi federazione.

Se alla rimisurazione il pony risulta troppo alto il proprietario del pony può domandare un'altra rimisura-

zione entro 14 giorni dalla data della prima rimisurazione.

Questa richiesta deve essere fatta per iscritto presso il Comitato Regionale con copia alla FISE. La seconda rimisurazione dovrà essere fatta entro 14 giorni dal ricevimento della richiesta e da almeno due veterinari differenti dai due veterinari della prima rimisurazione e da quello che ha fatto la misurazione iniziale.

Il risultato della seconda rimisurazione sarà definitivo ad eccezione di un pony che cambi federazione.

18.4 - Nessun certificato di misurazione può essere rilasciato ad un pony che abbia subito una operazione chirurgica al garrese. Ogni certificato precedentemente rilasciato a questi pony deve essere annullato.

**VEDI APPENDICE - CERTIFICATO UFFICIALE
DI MISURAZIONE F.I.S.E.**

19 . DISTINTIVI NAZIONALI

I cavalieri che hanno partecipato a Concorsi Internazionali e/o ai Campionati Europei possono portare lo scudetto tricolore fino al 31 dicembre successivo dell'anno del compimento del 16° anno di età.

Il Campione Italiano di ogni qualifica di ciascuna disciplina può portare lo scudetto tricolore fino alla nuova assegnazione del titolo.

La bandiera italiana sulla copertina sottosella è consentita solo per pony partecipanti a Concorsi Internazionali.

20. REGOLAMENTO ENDURANCE

Il presente regolamento relativo alle gare di endurance per pony, indica tutte le caratteristiche tecniche e le modalità per tale tipo di manifestazione; per quanto non riportato nei successivi articoli, si dovrà attenersi a quanto riportato nel regolamento Endurance Fise anno 2003.

20.1 – DEFINIZIONE ED ORIENTAMENTI

Le prove di endurance aperte ai pony diversificano le motivazioni e l'interesse dei giovani cavalieri verso l'equitazione. Iniziare questa specialità è molto semplice e facile per i giovani, che devono valorizzare la peculiarità di queste gare di endurance.

I cavalieri devono imparare:

- come presentare il pony ai controlli veterinari
- le varie andature durante la gara
- l'assistenza al proprio pony
- ad ascoltare e mettere in pratica i suggerimenti dei veterinari che visitano il pony
- a creare un gruppo attorno al proprio pony con la partecipazione attiva di amici e parenti

20.2 – TIPI DI MANIFESTAZIONE ED ORGANIZZAZIONE

Le gare di endurance per pony possono essere programmate in concomitanza di qualsiasi altra categoria di endurance.

I comitati organizzatori devono predisporre un programma di gara secondo quanto disposto dal punto "3" del regolamento endurance 2003.

Il presidente-ispettore della manifestazione, se trattasi di una gara solo per pony, potrà essere anche unico, dovrà tuttavia essere coadiuvato dagli istruttori e/o accompagnatori dei giovani cavalieri.

Il veterinario potrà essere unico se i binomi non saranno più di venti.

Il comitato organizzatore deve predisporre un percorso idoneo ai pony ed ai giovani cavalieri, senza passaggi particolarmente impegnativi e tratti di percorso con forti dislivelli.

La gara non potrà transitare su strade aperte al traffico, per le categorie in cui partecipano cavalieri con meno di anni 14. (Codice della strada art. 115-a)

Il percorso dovrà avere le distanze contrassegnate ogni 5 km., come pure dovrà essere segnalato l'ultimo km. dall'arrivo.

Tutte le altre modalità organizzative della manifestazione saranno come da regolamento nazionale 2003.

20.3 – CATEGORIE DELLE GARE PONY

Tutte le categorie delle gare, esclusa la categoria B/4, saranno di regolarità così suddivise:

- Categoria A/1 per pony di altezza max. cm. 117, con cavalieri di età dai 5 ai 8 anni
- Categoria A/2 per pony di altezza max. cm. 117, con cavalieri di età dai 5 ai 10 anni
- Categoria A/3 per pony di altezza max. cm. 117, con cavalieri di età dai 5 ai 12 anni
- Categoria B/1 per pony di altezza max. cm. 148, con cavalieri di età dagli 8 ai 12 anni
- Categoria B/2 per pony di altezza max. cm. 148, con cavalieri dagli 8 ai 14 anni

- Categoria B/3 per pony di altezza max. cm. 148, con cavalieri dai 10 ai 16 anni
- Categoria B/4 per pony di altezza max. cm. 148, con cavalieri di età dai 14 anni compiuti ai 16 anni

20.4 – PERCORSO E VELOCITA'

Categorie A/1 e B/1 – percorso minimo km 5 massimo km 6, media oraria fra 7 e 9 km/h

Categorie A/2 e B/2 – percorso minimo km10 massimo km 12, media oraria fra 10 e 12 km/h

Categorie A/3 e B/3 – percorso minimo km 20 massimo km 35, media oraria fra 8 e 12 km/h

Categoria B/4 – percorso 60 km +/- 10% (velocità controllata)

20.5 – CLASSIFICA

Vedi articolo “26” regolamento endurance 2003, per le categorie di regolarità

Vedi articolo “26b” regolamento endurance 2003, per la categoria B/4

20.6 – PARTENZE, MODALITA' DELLA GARA, VISITE VETERINARIE

Tutte le partenze delle categorie pony, di seguito meglio specificate, potranno avvenire a gruppi, a coppie, singolarmente, secondo quanto riportato nel programma di ogni manifestazione.

Le gare potranno essere con classifica individuale e/o a squadre.

Le partenze potranno essere nelle gare di regolarità, individuali ogni 1 minuto minimo, a coppie od a squadre ogni 5 minuti minimo, le squadre potranno essere

composte da un massimo di 4 binomi, gli eventuali accompagnatori sia dei singoli cavalieri che coppie o squadre effettueranno il percorso fuori gara, la classifica a squadre prenderà in considerazione i tre migliori piazzamenti della squadra.

La partenza della categoria B/4 sarà in frotta.

Durante la gara potranno essere effettuate le assistenze solo negli eventuali punti programmati dall'organizzazione, oltre che prima della partenza, ai cancelli veterinari intermedi ed alla fine della gara prima della presentazione del pony alla visita finale.

Nelle categorie A/1 e B/1 potranno essere programmati dei punti di indirizzo e controllo dei binomi sul percorso da parte dell'organizzazione, tali commissari di percorso informeranno i cavalieri sull'itinerario e potranno consigliarli sull'andatura e velocità.

Le visite veterinarie dovranno essere effettuate con le seguenti modalità:

- per le categorie di regolarità il pony dovrà essere presentato alla visita veterinaria finale entro 30 minuti dall'arrivo e tutti i pony con una frequenza cardiaca superiore ai 64 battiti al minuto saranno eliminati.

- per la categoria B/4 il pony dovrà essere presentato alla visita veterinaria sia finale che intermedia entro 10 minuti dall'arrivo e tutti i pony con una frequenza cardiaca superiore ai 56 battiti al minuto saranno eliminati.

20.7 – CLASSIFICHE

La classifica delle categorie di regolarità verrà stilata in base al maggior punteggio ottenuto secondo la formula seguente:

$$\frac{[(\text{velocità oraria del binomio}) - (\text{media oraria minima})] \times 100}{\text{frequenza cardiaca del pony alla visita finale}}$$

La classifica della categoria B/4 verrà stilata, tra i pony che superano la visita finale, in base al miglior tempo al traguardo.



PONY GAMES

21.1 PONY GAMES / GIMKANA 2 / CAROSELLO

NORME COMUNI

Categorie

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 1,17 m montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni.

La categoria B è riservata ai pony di altezza compresa fra un minimo di 1,10 m ed un massimo di 1,48 m (1,49 con i ferri), montati da cavalieri in età compresa tra 8 e 16 anni.

Serie

In ogni categoria sono previste 3 serie :

Categoria A :

Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni

Serie 2: riservata a cavalieri da 5 a 10 anni

Serie 3: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

Categoria B :

Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

Norme tecniche

Per tutte le discipline della categoria A Serie 1 l'istruttore o animatore è autorizzato a tenere a mano l'allievo con le modalità previste dalle regolamentazioni di ogni singola specialità.

Partecipazioni

Cavalieri: ogni cavaliere può prendere parte ad una sola prova per ciascuna categoria.

Pony: ogni pony può prendere parte ad un massimo di 4 prove nella stessa giornata.

Tenuta

Casco con tre punti di attacco – divisa rappresentativa di club come da regolamento generale

Bardatura e imboccature

per gimkana: rif. regolamento generale salto ostacoli

per carosello: rif. regolamento generale dressage

per pony games: rif. regolamento specifico

21.2 GIMKANA 2

Orientamenti

La gimkana non deve essere considerata come un percorso di salto ostacoli, ma come un mezzo di valutazione in un programma di apprendimento e di preparazione a un percorso di salto ostacoli.

Sono previsti schemi di difficoltà tecniche che il futuro cavaliere potrà incontrare successivamente nelle prove di salto ostacoli. Questa gimkana serve a migliorare il controllo del pony.

Regolamentazione

Il grafico del percorso sarà sempre il medesimo per un periodo di tempo predefinito (anno solare).

Prova unicamente riservata a squadre

Squadra : 3 pony e 3 cavalieri

Penalità per ostacoli : tabella C regolamento salto ostacoli

Penalità per giochi : rettifica dell'errore regolamento pony games

Per la classifica finale della squadra sarà preso in considerazione il tempo totale impiegato dai 3 cavalieri

Norme tecniche

categorie A e B

Serie 1 altezza minima 10 cm massima 30 cm

Serie 2 altezza minima 20 cm massima 50 cm

Serie 3 altezza minima 30 cm massima 70 cm

Partecipazioni

Riferimento capitolo 20.1

21.3 CAROSELLO

Orientamenti

Il Carosello è una prova libera, in costume e con l'utilizzo della musica. E' una categoria riservata esclusivamente a squadre composte da 4 cavalieri.

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. Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia all'ingresso dei cavalieri in campo e termina con l'ALT e SALUTO.

Regolamentazione

Si fa riferimento al regolamento dressage.

E' autorizzata la lettura del grafico durante lo svolgimento della prova.

La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria almeno 30 minuti prima della partenza.

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

Schema di valutazione:

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

	Punti d'insieme	
Fig.		Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2

Note artistiche:

Fig.		Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

Valutazione per ogni figura e per ogni punto di insieme da 0 a 10.

Totale massimo per ogni giudice: 200.

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

La prova inizia all'entrata dei cavalieri nel rettangolo.

Termina quando la squadra conclude la ripresa con un ALT e SALUTO.

Norme tecniche

Sono previste le categorie A e B

Serie 1: sono ammesse al massimo 2 figure al galoppo.

Tempo accordato da 3.5m / 4m

Serie 2: sono ammesse al massimo 4 figure al galoppo.

