

REGOLAMENTO ATTIVITA' LUDICA PONY

GENERALITA'

L'attività ludica pony nasce dal desiderio di far avvicinare tutti i bambini al mondo dell'equitazione, in forma ludica, didattica ed educativa.

Il progetto si rivolge a bambini e ragazzi in sella a pony e mira a svolgere un'attività propedeutica alla competizione, partendo dalla gestione dell'animale e delle norme di sicurezza a piedi ed in sella, con particolare attenzione al rispetto del pony, delle regole, dei compagni di squadra.

1 - APPLICABILITA'

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti da ENDAS Veneto e può essere esteso, previo consenso di ENDAS Veneto, ad altri Comitati Regionali.

Il presente Regolamento deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei pony e degli atleti iscritti;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per dette manifestazioni e/o concorsi;
- dalle Segreterie;
- da chiunque eserciti una qualunque funzione avente attinenza con la manifestazione e/o concorso.

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

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

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

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

2 - MANIFESTAZIONI E CONCORSI

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati a ENDAS oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

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

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

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte di ENDAS o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto ENDAS, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti da ENDAS o dai suoi Organi Regionali. Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile;
- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony/cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi. Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione di ENDAS sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto.

3 - DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare rilasciata da ENDAS per il tramite dei Comitati Regionali.

I cavalieri (o i tecnici, nel caso di cavalieri minorenni) hanno l'obbligo di esibire l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

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

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

I Comitati Organizzatori, per ogni manifestazione, sono tenuti a predisporre un oggetto ricordo per ogni partecipante da consegnare durante le premiazioni delle categorie di precisione, oltre che una coppa o medaglia per i primi 3 classificati delle categorie a tempo.

DISCIPLINE

- PRESENTAZIONE (inglese e western)
- GIMKANA (inglese e western)
- PONY GAMES

CATEGORIE

Le categorie del settore ludico pony fanno riferimento sia all'altezza al garrese del pony (categoria A e/o B), opportunamente certificata dal Veterinario, sia all'età dei cavalieri.

La categoria A è riservata ai pony con un'altezza al garrese massima di 120 cm (compresi i ferri), montati da cavalieri dai 3 ai 12 anni d'età (vale il millesimo dell'anno).

Si distingue la categoria Amini dai 3 ai 7 anni (vale il millesimo dell'anno).

La categoria B è riservata ai pony con un'altezza al garrese minima di 110 cm (compresi i ferri), montati da cavalieri a partire dagli 8 anni d'età (vale il millesimo dell'anno).

La categoria OPEN è riservata ai pony con un'altezza al garrese minima di 140 cm (compresi i ferri) ed è aperta anche ai cavalli, montati da cavalieri a partire dagli 8 anni compiuti (categoria transitoria, prevista SOLO per l'anno 2026).

Per ogni disciplina è prevista la suddivisione in 2 livelli, "base" ed "avanzato". Il livello "base" non prevede classifica ed i partecipanti saranno tutti primi ex-equo, nel livello "avanzato" è prevista la classifica data dal giudizio (presentazione) dal punteggio (pony games) o dal tempo impiegato (gimkana).

Le categorie si divideranno in:

- A/base
- A/avanzato
- B/base
- B/avanzato
- OPEN/base
- OPEN/avanzato

La categoria Amini può partecipare solo al livello base.

Un pony può partecipare ad un massimo di 8 percorsi per le manifestazioni di una giornata (la disciplina della presentazione e la gimkana "base" conterranno come mezzo percorso), invece per le manifestazioni di due giorni i percorsi ammessi saranno 12, con un tetto massimo di 8 percorsi al giorno.

TENUTA DEL CAVALIERE

Tutti i cavalieri sono tenuti ad indossare una tenuta idonea all'attività equestre: casco con tre punti di attacco, corpetto protettivo, stivali da equitazione inglesi o western a seconda della disciplina (per i pony games sono ammessi solo gli stivaletti alla caviglia), pantaloni da equitazione inglesi o western. Si rende obbligatoria la divisa di club: tutti i capi di abbigliamento tipo giubbotti, camicie, felpe, polo o t-shirts dovranno essere dei colori rappresentativi del club e riportare il logo del proprio centro di appartenenza.

Per la monta inglese è facoltativo il copri-cap, per la monta western il cappello a falde larghe: entrambi da sovrapporre obbligatoriamente al casco protettivo.

BARDATURA E IMBOCCATURE

MONTA INGLESE

Per tutte le specialità: sella inglese o bardette, staffe chiuse anteriormente, testiera inglese (è consentito l'uso del chiudibocca). Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera. E' consentito l'uso di sottocoda, fasce, paracolpi, paranocche e paraglomi.

Imboccature:

- Gimkana: sono consentiti filetto, baucher, Pessoa o bitless. La lunghezza delle barre laterali del filetto ad aste non può superare la lunghezza di 10 cm.
- Presentazione: sono consentiti filetto, baucher o bitless. La lunghezza delle barre laterali del filetto ad aste non può superare la lunghezza di 10 cm.
- Pony Games: sono consentiti filetto, baucher o bitless. La lunghezza delle barre laterali del filetto ad aste non può superare la lunghezza di 10 cm. È consentita la martingala fissa ed ad anelli.

È obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci, fermo restando che nella disciplina del Pony Games NON sono ammessi pony che calciano.

È vietato lavorare il pony con paraocchi, redini fisse, elastiche o di ritorno.

Né le redini né qualsiasi altro oggetto possono essere utilizzati come frustino: agitare intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento vicino al pony è vietato ed è causa di eliminazione.

MONTA WESTERN

Per tutte le specialità: sella western, testiera western (anche con eventuale capezzino inglese e/o chiudibocca), redini western staccate o inglesi unite. Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera. E' consentito l'uso di codale, pettorale, doppio sottopancia, fasce, paracolpi, paranocche e paraglomi.

Imboccature:

- Gimkana: sono consentiti filetto, baucher o bitless, così come pelham o morsi western regolamentari (vedi regolamento pony reining). La lunghezza delle barre laterali del filetto ad aste non può superare la lunghezza di 10 cm.
- Presentazione: sono consentiti filetto, baucher o bitless. La lunghezza delle barre laterali del filetto ad aste non può superare la lunghezza di 10 cm.

È obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci.

È vietato lavorare il pony con paraocchi, redini fisse, elastiche o di ritorno.

Né le redini né qualsiasi altro oggetto possono essere utilizzati come frustino: agitare intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento vicino al pony è vietato ed è causa di eliminazione.

CAMPO PROVA

Il campo prova, così come il campo gara, deve essere uno spazio sicuro ed idoneo al riscaldamento dei binomi in attesa di entrare in campo gara. Per questioni di sicurezza il Presidente di Giuria, il giorno della gara, determinerà il numero massimo di binomi presenti nel campo prova in base alle dimensioni dello stesso. Nel campo prova possono accedere i concorrenti: gli organizzatori, i giudici, gli assistenti del Presidente di Giuria, i responsabili dell'arena (i posizionatori di materiali), gli istruttori e gli assistenti degli istruttori. Gli allievi nel campo prova devono essere costantemente supervisionati dal proprio Istruttore o da un delegato nominato ed indicato dall'istruttore di ogni Circolo all'atto dell'iscrizione. La responsabilità degli allievi rimane comunque e sempre dell'istruttore di riferimento. Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo prova. Per motivi di sicurezza, il campo prova dei pony A deve essere differenziato da quello dei pony B o dei cavalli.

CAMPO GARA

Il campo gara è uno spazio definito da una recinzione. Deve essere il più piano possibile, libero da sassi ed oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti. Dovrà essere munito di idoneo cancello di chiusura e non avere sporgenze, scheggiature ed interruzioni. Il cancello dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso durante lo svolgimento di ogni percorso. Il fondo dovrà essere in sabbia o materiale idoneo che non comporti danni agli animali. Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'arena: gli organizzatori, i giudici, i commentatori, gli assistenti del presidente di giuria, i responsabili dell'arena (i posizionatori di materiali), l'istruttore. Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

LA PRESENTAZIONE

L'obiettivo della Presentazione è di sensibilizzare i bambini al mondo dell'animale, all'importanza della sua cura, ai comportamenti corretti di sicurezza per la sua cura e la sua preparazione.