Tempo accordato da 4.5m / 5m

Serie 3: libera realizzazione. Tempo accordato da 5.5m / 6m

Obbligatorio casco con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.

Partecipazioni

Categoria riservata a squadre composte da 4 cavalieri.

21.4 - PONY GAMES

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.

I PUNTI CHIAVE PEDAGOGICI

I Pony Games occupano un posto del tutto particolare in seno alle discipline equestri. Il primo obiettivo è quello di accedere all'autonomia ed a una spigliatezza attraverso il gioco. E' la ricerca dell'efficacia attraverso la competizione che permette l'acquisizione di tutti gli elementi della tecnica equestre. Si tratta di una attività nel contempo educativa e sportiva potendo essere proposta a tutti i ragazzi. Il loro principio pedagogico consiste nel creare la voglia in ogni cavaliere di apprendere e di superarsi in armonia con il suo pony, per far vincere la propria squadra. Il senso di squadra ed il gusto della competizione sono gli elementi motori canalizzati da regole di gioco precise.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE: GIOCARRE SULLE MOTIVAZIONI

Nei Pony Games l'educatore dispone di una grande libertà e di una larga gamma di possibilità sul piano pedagogico.

Questo campo esplorativo è favorito dal fatto che regole di gioco molto precise forniscono un quadro di

riferimento rigoroso che responsabilizza ogni cavaliere. Il primo atto pedagogico consiste nella formazione di squadre. L'insegnante deve procedere ad una valutazione delle motivazioni per raggruppare i futuri cavalieri. Così è interessante formare squadre perfettamente omogenee sul piano delle attese personali di ciascuno (ricerca di competitività, semplice ricerca di apprendimento o ancora volontà di praticare questa disciplina divertendosi) senza troppo preoccuparsi della loro omogeneità sul piano tecnico. Una composizione giudiziosa è tale da suscitare l'aiuto reciproco in seno allo stesso gruppo e da condurre squadre molto diverse a risultati molto simili, attraverso percorsi distinti. In effetti i cavalieri sono rapidamente presi dal gioco ed acquisiscono così la motivazione per migliorare i loro punti deboli:

- sicurezza ed efficacia tecnica per i cavalieri appassionati di velocità;
- velocità per i cavalieri più spontaneamente interessati alla tecnica;
- le due insieme per i cavalieri inizialmente meno a loro agio nella competizione. Formare squadre in questo modo presenta anche il vantaggio di creare gruppi di genitori animati dalle stesse preoccupazioni e riuniti attorno ad un obiettivo comune e condiviso.

RAPPORTO CON L'ANIMALE

Come in ogni attività equestre, il rapporto pony/cavaliere è molto importante nei Pony Games. E' dunque essenziale che fra i due non esista contrasto, ma una ricerca di comprensione reciproca. Ogni violenza verbale o fisica è dunque esclusa. Speroni e frustino sono

vietati.

Questa assenza di mezzi di coercizione impone un modo di procedere basato sulla complicità e la fiducia. Così solo con un giusto equilibrio fra il pony ed il cavaliere si può ottenere un buon risultato:

- non è l'animale che deve fare da solo lo sforzo,
- un contatto deve stabilirsi naturalmente fra il cavaliere e l'animale per un rapporto dolce e fluido,
- è compito del cavaliere assicurare il pony che ha bisogno

di avere fiducia,

- la disponibilità e la maneggevolezza del pony dipendono

dalla qualità del rapporto cavaliere/animale e dalla spigliatezza del cavaliere nella combinazione della velocità e della destrezza.

RESPONSABILIZZAZIONE E VOLONTÀ'

I Pony Games, per natura, partecipano alla formazione del carattere del cavaliere e condizionano il suo comportamento sul piano individuale e nel rapporto con gli altri:

- il giovane cavaliere accetta le regole del gioco, le decisioni dei giudici e non cerca di riportare la responsabilità degli errori commessi sull'animale o sui suoi compagni di squadra,
- quando un cavaliere commette un errore tocca a lui stesso correggerlo,
- un gioco deve sempre essere portato a termine correttamente,
- quest'obbligo di andare fino alla fine del gioco e questa possibilità di accettare consapevolmente l'errore

commesso, favoriscono la perseveranza, la volontà, l'assunzione di responsabilità, lo spirito di squadra, la buona atmosfera ed il rispetto del prossimo, • ogni cavaliere è integrato in una squadra,

- nel prolungamento della sua attività nel suo Circolo egli può essere chiamato a sostenere il ruolo di arbitro,
- evolvendo in un quadro preciso (riferimenti visivi e concreti), il giovane cavaliere dimentica rapidamente le sue apprensioni fin dalla prima seduta,
- certi giochi, soprattutto quelli che richiedono di scendere dal pony e di risalire, sviluppano coraggio, fiducia in sé e favoriscono la sicurezza del cavaliere.

LE QUALITÀ UMANE

L'abilità motoria

La pratica del Gioco Pony sviluppa la percezione del corpo nello spazio.

- Psicologicamente, il cavaliere è alla ricerca costante di equilibrio.
- Il lavoro a mano sinistra/mano destra esercita la bilateralità.
- La costante ricerca del gesto realizzato con sicurezza e nell'azione del gioco (situazione dinamica) favorisce lo sviluppo psicomotorio del cavaliere.
- L'alternanza delle situazioni di assunzione di rischio (velocità) e di padronanza del gesto (destrezza), così come la combinazione di differenti tipi di Giochi (gioco di agilità, gioco di velocità, percorsi a coppia, percorsi che richiedono terra/cavallo) fanno dei Pony Games una disciplina particolarmente completa per sviluppare l'abilità e la spigliatezza.

LA VIVACITA' DI SPIRITO

Il cavaliere impara ad adattarsi stabilmente ed a superare le sue apprensioni analizzando la situazione, prendendo immediatamente la decisione giusta ed elaborando una strategia.

IL SENSO DELLA STRATEGIA

- Ogni squadra sceglie la sua strategia in funzione del tipo di gioco, dell'evoluzione della competizione, dei pony, della forma dei cavalieri e delle qualità delle altre squadre.

- Per ogni gioco ogni cavaliere definisce il suo tracciato

in funzione delle sue competenze e delle sue attitudini.

- E' fondamentale che tutti i cavalieri di una squadra si mettano d'accordo prima e dopo ogni gioco.

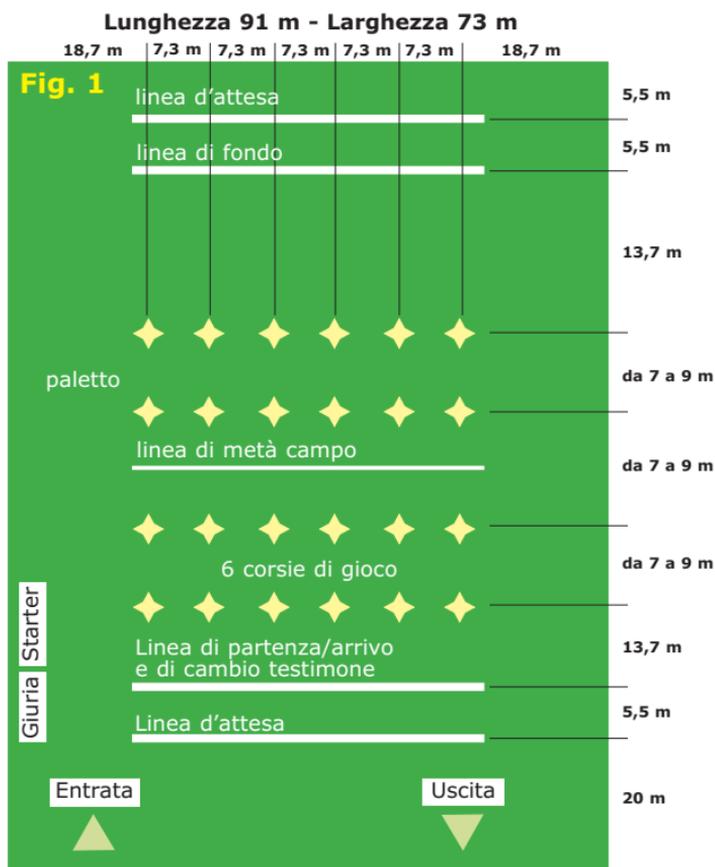
LA LUCIDITA'

La stretta applicazione delle regole del gioco e le penalità portano il cavaliere ad essere molto attento e a conservare sempre la calma. Questa lucidità è tanto più necessaria in quanto le situazioni di assunzione di rischio (velocità) si alternano costantemente a quelle di controllo del gesto (sicurezza ed efficacia).

Il campo ufficiale

deve rispondere a norme precise (vedere figura 1). Deve essere il più piano possibile. Se è in leggera pendenza, la linea di partenza/arrivo deve essere nel punto più alto. Deve essere chiuso e le linee bianche tracciate con la calce sull'erba.

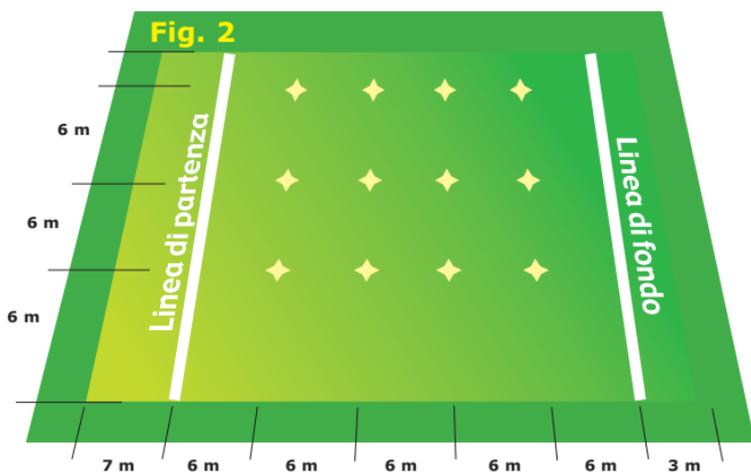
Vicino al terreno deve esserci un campo di riscaldamento.



Il campo di allenamento

Per l'allenamento può bastare un campo più piccolo purché abbia almeno tre corridoi di larghezza e di lunghezza identici.

Esempio di costruzione di un campo di allenamento in un'area di mt. 40x20 con tre corridoi di gioco (vista laterale) (**figura 2**).



IL MATERIALE

A seconda dei giochi vengono usati differenti tipi di materiale: palle, coni, tazze, corde, bandiere, bottiglie. Il materiale ufficiale presenta caratteristiche particolari di sicurezza (materia plastica morbida, pesi, stabilità....). Parecchi giochi necessitano dello stesso materiale (bandiere, tazze.....). Nell'ambito di un gioco il materiale deve essere identico in tutti i corridoi. Prima di ogni gara verificare che il materiale sia in perfetto stato.

Coni di plastica morbida e bandiere (materiale ufficiale) (Gioco "Due bandiere" e "Cinque bandiere")

Cono di plastica morbida (materiale ufficiale) (Gioco "Pallina e cono").