Regolamentazione

Campo: la prova si svolgerà in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo di 3 metri. Se possibile, organizzare le poste in base alle partecipazioni, etichettando ogni posta col nome della coppia e club di appartenenza. Per la parte in sella, è sufficiente un'area chiusa di mt 12x24, con una postazione per la giuria.

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

Prova di Conoscenza: Durante o dopo la prova di pulizia/sellaggio, un giudice potrà ad ogni coppia 3 domande, una domanda per ogni tema.

I tre temi vertono:

- 1) sulla cura del pony
- 2) sul sellaggio
- 3) sul comportamento del pony

Controllo della pulizia del pony: alla scadenza del tempo (da 20 a 30 minuti), i giudici mettono un voto sulla pulizia del pony e della sua selleria. Possono anche giudicare il materiale usato per la pulizia, guardare se il kit è completo e in buono stato. Ogni coppia di bambini deve essere accompagnata dalla madrina o dal padrino, che devono avere almeno 16 anni ed essere tesserati. Per la categoria Amini devono avere almeno 18 anni ed essere tesserati.

Prova di presentazione o di monta: La categoria Amini viene giudicata per la parte del grooming e le domande di teoria, non verrà svolta la prova montata ma il pony atleta verrà presentato a mano secondo lo schema allegato. Nella prova di presentazione a mano il Giudice giudicherà il risultato della prova di pulizia con specifico riguardo alla toelettatura del pony ed alla tenuta dell'atleta che presenta il pony atleta a mano con redini sotto l'incollatura. Tutte le altre categorie verranno valutate sia per la prova di conoscenza, toelettatura, che per la prova di monta seguendo le schede allegate. Nella prova montata sono ammessi gli speroni (a goccia per la prova all'inglese, speroni western per la prova all'americana) e la frusta (max 60 cm).

Per le categorie Amini e le categorie con livello "base" la prova sarà di precisione, con scheda di valutazione del giudice a commento della prova, ma NON verrà generata una classifica finale.

Per le categorie di livello "avanzato", il punteggio ottenuto tramite la scheda di valutazione servirà a stilare la classifica finale. In queste due categorie, l'uscita del pony dal rettangolo (se presente) e la caduta dell'atleta vengono penalizzati assegnando alla coppia 0 (zero) punti complessivi sulla scheda di valutazione. La coppia può proseguire la prova, ma il giudice non potrà più assegnare un punteggio per le figure successive all'uscita dal rettangolo o alla caduta del cavaliere.

Partecipazione: Coppie formate da 2 atleti e un pony. Per ciascun pony atleta è ammessa una sola partecipazione nella specialità della presentazione e tale partecipazione non fa cumulo con il numero complessivo di partecipazioni massime consentite al giorno.

Tenuta: Regolamentare di club con casco a 3 punti di attacco. L'uso del corpetto protettivo è obbligatorio nelle categorie in cui è prevista la prova montata.

Madrina/Padrino: In tutte le categorie ciascuna coppia dovrà obbligatoriamente essere accompagnata da una madrina o un padrino regolarmente tesserati. Per la categoria Amini la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni; per tutte le altre categorie l'età minima è di 16 anni. Nel caso in cui la madrina o il padrino siano minorenni dovranno indossare il cap allacciato.

DOMANDE

Il comportamento del pony e le sue caratteristiche

1. Come comunica con te il pony? Che cosa osservi per capirlo? (AMini, base, avanzato)
2. Perché è pauroso? Cosa puoi fare per rassicurarlo? (AMini, base, avanzato)
3. Cos'è il mantello del pony? Quali conosci? (AMini, base, avanzato)
4. Come dorme il pony? (base, avanzato)
5. Che cosa mangia? Quanti litri di acqua al giorno deve bere? (base, avanzato)
6. Quali sono le andature del pony? (avanzato)
7. Quali sono le caratteristiche del buon cavaliere? (avanzato)
8. Che carattere ha il tuo pony? (avanzato)
9. Fino a quale altezza si definisce come pony? Da dove si misura? (avanzato)
10. Da cosa si capisce l'età del pony? (avanzato)