Secchio (Gioco "Tiro a segno" e "Palline")

Tazza (Gioco delle Tazze).

Palle da tennis (Gioco "Pallina e cono" e "Palline").

Pattumiera utilizzata come tavolo (Gioco "Le bottiglie"). E' possibile dipingere le pattumiere di un colore vivo per rendere l'aspetto più gradevole.

Canna di bambou (Gioco "Rifiuti")

Corda (Gioco della corda)

Pattumiera (Gioco "Rifiuti")

Bottiglie di plastica (Gioco "Rifiuti")

Bottiglie di plastica riempite di sabbia (Gioco "Bottiglie")

Testimone (Gioco "Slalom").



Sacco e lettere



Pattumiere



Canna di bambù



Cono in plastica
e bandiere



Coni



Traiettorie, andature, velocità

La traiettoria in linea destra, è la più rapida. Tuttavia essa aumenta considerevolmente il rischio e può penalizzare pesantemente una squadra, poichè ogni errore deve obbligatoriamente essere corretto immediatamente dal cavaliere che lo commette. Prima di voler guadagnare tempo, bisogna imparare a non perderne (per sè e per la propria squadra). Per evitare errori, è più saggio (soprattutto quando si inizia), perdere un pò di tempo nel prendere o appoggiare un oggetto piuttosto che confondersi con velocità e precipitazione. Ci si guadagnerà in fiducia e ciò favorirà il desiderio e la volontà di imparare. Di qui l'importanza di poter scegliere il percorso, in funzione del livello dei cavalieri, della squadra, delle difficoltà presentate da tale o tal altro gioco ed anche della classifica provvisoria occupata dalla squadra in una data gara. Occorre essere strateghi!

3 possibilità di percorso

la scelta bleu la scelta rossa la scelta nera

Con il percorso Bleu, il cavaliere privilegia una traiettoria lunga ed andature senza grande velocità. Pur realizzando il gioco, controllerà nello stesso tempo, grazie alla sua tecnica gestuale, l'andatura (passo, trotto), la velocità nell'andatura, la direzione ed assicurerà la dolcezza e la fluidità.

Con il percorso Rosso, a velocità media, il cavaliere prenderà più rischi. Dovrà verificare ed assicurare la

maneggevolezza, la disponibilità e la calma del pony attraverso questa traiettoria intermedia.

Con il percorso Nero il cavaliere sceglierà di prendere il massimo rischio. A grande velocità, ricercherà il successo con la traiettoria più diretta possibile.

E' importante scegliere un percorso in funzione della propria sicurezza, del proprio allenamento, della strategia adottata, del pony e della classifica della squadra al momento del gioco. Per valutarsi si può, per esempio, realizzare una parte del gioco con il percorso bleu e l'altra con il percorso nero.

Nel gioco Pony non vi sono traiettorie e velocità imposte.

Consiglio Pedagogico

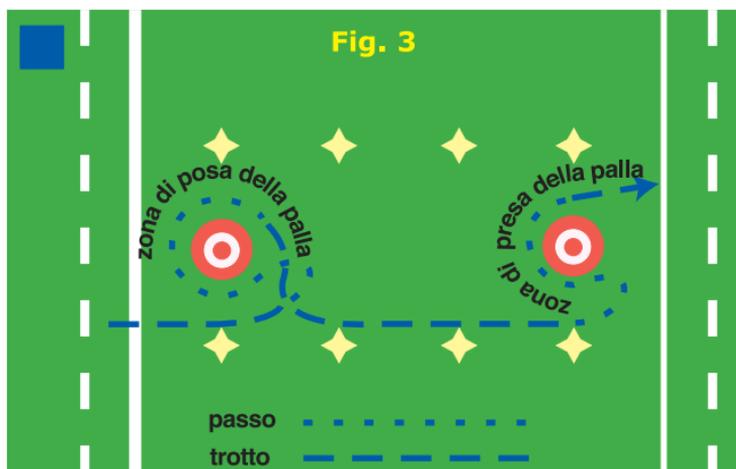
Per ogni gioco, quando i cavalieri sono principianti, conviene rispettare le seguenti tappe:

- 1° tappa: come ricognizione , ricerca e riscaldamento, effettuare il gioco a piedi.
- 2° tappa: rifare il gioco a piedi, con il pony alla mano.
- 3° tappa: fare la stessa cosa in sella, guidato alla mano da un secondo cavaliere a piedi.
- Procedere ai giochi, addirittura ad una competizione/ valutazione, quando la comprensione e la sicurezza sono acquisite.

Dopo l'approccio iniziale, i giochi col percorso bleu sono un buon mezzo di perfezionamento.

Costituiscono anche, per i Cavalieri esperti, un buon mezzo di riscaldamento.

Esempio nel gioco Palla e Cono: queste traiettorie sono anche applicabili ai giochi 2 Bandiere - 5 Bandiere - Bottiglie



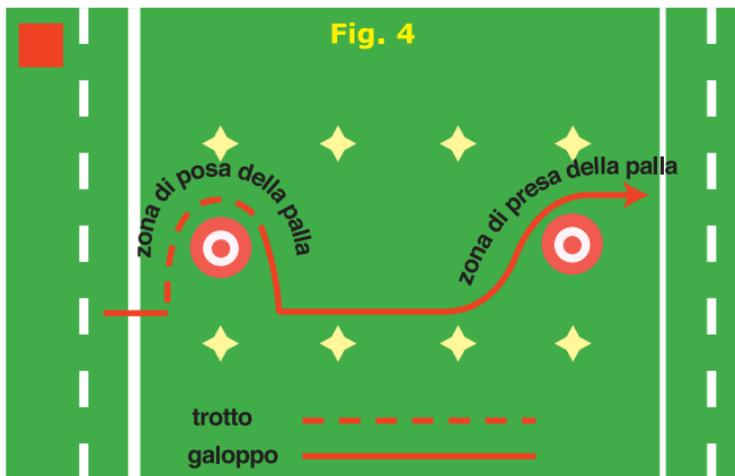
Percorso scelto Bleu (Vedi fig. 3)

Dopo essere partito al trotto (su un asse passante a due metri a destra del Cono), il cavaliere passa al passo, a destra del Cono, supera l'oggetto di due metri circa e gira sulla sua sinistra per rigirare effettuando una specie di "S". Gira poi attorno al Cono (che è posto alla sua destra) e deposita la palla al passo quando il suo pony è parallelo alla linea di partenza. Poi, continua a girare attorno al Cono e ritorna sulla sua traiettoria iniziale.

La traiettoria sarà identica per la presa della palla.

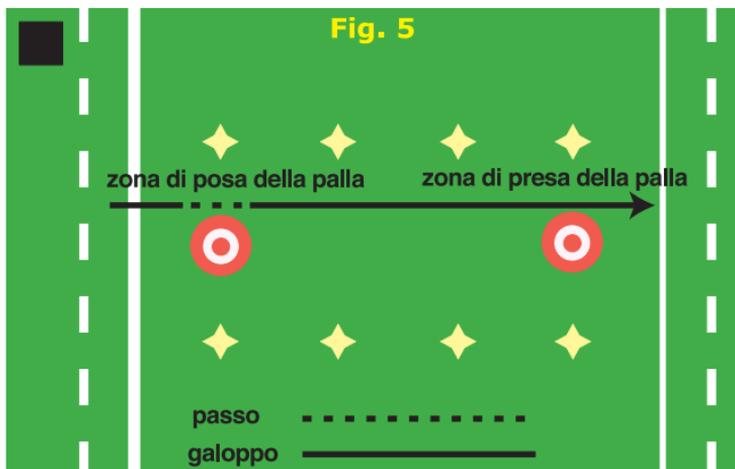
Percorso scelto Rosso (Vedi fig. 4)

Arrivando al galoppo (su un asse passante a due metri a destra del cono), il cavaliere mette il suo pony al passo in prossimità del cono e gira a sinistra. Quando il suo pony è parallelo alla linea di partenza, egli pone la palla sul cono (situato alla sua destra), ritorna sulla sua traiettoria iniziale rimettendosi al galoppo. La traiettoria è identica per la presa della palla.



Percorso scelto Nero (Vedi fig. 5)

Il cavaliere effettua il suo percorso al galoppo su un asse passante leggermente a sinistra del cono. Arrivato

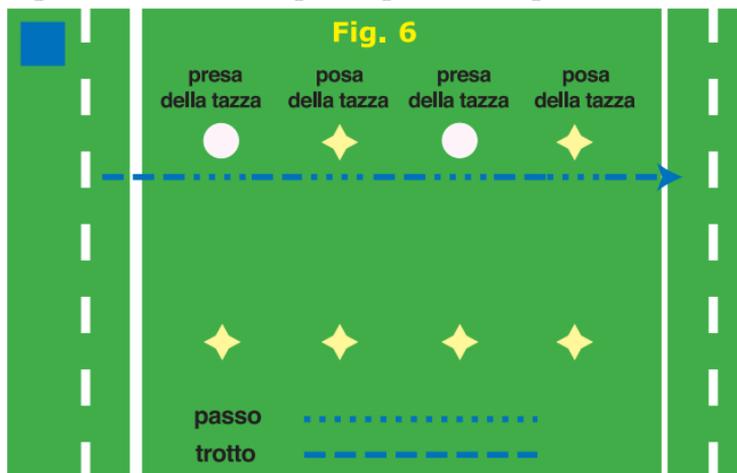


al livello dell'oggetto, passa per alcuni secondi al passo e deposita la palla prima di ripartire al galoppo per prendere quella posta sul secondo cono in linea retta con la maggior velocità possibile.

Esempio nel gioco "due tazze". Queste andature sono anche applicabili ai giochi: Slalom - Postino - Birillo - Palle - Corda.

Percorso scelto Bleu (Vedi fig. 6)

Il cavaliere, prima del suo percorso, si posiziona leggermente a sinistra della linea dei paletti - Parte al trotto - Un po' prima del primo paletto, ripassa al passo e prende la tazza su questo paletto. Riparte al trotto e



passa di nuovo al passo per posare la tazza sul secondo paletto. Riparte al trotto e passa al passo per prendere la tazza sul terzo paletto. Riparte poi al trotto e

ripassa al passo per posare la tazza sul quarto paletto. Riparte dritto al trotto o al galoppo per finire il suo percorso e superare la linea di fondo o di arrivo.