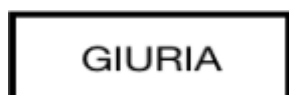
La cura del Pony

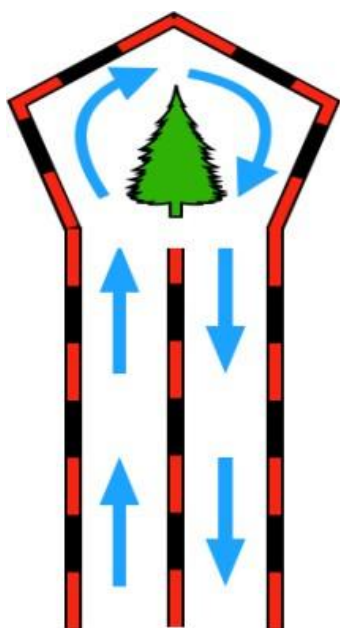
1. A che cosa serve pulire il pony? Cosa usi per pulire il pony? Descrizione e domande sul materiale presente nel Grooming Kit (AMini, base, avanzato)
2. Come si puliscono gli occhi e il naso del pony? Perché usare diverse spugne? (AMini, base, avanzato)
3. Come si chiama il professionista che si occupa della salute del pony? (AMini, base, avanzato)
4. Perché si fa la doccia al pony e quando/come la facciamo? (base, avanzato)
5. Perché PULIRE i piedi del pony? Descrizione del piede e dimostrazione della posizione per la pulizia (base, avanzato)
6. Come legare il pony nella massima sicurezza? (avanzato)
7. Perché tosare il pony? Quando? (avanzato)
8. Perché si mette il grasso sullo zoccolo? (avanzato)
9. Perché viene il maniscalco/pareggiatore? (avanzato)
10. Indica il garrese, il garretto, la groppa e la spalla. (avanzato)

Sellare il pony

1. Perché e come si usano le redini? (AMini, base, avanzato)
2. A che cosa serve il sottocoda? (AMini, base, avanzato)
3. Perché stringere il sottopancia? Quando? (AMini, base, avanzato)
4. Dimmi tre parti della testiera (base, avanzato)
5. Come si mette la sella? (base, avanzato)
6. Che imboccatura usa il tuo pony? Quali altre imboccature conosci? (avanzato)
7. Perché pulire regolarmente il materiale di selleria? e come? (avanzato)
8. Dimmi tre parti della sella (avanzato)
9. Che cosa è la martingala? Quali tipi conosci? (avanzato)
10. A cosa servono e come si regolano le staffe? (avanzato)

Figura esplicativa della prova a mano per le categorie Amini e A1:





SCHEDA DI VALUTAZIONE PRESENTAZIONE Amini

1° Cavaliere	Pony	Categoria Amini
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

Elemento di valutazione		Voto	Note
Cura del pony	Materiale di pulizia		
	Uso del materiale di pulizia/toelettatura		
Mettere la testiera			
Rispetto delle regole di sicurezza			
Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche			
Domande: cura del pony			
Domande: sellare il pony			
Totale parte teorica e cura del pony			
Parte pratica		+	= : 2 =

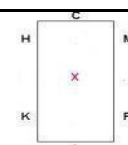
TOTALE PROVA (somma parte teorica + media parte pratica)	
--	--

SCHEDA DI VALUTAZIONE PRESENTAZIONE "base"

1° Cavaliere	Pony	Categoria A/B/OPEN "base"
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

Elemento di valutazione		Voto	Note
Cura del pony	Materiale di pulizia		
	Uso del materiale di pulizia/toelettatura		
Sellare il pony			
Rispetto delle regole di sicurezza			
Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche			
Domande: cura del pony			
Domande: sellare il pony			
Totale parte teorica e cura del pony			



Parte pratica rettangolo minimo 12x24

		MOVIMENTI	1° CAV.	2° CAV.	NOTE
1	A	Entrare al passo - proseguire fino a C			
	C	Pista a mano destra			
2	CMFAK KX	Passo cambiamento diagonale al passo			
3	tra X e M	proseguire per MCH			
4	HX tra X e F	cambiamento diagonale al passo Passo proseguire per FA			
5	A X	Tagliare il campo fino ad X Alt. Saluto. Scendere ed uscire conducendo il pony a mano			
	PUNTI D'INSIEME				
1	Esatto svolgimento della prova				
2	Posizione e assetto del cavaliere				
3	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti				
Parziale parte pratica			+	=	: 2 =

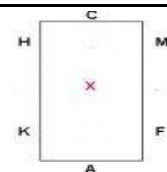
TOTALE PROVA (somma parte teorica + media parte pratica)		
--	--	--

SCHEDA DI VALUTAZIONE PRESENTAZIONE "avanzata"

1° Cavaliere	Pony	Categoria A/B/OPEN "avanzata"
2° Cavaliere		

Parte teorica e cura del pony

Elemento di valutazione		Voto	Note
Cura del pony	Materiale di pulizia		
	Uso del materiale di pulizia /toelettatura		
Sellare il pony			
Rispetto delle regole di sicurezza			
Domande: comportamento del pony/le sue caratteristiche			
Domande: cura del pony			
Domande: sellare il pony			
Totale parte teorica e cura del pony			



Parte pratica rettangolo minimo 12x24

		MOVIMENTI	1° CAV.	2° CAV.	NOTE
1	A	Entrare al passo - proseguire fino a C			
	C	Pista a mano destra			
2	tra C e M	Trotto proseguire sulla pista per FAK			
3	KX M C	cambiamento diagonale passo - proseguire fino a H			
4	HxF	cambiamento diagonale e proseguire sino ad A			
5	A X	Tagliare il campo sino ad X Alt. Saluto. Scendere ed uscire conducendo il pony a mano			
PUNTI D'INSIEME					
1	Esatto svolgimento della prova				
2	Posizione e assetto del cavaliere				
3	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti				
Parziale parte pratica			+	=	: 2 =

TOTALE PROVA	
---------------------	--

(somma parte teorica + media parte pratica)

LA GIMKANA

La gimkana è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti e fissi, che contengono prove di abilità, passaggi obbligati, principi di ostacoli (barriere a terra).