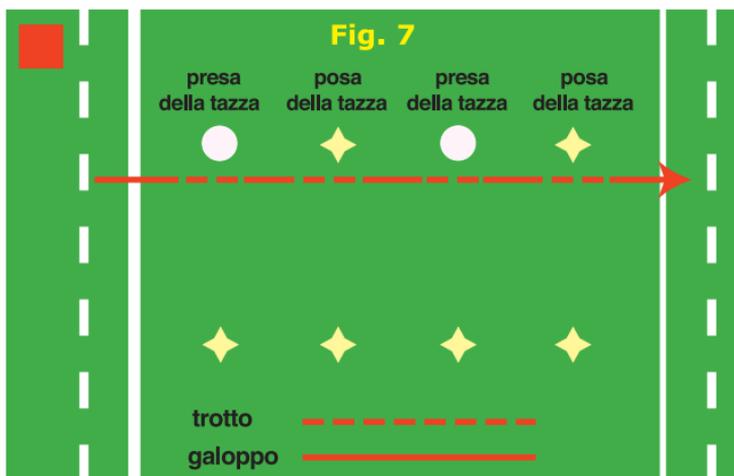
Percorso scelto Rosso (Vedi fig. 7)

Il cavaliere, prima del suo percorso, si posiziona leggermente a sinistra della linea dei paletti.

Parte al galoppo.

Un po' prima del primo paletto, ripassa al passo e prende la tazza sul quel paletto.

Prende e posa tutte le tazze al passo. Le altre tappe si effettuano al galoppo. Da quando ha appoggiato la tazza sul quarto paletto, riparte al galoppo per finire il suo percorso e superare la linea di fondo o di arrivo.



Percorso scelto Nero (Vedi fig. 8)

Il cavaliere, prima del suo percorso, si posiziona leggermente a sinistra della linea dei paletti. Parte al galoppo e prende e posa tutte le tazze al galoppo più veloce possibile. Supera al galoppo la linea di fondo o di arrivo.



22. REGOLAMENTO PONY GAMES

22.1. PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara fino a 35 binomi. 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 o a coppia. 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.

I principi fondamentali che vengono sviluppati nei bambini che praticano questa disciplina sono: la disinvoltura, la vivacità di spirito, la bilateralità, la capacità motoria, la resistenza fisica, l'acquisizione della tecnica, il senso del movimento, la concentrazione, la capacità di gestire lo stress e lo spirito di squadra.

Questa disciplina favorisce in uguale misura anche l'apprendimento della tecnica equestre: percorso, controllo della velocità, impulso, andature, direzione, equilibrio, girata e traiettoria.

Questo sistema, d'altra parte, permette al cavaliere di confrontarsi fin da subito con l'importanza della precisione e della preparazione metodica di ogni esercizio.

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.

22.2. ORGANIZZAZIONE

Programma

Il programma della gara deve essere depositato almeno 60 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 categoria. Il programma dovrà prevedere o categoria a squadre o categoria a coppie. Potrà tuttavia essere prevista l'insieme delle due tipologie solamente per categorie diverse (A e B)

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. Nell'ambito di un concorso, uno stesso pony non può partecipare con due squadre diverse nella stessa SERIE. 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.

Partecipazione dei pony

Massimo 4 prove con allievi diversi

Partecipazione dei cavalieri

I cavalieri hanno diritto a partecipare come componenti di una sola squadra nell'ambito della stessa manifestazione.

Campo di gara

Il campo di gara deve essere completamente recintato e il più in piano possibile.

Le sue dimensioni non devono superare 100 metri in lunghezza e 75 metri in larghezza.

E' possibile modificare le distanze sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione, mantenendo però inalterate le misure minime previste. Contemporaneamente saranno accettate, sul campo di gara, al massimo sei squadre.

A discrezione del Comitato Organizzatore e dell'Arbitro Ufficiale e se le dimensioni del campo di

gara lo permettono è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di sette squadre.

Campo di prova

Il Comitato Organizzatore deve prevedere un campo prova. Può essere deciso che il riscaldamento delle squadre avvenga nel campo di gara.

Materiale

Il materiale utilizzato dovrà essere identico per tutte le corsie. Potrà essere fornito dal Comitato Organizzatore oppure, se previsto nel programma di gara, ogni squadra dovrà portare il suo “kit” ufficiale. Sarà compito del responsabile di campo verificare lo stato e l' idoneità del materiale di gioco.

Giuria

E' composta da:

- L'arbitro ufficiale (Presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. 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.

- Giudici (o commissari) di corsia che saranno:

- Almeno uno per corsia, posizionato sulla linea di 75

fondo a bordo campo. Essi saranno assistiti da altri due giudici, entrambi posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di partenza/arrivo.

- Al massimo due per corsia e quattro ripartiti sulla linea di partenza e sulla linea di fondo.

Essi non potranno segnalare gli errori durante lo svolgimento del gioco ma informeranno l'arbitro ufficiale, alla fine di ogni gioco, degli errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate.

- Giudici (o commissari) 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.

- Responsabile del campo che assicura, con la sua squadra, il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

- Commissario in campo prova che sarà, in aggiunta, incaricato di verificare che gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo.

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.

Istruzioni per i giudici (commissari) di linea o corsia

Ogni squadra dovrà fornire un giudice competente.

Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.

Deve avere almeno 18 anni.

Deve essere obbligatoriamente presente al briefing.

Se possibile, il giudice non deve giudicare la corsia

dove gioca la sua squadra.

Il giudice di linea (commissario) non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo che per motivi di sicurezza.

Per i giochi n° 12, n° 15, n° 18 e n° 24, se un cavaliere o un pony travolgono gli oggetti posizionati sul terreno sparpagliandoli, il giudice (commissario) di quella linea dovrà rimetterli al loro posto.

22.3. CATEGORIE

Categoria A:

riservata ai pony di altezza massima di m. 1,17 montati da cavalieri di età compresa fra i 5 e i 12 anni al massimo (millesimo).

Serie 1 (6 giochi): cavalieri di età compresa fra un minimo di 5 anni e un massimo di 8 anni (millesimo).

Serie 2 (10 giochi): cavalieri di età compresa fra un minimo di 5 anni e un massimo di 10 anni (millesimo).

Serie 3 (16 giochi): cavalieri di età compresa fra un minimo di 8 anni e un massimo di 12 anni (millesimo).

Categoria B:

riservata ai pony di altezza minima di m. 1,10 e di

altezza massima di m. 1,48 (m. 1,49 con i ferri) montati da cavalieri di età compresa fra gli 8 e i 16 anni (millesimo).

Serie 1 (6 giochi): cavalieri di età compresa fra un minimo di 8 anni e un massimo di 12 anni (millesimo).

Serie 2 (10 giochi): cavalieri di età compresa fra un minimo di 8 anni e un massimo di 14 anni (millesimo).

Serie 3 (16 giochi):cavalieri di età compresa fra un minimo di 10 anni e un massimo di 16 anni (millesimo).

Categoria Elite:

riservata ai pony di altezza massima di m. 1,48 (m. 1,49 con i ferri) montati da cavalieri di età compresa fra i 10 e i 16 anni (millesimo).

Serie unica (31 giochi): è consigliato programmare dei giochi di difficoltà a livello internazionale

Giochi

Serie 1: 6 giochi

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

Serie 2: 10 giochi

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

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. Apiedi – a cavallo |

Serie 3: 16 giochi

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Slalom | 2. Pallina e cono |
| 3. Le due tazze | 4. Cartoni |
| 5. Corda | 6. Le due bandiere |
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. A piedi – a cavallo |
| 11. Le tre tazze | 12. Le palline |
| 13. La torre | 14. Piramide |
| 15. Rifiuti | 16. Cavallette |

Serie Elite: 31 giochi

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Slalom | 2. Pallina e cono |
| 3. Le due tazze | 4. Cartoni |
| 5. Corda | 6. Le due bandiere |
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. A piedi – a cavallo |
| 11. Le tre tazze | 12. Le palline |
| 13. La torre | 14. Piramide |
| 15. Rifiuti | 16. Cavallette |
| 17. Basket | 18. I calzini |
| 19. Le spade | 20. Teksab |
| 21. Pneumatici | 22. Palloncini |
| 23. Le cinque tazze | 24. Cassetta degli attrezzi |
| 25. Le tre gambe | 26. Le bottiglie |
| 27. Palla e racchetta | 28. Pony-Club |
| 29. Corsa nel sacco | 30. Postino |
| 31. Il groom | |

22.4. NORME TECNICHE

Squadra

Una squadra si compone, normalmente, di cinque cavalieri e di cinque pony. Quando una squadra è costituita, nessuna modifica riguardo alla sua composizione dovrà essere fatta dopo l'inizio della competizione. Normalmente, quattro cavalieri e quattro pony prendono parte a ciascun gioco.

In ogni caso, i cavalieri e/o i loro pony potranno essere scambiati all'interno della loro squadra durante le varie prove. Il quinto cavaliere e/o pony potrà rimpiazzare un altro per la finale di qualsiasi gioco. Se, per una qualsiasi ragione, una squadra si ritrova composta da 3 cavalieri e/o 3 pony, non potrà più continuare la competizione.

Pony

Non possono essere utilizzati i pony interi (stalloni). A discrezione dell'arbitro ufficiale potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

Responsabile della squadra

Il responsabile della squadra dovrà obbligatoriamente essere in possesso della qualifica di istruttore federale o di animatore pony. E' autorizzato a entrare in campo per seguire la sua squadra, deve rimanere obbligatoriamente nella zona prevista e nel prolungamento della corsia della sua squadra. Una volta entrato sul terreno, deve restarvi e mantenere un comportamento corretto durante tutta la durata della competizione ed ugual-

mente avere un abbigliamento consono.

Tenuta

Obblighi: stivali o stivaletti da equitazione, casco a norma con sottogola con attacco a 3 punti.

Divieti: chaps e mini chaps, caschi bianchi, copricaschi bianchi, modifiche del casco, gioielli e orologi, fruste e speroni.

Se un casco cade o se il sottogola si slaccia, devono subito essere rimessi a posto prima di continuare il gioco, sotto pena di eliminazione per quel gioco.

Durante la permanenza in campo prova e terreno di gara, il casco dovrà essere obbligatoriamente col sottogola allacciato.

Selleria

Gli articoli di selleria non devono essere utilizzati in modo diverso dal loro (esempio: martingala ad anelli utilizzata come fissa).

Obblighi: il pony deve essere montato con una sella con o senza staffe, attacchi di sicurezza per staffili aperti, sottopancia a 2 fibbie, imboccature semplici (come previsto alla fig. D1 pag. 12: per i filetti con barre laterali, ogni parte superiore e inferiore delle barre non deve superare i 3,5 cm.).

Divieti: ramponi e criniere intrecciate, “campane e ogni altro equipaggiamento rumoroso”.

Autorizzati: martingala fissa su capezzina semplice o con chiudibocca allacciata sulla parte superiore, martingala ad anelli con arresti, rosette, protezioni, cuffie, collare da caccia.

22.5. SVOLGIMENTO DELLE PROVE

La competizione si svolge sul programma dei giochi indicati nel Programma Ufficiale.

Briefing

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

Ispezione

I cavalieri e i pony possono subire 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.

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

Sfilata

E' consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permet-

tere ai cavalieri ed ai pony di prendere conoscenza del terreno.

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.

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

Premiazioni

Al termine di ogni singola prova o secondo quanto previsto dal programma ufficiale.