REGOLAMENTAZIONE GIMKANA

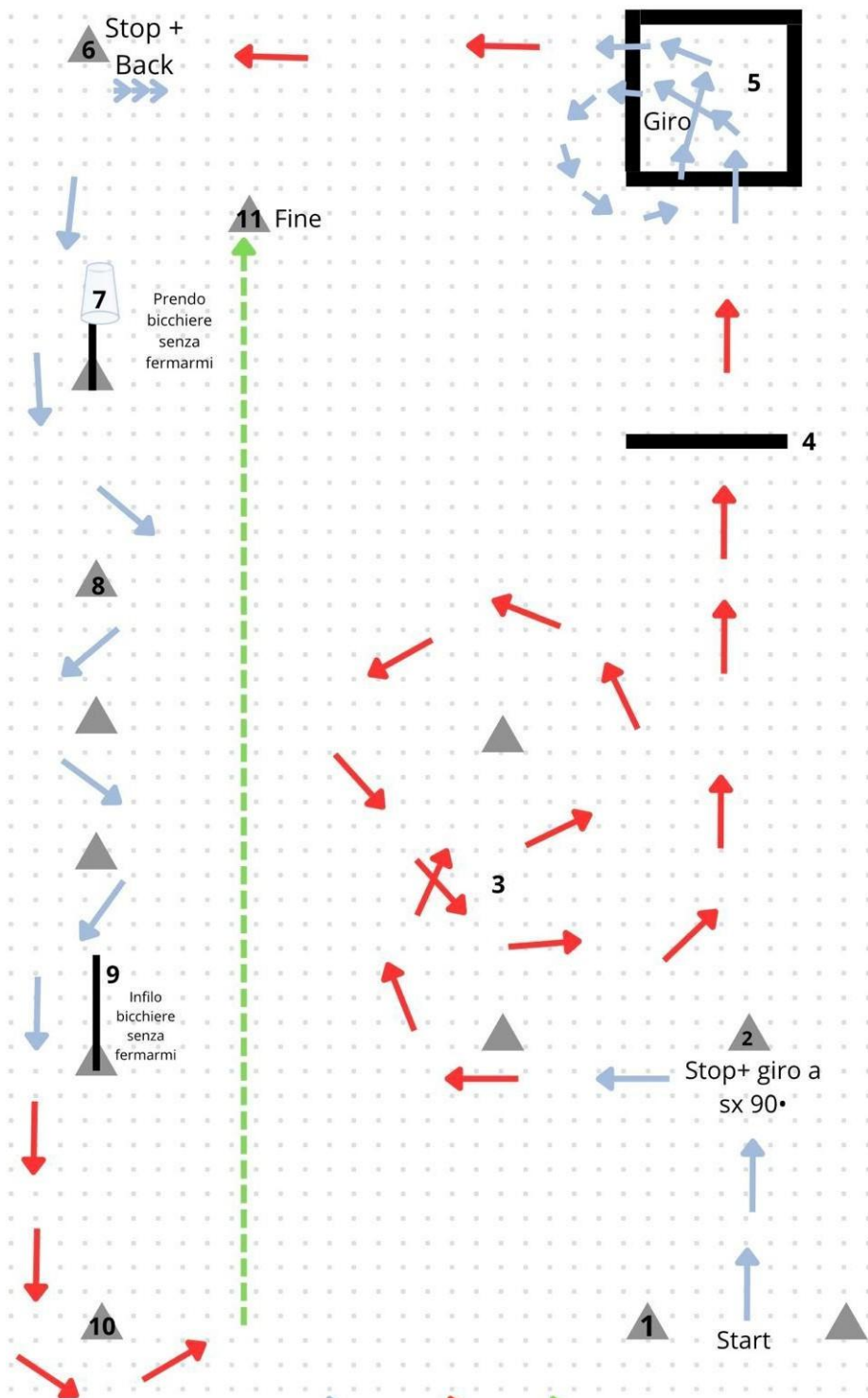
Il binomio svolge la prova individualmente. Un cavaliere può svolgere una sola gimkana, in una sola categoria. E' obbligatorio, per tutte le gimkane, indossare il corpetto protettivo per la schiena, oltre alla tenuta regolamentare descritta nella sezione "TENUTA". Il percorso, per la categoria Amini e per le categorie di livello "base" è uguale sia per la monta inglese che per la monta western, mentre i grafici sono separati in "inglese" o "western" per le categorie di livello "avanzato".

I livelli di competenza hanno specifiche caratteristiche di svolgimento del percorso:

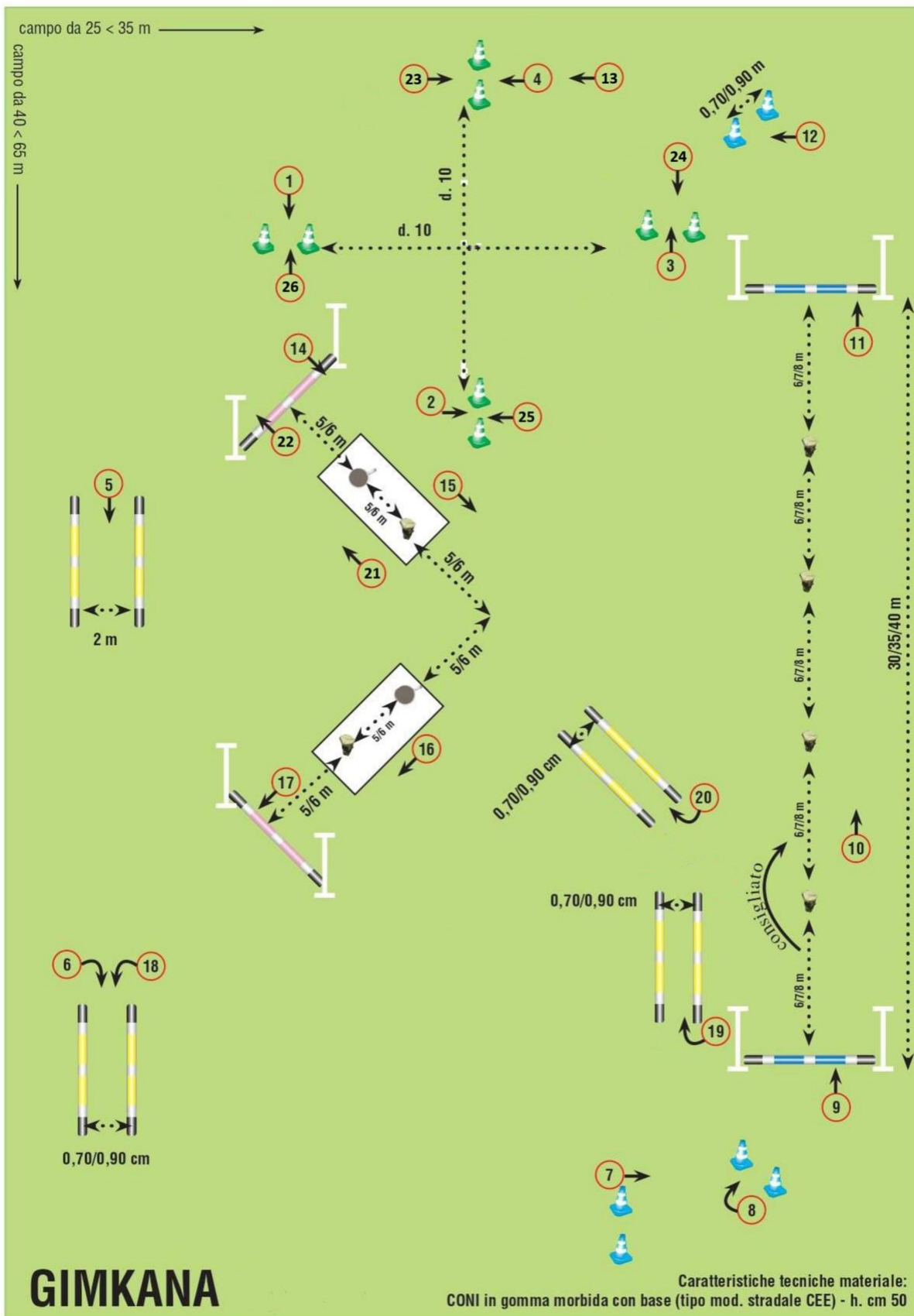
- Gimkana "base": la prova può essere svolta in autonomia o accompagnati, ma è obbligatoria la presenza del tecnico in campo gara vicino al binomio. La prova è di precisione e può essere svolta a passo, trotto e/o galoppo in base alle competenze dell'allievo. Le rettifiche (vedi regolamento pony games) saranno a carico dell'atleta, ma l'istruttore può aiutare a gestire il pony (NON il materiale); è consentito l'uso della sola frusta (o redini western come mezzo per far avanzare il pony) - NO SPERONI;
- Gimkana "avanzata": la prova deve essere svolta con conduzione in autonomia. La prova è di velocità. Le rettifiche sono a carico dell'atleta (vedi regolamento pony games). La caduta del cavaliere prevede l'assegnazione del tempo massimo di 399 secondi, ai quali va tolto il tempo impiegato fino al momento della caduta. Nella gimkana avanzata è consentito l'uso di frusta (o redini western come mezzo per far avanzare il pony) e speroni, con le seguenti penalizzazioni:
 - frusta (o redini western come mezzo per far avanzare il pony): +5 secondi
 - speroni: +5 secondi
 - frusta e speroni: +20 secondi

Il campo prova sarà diviso sia fra livelli che fra categorie: deve essere separato per ragioni di sicurezza legate alle diverse dimensioni dei pony ed alle competenze degli allievi.

GIMKANA "AVANZATA" WESTERN



GIMKANA "AVANZATA" INGLESE



I PONY GAMES

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

Questa attività è infatti 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 dei 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, rispetto delle regole.

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere nello stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di cavalieri. Per questo è essenziale per garantire la sicurezza di tutti i concorrenti, l'applicazione ed il rispetto del regolamento di disciplina.

REGOLE GENERALI

Le squadre sono composte da minimo 4 cavalieri e 4 pony e massimo 5 cavalieri e 5 pony, Le coppie sono formate da solo 2 o 3 pony e 2 o 3 cavalieri, Gli individuali consistono in 1 cavaliere ed in 1 pony; gli atleti, le coppie o le squadre devono essere accompagnate da un istruttore sia in campo prova che in campo gara.