22.6. PENALITA'

Ogni errore non rettificato come ogni infrazione alle regole sotto indicate determinano l'eliminazione della squadra in quel gioco.

ZONE

Zona d'attesa

Solo il cavaliere o i cavalieri in partenza devono obbligatoriamente rimanere nella zona di attesa (da 5.50 a 10 metri, situata fra la linea di partenza o di fondo e la linea di attesa). Deve essere il cavaliere pronto a partire che entrerà in questa zona e non potrà essere rimpiazzato da nessun altro per qualsiasi motivo. Una volta entrato, non potrà lasciare questa zona.

Zona di gioco

Per i giochi n° 2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,

20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, si intende per zona di gioco la corsia situata entro le due zone di attesa, di una larghezza da 7 m. a 10 m., delimitata da due linee di paletti.

Per i giochi n° 1, 3, 4, 5, 10, 11, 19, 27, 30, 31, si intende per zona di gioco, la corsia situata entro le due zone di attesa, di una larghezza da 3,5 m. a 5 m. 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 durante il briefing o a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

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.

Partenza

E' segnalata dall'abbassamento di una bandiera quando tutti i pony sono in attesa dietro la linea di partenza. Se un pony viene giudicato irrequieto, sarà mandato, dallo starter ufficiale, dietro la linea di attesa.

Falsa partenza

Se un cavaliere (una coppia) attraversa la linea di partenza prima dell'abbassamento della bandiera, sarà rinviato dietro la linea di attesa.

Se lo starter (arbitro ufficiale) giudica la partenza non corretta, richiama i cavalieri con un fischietto.

Arrivo

Al fine di identificare l'ultimo cavaliere (n° 4) della squadra, per tutti i giochi, questo deve portare una banda bianca di 5 cm. di larghezza sul suo casco durante tutto il gioco, pena l'eliminazione.

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/i che conta.

Se, per una ragione qualsiasi, i giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio devono nuovamente partecipare al gioco oppure sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti. In alcune competizioni può essere previsto, ai soli fini di determinazione dell'ordine di arrivo, l'uso di videocamera sulla linea di partenza/arrivo.

Attraversamento della linea

Quando si attraversa la linea di partenza, di fondo o di arrivo, ogni cavaliere deve obbligatoriamente essere a cavalcioni sulla sella, faccia in avanti, con o senza staffe.

Testimone

Il passaggio del testimone da un cavaliere ad un altro deve avvenire dietro la linea, dentro la zona di attesa. Quando il cavaliere in partenza passa la linea prima che il cavaliere che arriva l'abbia completamente

attraversata, la squadra sarà eliminata, a meno che il cavaliere in partenza rettifichi il suo errore riattraversando la linea.

Se il testimone cade al momento del passaggio dietro la linea di partenza o linea di fondo, solo il cavaliere che lo porge può scendere per raccogliarlo e lo può passare, restando a terra, al cavaliere in partenza.

Se, al momento del passaggio del testimone, il testimone rimbalza nel terreno di gioco, è il cavaliere in partenza che lo raccoglie. Successivamente può cominciare il suo percorso.

Riparazione dell'errore

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

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.

Un cavaliere che ha commesso un errore durante un gioco può ritornare per correggerlo anche se ha già passato la linea di fondo o la linea di arrivo, a meno che il gioco sia stato dichiarato terminato o se il cava-

liere sia uscito dal campo di gara.

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

Giochi con slalom

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. Se salta un paletto, egli deve ritornare indietro e ripassare la "porta" dal lato giusto. Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che deve ritornare a passare dietro questo paletto dal lato giusto.

Rovesciamento dell'equipaggiamento

Se, nella sua corsia, un cavaliere rovescia un recipiente, un tavolino, un paletto, ecc. , egli deve immediatamente rimettere l'equipaggiamento al suo posto e risistemare gli oggetti nella maniera in cui si trovavano sopra o dentro.

Se il materiale di una squadra è rovesciato dal componente di un'altra squadra, la squadra che commette l'errore sarà eliminata e il gioco verrà rigiocato immediatamente senza di lei.

Sistemazione dell'equipaggiamento

Nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto l'equipaggiamento deve essere unicamente tenuto dalla

mano o dalle mani dei cavalieri.

Perdita dell'equipaggiamento

Se un cavaliere lascia cadere un oggetto che deve portare, passare o mettere in un recipiente, può scendere dal suo pony per recuperarlo. Egli può poi posizionarlo là dove si sarebbe dovuto trovare restando a terra, salvo eccezioni (Pony Club, 2 Tazze, 3 Tazze). Quindi rimonta per continuare il suo percorso.

Modifiche dell'equipaggiamento

E' vietata qualsiasi modifica dell'equipaggiamento da parte dei cavalieri, salvo eccezioni (bandiera).

Equipaggiamento rotto

Tutto l'equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata. Si considera un materiale rotto quando è troncato di netto e, di conseguenza, la squadra interessata non gareggia più nelle stesse condizioni di sicurezza e di equità rispetto alle altre squadre.

Utilizzo differente dell'equipaggiamento

Né il testimone, né le redini, né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino. Agitare l'equipaggiamento per stimolare il pony non è autorizzato.

Cavaliere in gioco

Quando un cavaliere ha terminato correttamente il suo percorso, non deve, in alcun caso, ritornare nella zona di attesa né nella zona di gioco. Deve obbligatoriamente restare dietro la linea di attesa. Ci dovrà essere

un solo cavaliere nella zona di gioco salvo che nei giochi a coppie.

Tutte le squadre devono attendere la fine del gioco e l'autorizzazione dell'arbitro ufficiale prima di attraversare o riattraversare il terreno di gioco.

Istruttore

Eventuali mancanze da parte del responsabile della squadra sul campo di gara potranno essere causa di eliminazione della sua squadra per quel gioco a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

Campo di gara

E' riservato solamente ai cavalieri, pony, personale per posizionamento materiali, giuria e responsabili delle squadre. Nel campo di gara è vietato fumare ed utilizzare telefoni cellulari. Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

Sostituzione di un gioco

Se, per un qualsiasi motivo, un gioco non può aver luogo, verrà sostituito da un gioco supplementare o potrà essere annullato dall'arbitro ufficiale.

Comportamento

A discrezione dell'arbitro ufficiale i cavalieri che montano in modo brutale o pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti, che si comportano in un modo sconveniente o che cambiano articoli di selleria, ecc. potranno essere squalificati.

Relativamente al gioco in cui hanno manifestato il comportamento scorretto la loro squadra sarà elimina-

ta. Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri che hanno tenuto un comportamento scorretto.

Gestione del pony non montato

Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente.

Un cavaliere a piedi deve tenere il suo pony per le redini, posizionate sull'incollatura. Nel caso in cui le redini passino sotto l'incollatura, il cavaliere deve immediatamente rimetterle al loro posto prima di continuare la sua gara.

Se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

Interferenza

Viene considerato come “interferenza”, qualsiasi forma di ostruzione fisica (come un intralcio) o qualsiasi situazione che obbliga un cavaliere a modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco, e ciò può essere causa di eliminazione a discrezione dell'arbitro ufficiale.

Caduta

Una caduta che provoca una interferenza nei confronti degli altri, determinerà l'eliminazione della squadra per quel gioco.

Se un cavaliere cade, deve rimontare in sella e riprendere il suo percorso dal punto in cui è caduto.

Pony in libertà

Nel caso in cui un pony scappi senza il suo cavaliere, la squadra può essere eliminata dal gioco (rif. caduta).

Nessuna persona può entrare nel campo di gara per prendere il pony libero. Solo il/i giudice/i di linea della squadra in causa o la giuria possono aiutare e ciò unicamente quando il pony ha lasciato la zona di gioco. Il cavaliere può allora continuare il suo percorso dal punto in cui ha lasciato il suo pony.

Pony pericoloso

Un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri o degli altri pony, o difficilmente controllabile, potrà essere escluso dalla competizione, a discrezione dell'arbitro ufficiale.

Infortunio

Se un cavaliere sembra essere infortunato, l'arbitro ufficiale può interrompere il gioco in corso con il suo fischiotto. Tutti i giudici di linea dovranno alzare le loro bandiere a conferma. Il gioco sarà riorganizzato senza il cavaliere infortunato (rif. Squadra) che dovrà essere assistito dal medico di servizio; quest'ultimo si dovrà pronunciare sulla idoneità o non idoneità del cavaliere a riprendere la competizione.

Aiuti

Un cavaliere non può aiutarne un altro a meno che tutti e due siano coinvolti in un passaggio di testimone. E' sottinteso che i cavalieri possono darsi delle indicazioni verbali. Se l'istruttore decide di tenere il pony a mano, ciò è ammesso ma restando solamente al passo: la squadra non sarà eliminata. Se è l'Arbitro Ufficiale, a sua discrezione e per ragioni di sicurezza, a richiedere di far tenere un pony a mano: la squadra sarà eliminata.

Uscita

L'uscita dal campo di gara, durante la prova, di un binomio o di un pony o di un cavaliere, determinerà l'eliminazione, salvo causa di forza maggiore a discrezione dell'arbitro ufficiale.

Reclami

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.

Eccezioni

- 1) 5 bandiere: la perdita del tessuto non è considerata come una modifica del materiale.
- 2) Per il gioco delle spade, se il paletto cade quando il cavaliere ha infilato l'anello, egli non si deve fermare per rimpiazzare il paletto.
- 3) 2 tazze – 3 tazze: attenzione alla differenza di rettifica dell'errore fra la presa e la posa della tazza (rif. Regola dei giochi).
- 4) Rifiuti: se la canna di bambù trapassa il cartone, il cavaliere è autorizzato a liberarlo con la mano per metterlo dentro il contenitore. Ciò non sarà causa di eliminazione per equipaggiamento rotto.
- 5) Per il gioco Pony Club, il cavaliere deve obbligatoriamente essere in sella per mettere le lettere sul supporto.

22.7. CLASSIFICA

Punteggi

Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra secondo il loro ordine di arrivo. Si dà un punto in più rispetto al numero delle squadre in competizione (esempio: sei squadre – Prima: 7 punti – Ultima: 2 punti). I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.

Eliminazione

Se una squadra è eliminata, essa prende un punto, qualsiasi sia il suo ordine di arrivo (Se era arrivata prima, essa passa da 7 a 1 punto e le squadre seguenti rimontano di una posizione).

Gioco decisivo (5 bandiere)

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 exaequo per uno dei tre primi posti.

22.8 INDICE PONY GAMES A SQUADRE

- 1 - SLALOM
- 2 - PALLINA E CONO
- 3 - LE DUE TAZZE
- 4 - CARTONI
- 5 - CORDA
- 6 - LE DUE BANDIERE
- 7 - LE CINQUE BANDIERE
- 8 - PIETRE
- 9 - LE DUE BOTTIGLIE
- 10 - A PIEDI - A CAVALLO
- 11 - LE TRE TAZZE
- 12 - LE PALLINE
- 13 - LA TORRE
- 14 - PIRAMIDE
- 15 - RIFIUTI
- 16 - CAVALLETTE
- 17 - BASKET
- 18 - I CALZINI
- 19 - LE SPADE
- 20 - TEKSAB
- 21 - PNEUMATICI
- 22 - PALLONCINI
- 23 - LE CINQUE TAZZE
- 24 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- 25 - LE TRE GAMBE
- 26 - LE BOTTIGLIE
- 27 - PALLA E RACCHETTA
- 28 - PONY-CLUB
- 29 - CORSA NEL SACCO
- 30 - POSTINO
- 31 - IL GROOM

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, da 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 salta un paletto, dovrà ritornare e riprendere lo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal Cavaliere interessato.

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 installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 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- 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 dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1, 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.

5 - CORDA

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 corda
- 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 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.

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:

Uguale al gioco delle 5 bandiere. Il cavaliere può scendere dal pony per riparare il suo errore, ma dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere la sua bandiera.

7 - 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 dal 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.

8 - 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, le dovrà rimettere a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Un cavaliere è tenuto, dopo aver fatto le pietre a posare un piede al suolo prima di rimontare in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra.

9 – 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.

10 – 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 fino al quinto paletto dello slalom, lo passa aggirandolo e rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende prima del quinto paletto obbligatoriamente, lo passa aggirandolo a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

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:

Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. 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.

11 - LE TRE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I 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.

12 - LE PALLINE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio da 15 litri
- 5 palline da tennis

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, con una pallina, va verso la linea centrale dove è sistemato il secchio. Deposita la pallina, si dirige verso la linea di fondo, scende, prende una delle palline posate dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro un cerchio tracciato con della calce, rimonta e porta la pallina al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. Però, il cavaliere n° 4, sul cammino di ritorno, deposita nel secchio la pallina che ha raccolto. E' permesso scendere dal pony, dopo aver depositato la pallina, prima della linea di fondo.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere l'errore. Dovrà, dopo, obbligatoriamente rimontare prima di raccogliere la pallina.

Se un cavaliere o un pony travolgono le palline distribuite nel cerchio tracciato dalla calce e qualcuna esce dal cerchio, il Giudice di linea incaricato le dovrà rimettere a posto.

13 – 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 15 litri riempito per _ 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 ripesci 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.

14 - PIRAMIDE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 4 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo.

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 posate accanto le scatole di plastica, si trova a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 galoppa verso la linea di fondo, prende una scatola e la va a posare sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Poi passa subito la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere una scatola sul tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritornando, la posa sulla scatola posata dal cavaliere n° 1. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. Quando il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo, le 4 scatole di plastica dovranno essere impilate sul tavolo sistemato sulla linea centrale.

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, se necessario scendendo dal pony. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

15 - RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 6 (2 di scorta) 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 sei 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 vicino alla pattumiera, è autorizzato a scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera tutto restando a terra. In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai Cavalieri, anche quando sono a terra. 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, 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. Se un Cavaliere o un pony travolgono uno o più cartoni, il Giudice di linea dovrà rimetterli a posto.

(Rif. eccezione N. 4). 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.

16 – 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:

Il corpo del cavaliere deve passare sul dorso del pony (dal garrese alla groppa)

17 - 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

Regole del Gioco:

I quattro cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento dei primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 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.

18 – 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, 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.

Se un cavaliere o un pony travolge i calzini sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il giudice di linea competente, dovrà rimettere all'interno del circolo i calzini.

19 - LE SPADE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 anelli
- 4 elastici
- 1 spada
- 4 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di 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.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 stacca con la spada l'anello sistemato sul 1' o 2' paletto e dà la spada munita di questo anello al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 va verso il n° 3 e raccoglie al suo passaggio un anello sistemato sul 4' o 3' paletto. Dopo aver preso la spada munita dei suoi due anelli, il n° 3 prende l'anello restante (1' o 2' paletto) e dà la spada munita dei suoi tre anelli al cavaliere n° 4 che raccoglierà l'ultimo anello (4' o 3' paletto) e passerà la linea di arrivo con la spada munita di quattro anelli. Questo modo di procedere è consigliato vista l'installazione degli anelli sui paletti, ma non obbligatorio.

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo con le mani sulla spada. In tutti gli altri casi, gli anelli non dovranno assolutamente essere toccati con le mani dai cavalieri. Si potrà tenere la spada per la lama quando si è a piedi per correggere un errore. 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.

20 – TEKSAB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 coni da palla e cono
- 4 palline

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3, n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 5, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro al linea di fondo a metà della corsia delimitata da due linee di paletti 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.

Errori:

Tutte le palline cadute e tutti i coni rovesciati devono essere rimpiazzati a piedi o a cavallo dal cavaliere che ha commesso l'errore. Al momento del passaggio della pallina, fra il quinto componente della squadra e i cavalieri, se la pallina cade e resta dietro la linea di fondo, il quinto componente la squadra può raccoglierla e ripassarla al cavaliere. Se la pallina cade nel terreno di gara, è solamente il cavaliere che dovrà recuperarla essendo questa già entrata in gioco. Il quinto componente della squadra non può tenere il pony del cavaliere ma può parlare. Non potrà assolutamente aiutare il cavaliere per fare ripartire il pony.

21 - PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

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 non può partire fino a quando i due cavalieri precedenti non hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare il più possibile sulla linea centrale nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto. I due cavalieri dovranno tagliare la linea a cavalcioni del pony.

22 - 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.

23 - LE 5 TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 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 paletto di fondo)

Regole del Gioco:

Il tavolo è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla sul paletto di sua scelta, va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere successivo. 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.

24 – 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 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 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 martello. Se un cavaliere o un pony travolgono i martelli sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il

giudice di linea competente dovrà riposizionare l'equipaggiamento all'interno del circolo.

25 – LE TRE GAMBE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

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 il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2 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 possono scendere in qualsiasi momento dopo aver attraversato la linea di partenza, ma devono attraversare la linea di fondo prima di entrare nel sacco. 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. Il sacco deve rimanere sopra le ginocchia durante la corsa. 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.

26 - 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.

27 – 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:

Se un cavaliere salta un paletto dello slalom, dovrà ritornare e riprendere lo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, egli dovrà rimetterlo a posto. 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.

28 - 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.

29 – 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 tra-

smettere il sacco.

30 - 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 installati il linea e distanti da 7,30 metri a 9,15 metri sulla lunghezza del terreno (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 lettere. 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.

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. Le regole dello slalom sono applicate a questo gioco (paletto saltato, caduto o rotto).

Quando il cavaliere prende la lettera dalle mani del cavaliere n° 5, e solamente in quella parte del campo, se la lettera cade, il cavaliere n° 5 può prenderla e ridarla al cavaliere sul pony.

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.

31 – IL GROOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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. Se il cavaliere salta un paletto, deve ritornare indietro e riprendere il suo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere che ha commesso l'errore. 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.

22.9 REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

Valgono le stesse regole generali previste per la competizione a squadre.

Eccezioni

Riferimento capitolo 21.4 Norme Tecniche: la squadra si compone almeno di 2 cavalieri e 2 pony. Sono ammesse squadre di 3 cavalieri e 3 pony. Normalmente 2 cavalieri e 2 pony prenderanno parte a ciascun gioco.

Regole di gioco

Riferimento a ogni singolo gioco previsto con regolamento a coppie

22.10 INDICE PONY GAMES A COPPIE

- 1 - SLALOM
- 2 - PALLINA E CONO
- 3 - LE DUE TAZZE
- 4 - CARTONI
- 5 - CORDA
- 6 - LE DUE BANDIERE
- 7 - LE TRE BANDIERE
- 8 - PIETRE
- 9 - LE DUE BOTTIGLIE
- 10 - A PIEDI - A CAVALLO
- 11 - LE TRE TAZZE
- 12 - LE PALLINE
- 13 - LA TORRE
- 14 - PIRAMIDE
- 15 - RIFIUTI
- 16 - CAVALLETTE
- 17 - BASKET
- 18 - I CALZINI
- 19 - LE SPADE
- 20 - TEKSAB
- 21 - PNEUMATICI
- 22 - PALLONCINI
- 23 - LE TAZZE
- 24 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- 25 - LE TRE GAMBE
- 26 - LE BOTTIGLIE
- 27 - PALLA E RACCHETTA
- 28 - PONY-CLUB
- 29 - CORSA NEL SACCO
- 30 - POSTINO

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, da il testimone al Cavaliere n° 2. Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa. La coppia vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 2 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

Errori:

Se un Cavaliere salta un paletto, dovrà ritornare e riprendere lo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal Cavaliere interessato.

2 – PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il Cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il Cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, con una pallina,

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 4° paletto dello slalom. Dà la pallina presa al Cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il Cavaliere dovrà risistemare 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 installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto. Poi va a tagliare 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.

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- 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 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio, quindi recupera un secondo cartone e lo va a posare nel secchio. Ritorna poi velocemente per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere 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.

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

- 1 corda
- 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom 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.

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.

6 - LE DUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del Gioco:

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

Errori:

Uguale al gioco delle 5 bandiere. Il cavaliere può scendere dal pony per riparare il suo errore, ma dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere la sua bandiera.

7 - LE TRE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 3 bandiere

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 e 2 si trova dietro la linea di partenza, il cavaliere n° 2 si trova dietro la linea di attesa.

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

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti dal 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.

8 - PIETRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 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.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, le dovrà rimettere a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Un cavaliere è tenuto, dopo aver fatto le pietre a posare un piede al suolo prima di rimontare in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra.

9 – 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:

Il cavaliere n°1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al

segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom e la passa al cavaliere n° 2 che farà lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

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

10 – A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre fino al quinto paletto dello slalom, lo passa aggirandolo e rimonta a cavallo prima di passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende prima del quinto paletto obbligatoria-

mente, lo passa aggirandolo a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

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

Errori:

Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. 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.

11 - LE TRE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I 2 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 paletto n° 4, poi la tazza sul paletto n° 2 sarà da mettere sul paletto n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte per spostare le tazze da un

paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

12 - LE PALLINE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio da 15 litri
- 3 palline da tennis

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, con una pallina, va verso la linea centrale dove è sistemato il secchio. Deposita la pallina, si dirige verso la linea di fondo, scende, prende una delle palline posate dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro un cerchio tracciato con della calce, rimonta e porta la pallina al cavaliere n° 2. Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa. Però, il cavaliere n° 2, sul cammino di ritorno, deposita nel secchio la pallina che ha raccolto. E' permesso scendere dal pony, dopo aver depositato la pallina, prima della linea di fondo.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere l'errore. Dovrà, dopo, obbligatoriamente rimontare prima di raccogliere la pallina.

Se un cavaliere o un pony travolgono le palline distribuite nel circolo tracciato dalla calce e qualcuna esce dal circolo, il Giudice di linea incaricato le dovrà rimettere a posto.

13 – 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 15 litri riempito per di acqua

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 si trova dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, 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. Passata la linea di arrivo, il cavaliere n° 2 ritorna 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° 1 riparte e ripesca la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se un 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 coppia sarà eliminata.

14 – PIRAMIDE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 4 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo.

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono posate accanto le scatole di plastica, si trova a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 galoppa verso la linea di fondo, prende una scatola e la va a posare sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale, ritorna verso la linea di fondo e prende una seconda scatola e la va a posare sopra alla prima precedentemente sistemata sul tavolo posto sulla linea mediana. Poi passa subito la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte e va a prendere una scatola sul tavolo

situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritornando, la posa sulle scatole posate dal cavaliere n° 1, quindi ritorna a prendere l'ultima scatola che si trova sul tavolo posto dietro la linea di fondo e la va posare sulla scatola da lui precedentemente posizionata. Quando il cavaliere n° 2 taglia la linea di arrivo, le 4 scatole di plastica dovranno essere impilate sul tavolo sistemato sulla linea centrale.

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, il cavaliere dovrà risistemare l'equipaggiamento, se necessario scendendo dal pony. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

15 - RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 6 (2 di scorta) 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 sei cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa. La pattumiera è posata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il

Cavaliere n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera per raccogliere un cartone con la sua canna (infilandolo) e torna per depositarlo nella pattumiera, poi ritorna a prendere un secondo cartone sempre con la canna, e lo deposita nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. Il Cavaliere n° 2 farà successivamente la stessa cosa.

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade vicino alla pattumiera, è autorizzato a scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera tutto restando a terra. In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai Cavalieri, anche quando sono a terra. 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, 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. Se un Cavaliere o un pony travolgono uno o più cartoni, il Giudice di linea dovrà rimetterli a posto.

(Rif. eccezione N. 4). 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.

16 – CAVALLETTE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

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

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte 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. Il cavaliere n° 2, scavalcato il primo pony, monta sul secondo pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

Il corpo del cavaliere deve passare sul dorso del pony (dal garrese alla groppa)

17 - BASKET

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 3 palline da tennis
- 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del Gioco:

I due cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento del secondo e terzo paletto dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una palli-

na da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. Il cavaliere n° 2 fa successivamente la stessa cosa e 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.

18 – I CALZINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 3 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 e n° 2 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, raccoglie uno dei calzini posati dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro ad un circolo tracciato con la calce, rimonta e galoppando verso la linea di arrivo trasmette il calzino al cavaliere n° 2. Il cavaliere n° 2 agisce nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 2 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto. È 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.

Se un cavaliere o un pony travolge i calzini sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il giudice di linea competente, dovrà rimettere all'interno del circolo i calzini.

19 - LE SPADE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 4 anelli
- 4 elastici
- 1 spada
- 4 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 stacca con la spada due dei quattro anelli sistemati sui paletti e dà la spada munita di questi due anelli al cavaliere n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di partenza/arrivo raccogliendo sul suo percorso gli ultimi due anelli rimasti e attraverserà la linea di arrivo con la spada munita di quattro anelli.

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo con le mani sulla spada. In tutti gli altri casi, gli anelli non dovranno assolutamente essere toccati con le mani dai cavalieri. Si potrà tenere la spada per la lama quando si è a piedi per correggere un errore. 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.

20 – TEKSAB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni da palla e cono
- 2 palline

Regole del Gioco:

I Cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il terzo componente della squadra, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo, a metà della corsia delimitata da due linee di paletti e tiene le due palline in mano o posate a terra. I due coni sono posizionati sullo stesso allineamento del secondo e terzo paletto. Il Cavaliere n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il terzo componente della squadra e, ritornando verso la linea di partenza, la posa su uno dei due coni e attraversa la linea di partenza/arrivo. Il Cavaliere n° 2 parte effettuando la sua prova come il Cavaliere n° 1.

Errori:

Tutte le palline cadute e tutti i coni rovesciati devono essere rimpiazzati a piedi o a cavallo dal cavaliere che

ha commesso l'errore. Al momento del passaggio della pallina fra il terzo componente della squadra e i cavalieri, se la pallina cade e resta dietro la linea di fondo, il terzo componente la squadra può raccoglierla e passarla al cavaliere. Se la pallina cade nel terreno di gara, è solamente il cavaliere che dovrà recuperarla essendo questa già entrata in gioco. Il terzo componente della squadra non può tenere il pony del cavaliere ma può parlare. Non potrà assolutamente aiutare il cavaliere per fare ripartire il pony.

21 - PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il

montante. Il pneumatico dovrà restare il più possibile sulla linea centrale nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto. I due cavalieri dovranno tagliare la linea a cavalcioni del pony.

22 - PALLONCINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavola porta palloncini
- 4 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:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende 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 farà scoppiare un palloncino.

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.

23 - LE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 tazze
- 1 tavolo
- 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 paletto di fondo)

Regole del Gioco:

Il tavolo è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 2 tazze vi saranno posate rovesciate. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al via il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla sul paletto di sua scelta, va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere n° 2 che agirà successivamente in modo uguale tagliando la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare 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.

24 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo situato sull'allineamento del primo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e 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 e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta, recupera la cassetta tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere 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 martello. Se un cavaliere o un pony travolgono i martelli sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il

giudice di linea competente dovrà riposizionare l'equipaggiamento all'interno del circolo.

25 – LE TRE GAMBE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza a cavallo. Il cavaliere n° 2, a piedi, con il pony a mano, si trova dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, galoppa verso la linea di fondo, scende da cavallo e porge il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2 mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza/arrivo tenendo i loro pony. Il cavaliere n° 1 può scendere in qualsiasi momento dopo aver attraversato la linea di partenza, ma deve attraversare la linea di fondo prima di entrare nel sacco. Il cavaliere n° 1 deve passare il sacco al cavaliere n° 2 obbligatoriamente dopo aver attraversato la linea di fondo. Il sacco deve rimanere sopra le ginocchia durante la corsa.

26 - 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:

Il cavaliere n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di par-

tenza. 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 termina la prova attraversando la linea di partenza/arrivo.

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.

27 – 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 (si utilizzano i primi tre paletti dello slalom)
- 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 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 primi tre paletti. Al ritorno passa la racchetta con la pallina sopra al cavaliere n° 2 che effettua lo stesso percorso.

Errori:

Se un cavaliere salta un paletto dello slalom, dovrà ritornare e riprendere lo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, egli dovrà rimetterlo a posto. 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.

28 - PONY-CLUB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavolo
- 8 lettere
- 1 sostegno

Regole del Gioco:

Le otto lettere sono mescolate e impilate in coppia in modo che il cavaliere possa prendere due lettere facilmente. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte per raccogliere due lettere poste sul tavolo, sistemato sulla linea centrale. Poi subito galoppa verso il sostegno, tenuto dal terzo 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 verso il tavolo a recuperare altre due lettere che andrà a posizionare sul sostegno, quindi ritornerà velocemente verso la linea di arrivo.

Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa. Il cavaliere n° 3 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° 3 dovrà tenere il sostegno fino a che il gioco non è stato dichiarato terminato.

29 – CORSA NEL SACCO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo 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'incolatura. 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. La squadra vincente sarà quella il cui cavaliere n° 2 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 prima di trasmettere il sacco.

30 - POSTINO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm di larghezza
- 2 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati
- 4 paletti installati il linea e distanti da 7,30 metri a 9,15 metri sulla lunghezza del terreno (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 2 lettere. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la let-

tera che gli tende il cavaliere n° 3 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa.

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. Le regole dello slalom sono applicate a questo gioco (paletto saltato, caduto o rotto). Quando il cavaliere prende la lettera dalle mani del cavaliere n° 3, e solamente in quella parte del campo, se la lettera cade, il cavaliere n° 3 può prenderla e ridarla al cavaliere sul pony. Invece se è il sacco che cade al cavaliere sul pony, è il cavaliere sul pony che deve riprenderlo. Il n° 3 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.

23.APPENDICE

TAVOLA 1

QUALIFICAZIONE CAVALLIERI PONY

ETA'	AUTORIZZAZIONE A MONTARE	PARTICIPAZIONE
DA 4 ANNI COMPIUTI	PATENTE A	SOLO SCUOLA E MANIFESTAZIONI SOCIALI
DA 5 A 7 ANNI (vale il millesimo dell'anno)	PATENTE A DA ALMENO 6 MESI PATENTE B	SOLO ATTIVITA' LUDICO ADDESTRATIVA PONY GAMES GIMKANA 1-2 PRESENTAZIONE CAROSELLO CATEGORIA B P 60
DA 8 A 16 ANNI (vale il millesimo dell'anno)	PATENTE A DA ALMENO 6 MESI	SOLO ATTIVITA' LUDICO ADDESTRATIVA PONY GAMES GIMKANA 2 PRESENTAZIONE CAROSELLO CATEGORIA B P 60
	PATENTE B	PONY GAMES GIMKANA 2 CATEGORIA BP 60 CATEGORIA BP 80 CATEGORIA BP 90 CATEGORIA BP 100 CATEGORIA BP 105 REGOLARITA' EQUIVAZIONE CAROSELLO PRESENTAZIONE
	BREVETTO QUALIFICATO	C P 110
	PATENTE 1 GRADO	EQUIVAZIONE CATEGORIA CP 110 CATEGORIA CP 115 CATEGORIA CP 125 CATEGORIA C P130

I CAVALLIERI IN POSSESSO DELLA PATENTE B POTRANNO, DALL'ETA' DI 8 ANNI, MONTARE NEI CONCORSI DI TIPO C, IN CATEGORIE CAVALLI PER LE QUALI SONO QUALIFICATI

TAVOLA 2

CATEGORIE	FORMULE DI GARA AMMESSE	TIPO DI PATENTE	ALTEZZE	POSSIBILITA' DI MONTARE PIU' PONY	PARTICIPAZIONE DI UN PONY	OPPURE		
BP 60	DI PRECISIONE	PATENTE A DA ALMENO 6 MESI O PATENTE B	6 OSTACOLI MAX 60 CM	H	2	3 VOLTE DA DIFFERENTI CAVALLIERI	UN MASSIMO DI 4 PERCORSI LUDICO ADESTRATIVI	
BP 80	DI PRECISIONE	PATENTE B	8 OSTACOLI MAX 80 CM	H	2			
BP 90	PRECISIONE BARRAGE DI PREC. REGOLARITA' PRECISIONE BARRAGE DI PREC. REGOLARITA'	PATENTE B	10 OSTACOLI H. MAX 90 CM	H	2			
BP 100	PRECISIONE BARRAGE DI PREC. REGOLARITA'	PATENTE B	10 OSTACOLI H. MAX 100 CM	H	2	2 VOLTE DA DIFFERENTI CAVALLIERI NELLA STESSA CATEGORIA O A CATEGORIE DIFFERENTI		
BP 105	PRECISIONE BARRAGE DI PREC. REGOLARITA' BARRAGE BARRAGE FASI CONS.n.19 P.F.	PATENTE B	10 OSTACOLI H. MAX 105 CM	H	2			
CP 110		BREVETTO QUALIFICATO PATENTE 1° GRADO	H. MAX 110 CM	H	2			
CP115		PATENTE 1° GRADO	H. MAX 115 CM	H	2	2 VOLTE DALLO STESSO CAVALIERE O DA DIFFERENTI CAVALLIERI, COMUNQUE IN CATEGORIE DIFFERENTI		
CP 125		PATENTE 1° GRADO	H. MAX 125 CM	H	2			
CP 130		PATENTE 1° GRADO	H. MAX 130 CM	H	2			
EP 80		PATENTE B	8 OSTACOLI MAX 80 CM	H	2	2		
E 100 - E 105 - E 110			COME DA REGOLAMENTAZIONE NAZIONALE E SALTO OSTACOLI					
E 115			COME DA REGOLAMENTAZIONE NAZIONALE SALTO OSTACOLI					

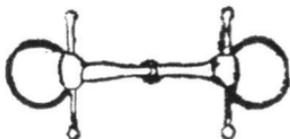
TAVOLA 3

CATEGORIE Denominazione 2002	CATEGORIE Denominazione dal 2/04/2003	ALTEZZA max
B 1	BP 60	60 CM
B 2	BP 80	80 CM
B 3	BP 90	90 CM
B 4	BP 100	100 CM
B 5	BP 105	105 CM
C 1	CP 110	110 CM
C 2	CP115	115 CM
C 3	CP 125	125 CM
C 4	CP 130	130 CM
E 1	EP 80	80 CM

TAVOLA 4



1) Filetto a cannone
rigido senza snodo



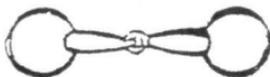
2) Filetto con barre
laterali



3) Filetto a "D"



4) Filetto a olive snodato



5) Filetto ad anelli snodato



6) Filetto a doppio snodo
(la parte centrale arrotondata)

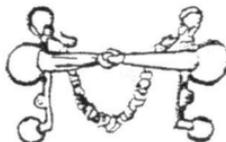
TAVOLA 5



1) Pelham con cannone
senza snodo*



2) Pelham snodato*

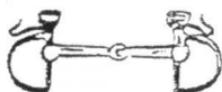
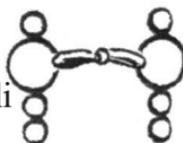


**Se un Pelham è utilizzato con una sola redine semplice, deve essere utilizzata una ciappa di collegamento (Regolamento FEI Pony)*



3) Pelham con cannone
senza snodo con ponte*

4) Filetto Pessoa
Attaccato ad uno qualsiasi degli
anelli con o senza ciappa

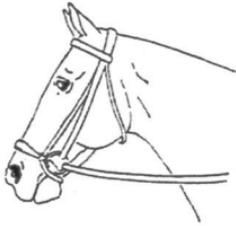


5) Morso Thiedeman
snodato

6) Morso Thiedeman
senza snodo e con
libertà di lingua

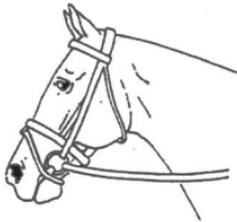
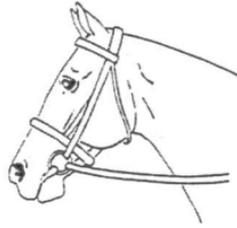


TAVOLA 6



1) Capezzina tedesca

2) Capezzina semplice



3) Capezzina con chiudibocca

4) Capezzina incrociata

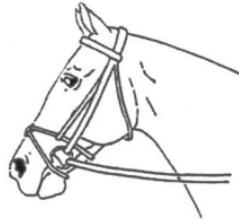


TAVOLA 7

8.c - CERTIFICATO UFFICIALE DI MISURAZIONE F.I.S.E.
--

Il sottoscritto

(Delegato veterinario F.I.S.E.)

certifico di avere, in data

esaminato il pony

e attesto:

1) che la sua identità è conforme al Passaporto F.E.I. n.
o al certificato F.I.S.E. n.

2) 1) che la sua altezza al garrese, avendolo misurato su una superficie
piana e liscia, non eccede:

➤ cm. 148 senza ferri

➤ cm. 149 con i ferri

Firma e timbro del summenzionato Veterinario

.....

Data

Firma e timbro del Comitato Regionale F.I.S.E.

.....

Data

TAVOLA 8

8.c - CERTIFICATO UFFICIALE DI MISURAZIONE F.I.S.E.
--

Il sottoscritto

(Delegato veterinario F.I.S.E.)

certifico di avere, in data

esaminato il pony

e attesto:

1) che la sua identità è conforme al Passaporto F.E.I. n.
o al certificato F.I.S.E. n.

2) 1) che la sua altezza al garrese, avendolo misurato su una superficie
piana e liscia, non eccede:

➤ cm. 148 senza ferri

➤ cm. 149 con i ferri

Firma e timbro del summenzionato Veterinario

.....

Data

Firma e timbro del Comitato Regionale F.I.S.E.

.....

Data

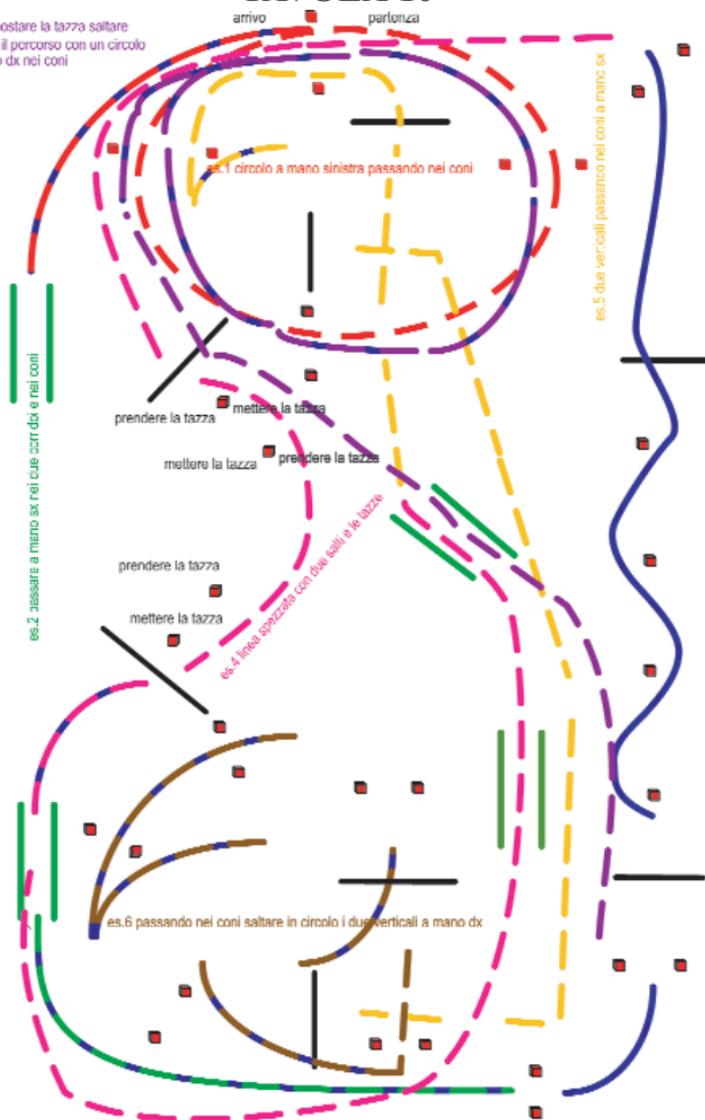
TAVOLA 9

REGOLAMENTO GIMKANE - PONY GAMES

CATEGORIE	PATENTE	ETA'	SERIE	ALTEZZA OSTACOLI	POSSIBILITA' DI MONTARE PIU' PONY
GIMKANA 1	PATENTE A DA ALMENO 5 MESI	DA 5 ANNI A 7 ANNI		MAX 30 CM	MAX 2 PONY
	PATENTE B				
PONY GAMES GIMKANA 2 CATEGORIA A	PATENTE A DA ALMENO 6 MESI	DA 5 ANNI A 12 ANNI	SERIE 1 - DA 5 A 8 ANNI	DA 10 CM A 30 CM	MAX 1 PONY
	PATENTE B		SERIE 2 - DA 5 A 10 ANNI	DA 20 CM A 50 CM	
	1° GRADO		SERIE 3 - DA 8 A 12 ANNI	DA 30 CM A 70 CM	
PONY GAMES GIMKANA 2 CATEGORIA B	PATENTE A DA ALMENO 5 MESI	DA 8 ANNI A 16 ANNI	SERIE 1 - DA 8 A 12 ANNI	DA 10 CM A 30 CM	MAX 1 PONY
	PATENTE B		SERIE 2 - DA 8 A 14 ANNI	DA 20 CM A 50 CM	
	1° GRADO		SERIE 3 - DA 10 A 16 ANNI	DA 30 CM A 70 CM	
PARTICIPAZIONE CAVALIERI		NELL'AMBITO DELLA STESSA MANIFESTAZIONE UN CAVALIERE PUO' MONTARE LO GIMKANE - CAROSELLO - CATEGORIA BP 60 (MAX 4 PARTE			
GIURIA PONY GAMES	PRESIDENTE DI GIURIA CON FUNZIONI DI ARBITRO UFFICIALE, STARTER E SPEAKER				
	VICEPRESIDENTE CON FUNZIONI DI AIUTO DEL PRESIDENTE DI GIURIA				
	GIUDICI O COMMISSARI DI CORSA : MINIMO 1 PER CORSA DI GIOCO SU LINEA DI FONDO/ARRIVO , ASSISTITI DA ALTRI 2 GIUDICI (MINIMO) ALL'ARRIVO				
	RESPONSABILE DI CAMPO				
COMMISSARIO CAMPO PROVA					

TAVOLA 10

es.7 spostare la tazza saltare e finire il percorso con un circolo a mano dx nei con





F.I.S.E. Federazione Italiana Sport Equestri



TABELLONE RISULTATI PONY GAMES

data: _____ luogo: _____

	Gioco n. 1	Gioco n. 2	Gioco n. 3	Gioco n. 4	Gioco n. 5	Gioco n. 6	TOTALE
Squadra 1							
Squadra 2							
Squadra 3							
Squadra 4							
Squadra 5							
Squadra 6							
Squadra 7							
Squadra 8							

TAVOLA 14

TAVOLA 15

SUGGERIMENTI PER UNA PROSSIMA EDIZIONE DEL REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI PONY

Pony Club F.I.S.E.

Nome del Presidente

Indirizzo

Suggerisco le seguenti modifiche per la prossima
edizione:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Da rinviare al Dipartimento Pony F.I.S.E.

Viale Tiziano n. 74

00196 ROMA

Tel. 06/36858157 - Fax 06/3233772