Una volta che la competizione è iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nel modulo di ingresso non possono essere sostituiti. Una squadra può sostituire un pony a gara iniziata se il veterinario certifica che il pony è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony è pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony o la coppia con 1. In alternativa, la squadra o la coppia possono continuare a giocare fuori concorso.

Potranno partecipare cavalieri in possesso di 1° livello da almeno 3 mesi.

CATEGORIE

La categoria A è riservata ai pony con un'altezza al garrese massima di 120 cm (compresi i ferri), montati da cavalieri dai 3 ai 12 anni d'età (vale il millesimo dell'anno).

Si distingue la categoria Amini dai 3 ai 7 anni (vale il millesimo dell'anno).

La categoria B è riservata ai pony con un'altezza al garrese minima di 110 cm (compresi i ferri), montati da cavalieri a partire dagli 8 anni d'età (vale il millesimo dell'anno).

Le categorie si divideranno in:

- A mini
- A/base
- A/avanzato
- B/base
- B/avanzato

Lo stesso pony non può partecipare, nella disciplina dei pony games, alla stessa categoria in due squadre diverse e non può partecipare a più di 2 categorie di pony games al giorno, ma se partecipa a più discipline rimane valido quanto specificato nel paragrafo "categorie" della sezione "generalità".

PONY

La corporatura, il peso e l'esperienza di un cavaliere devono corrispondere alla corporatura e all'esperienza del pony.

Non possono essere utilizzati pony interi (stalloni).

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

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

SELLERIA

Tutti gli articoli di selleria (selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento) devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti, e non modificati o adattati in alcun modo per diversi scopi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa). Devono essere usate selle sintetiche o in pelle con arcione, o bardette. Queste devono essere complete, all'inizio d'ogni gara, di staffe, staffili aperti, e sottopancia con due fibbie per parte.

Le imboccature ammesse sono SOLO i filetti: possono essere ad anelli scorrevoli, ad aste, a D, ad olive e Baucher. Sono consentiti anche filetti snodati o con doppio snodo, con aste (anche solo superiori o inferiori),

Le barre laterali dei filetti ad aste non devono superare i 10 cm.

E' ammessa la testiera bitless, non è ammessa la sola capezza.

I paraocchi sono vietati.

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

E' obbligatorio utilizzare staffe chiuse anteriormente.

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

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

Autorizzati: martingala fissa su capezzina semplice, martingale ad anelli con arresti, rosette, protezioni, cuffie, collare da caccia e sottocoda.

Nel caso in cui, durante il gioco, si rompa del materiale di selleria (es. sottopancia, redine...), tale da impedire ad una squadra di continuare a giocare, la squadra in questione viene eliminata per quel gioco.

TENUTA

Obblighi: pantaloni da equitazione, stivaletti da equitazione alla caviglia, casco a norma con sottogola con attacco a tre punti, corpetto protettivo per la schiena.

Divieti: modifiche del casco, gioielli e orologi.

Il sottogola o allacciatura del cap deve essere sempre allacciato durante una gara o quando si monta all'interno dell'arena. Se il cap si slaccia durante una gara, il cavaliere deve

immediatamente allacciarselo e riprendere il gioco dal punto in cui il cap si è slacciato. Il non farlo causa eliminazione.

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

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

LA GIURIA

È composta da:

- Arbitro ufficiale (Presidente di Giuria), contemporaneamente starter. Dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- Arbitri di corsia: uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Devono essere appositamente formati sulla conoscenza del regolamento ed avere almeno 16 anni.
- Arbitro all'arrivo: posizionato sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura, con i posizionatori di materiale (2 per ogni squadra/coppia/atleta), il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

FASCIA PER IL CAP

L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire la gara indossando una fascia bianca, nera o colorata ben visibile sul cap nettamente in contrasto con il copri cap e che misuri almeno 4 cm d'altezza.

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

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

COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI

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

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

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

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

Sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony non è permesso.

CAMPO GARA E TRACCE

Il campo gara è definito area recintata o cordata in cui avviene il gioco e dove sono tracciate le linee di gioco. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 130 metri di lunghezza e 80 metri di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione. Contemporaneamente saranno accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre.

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

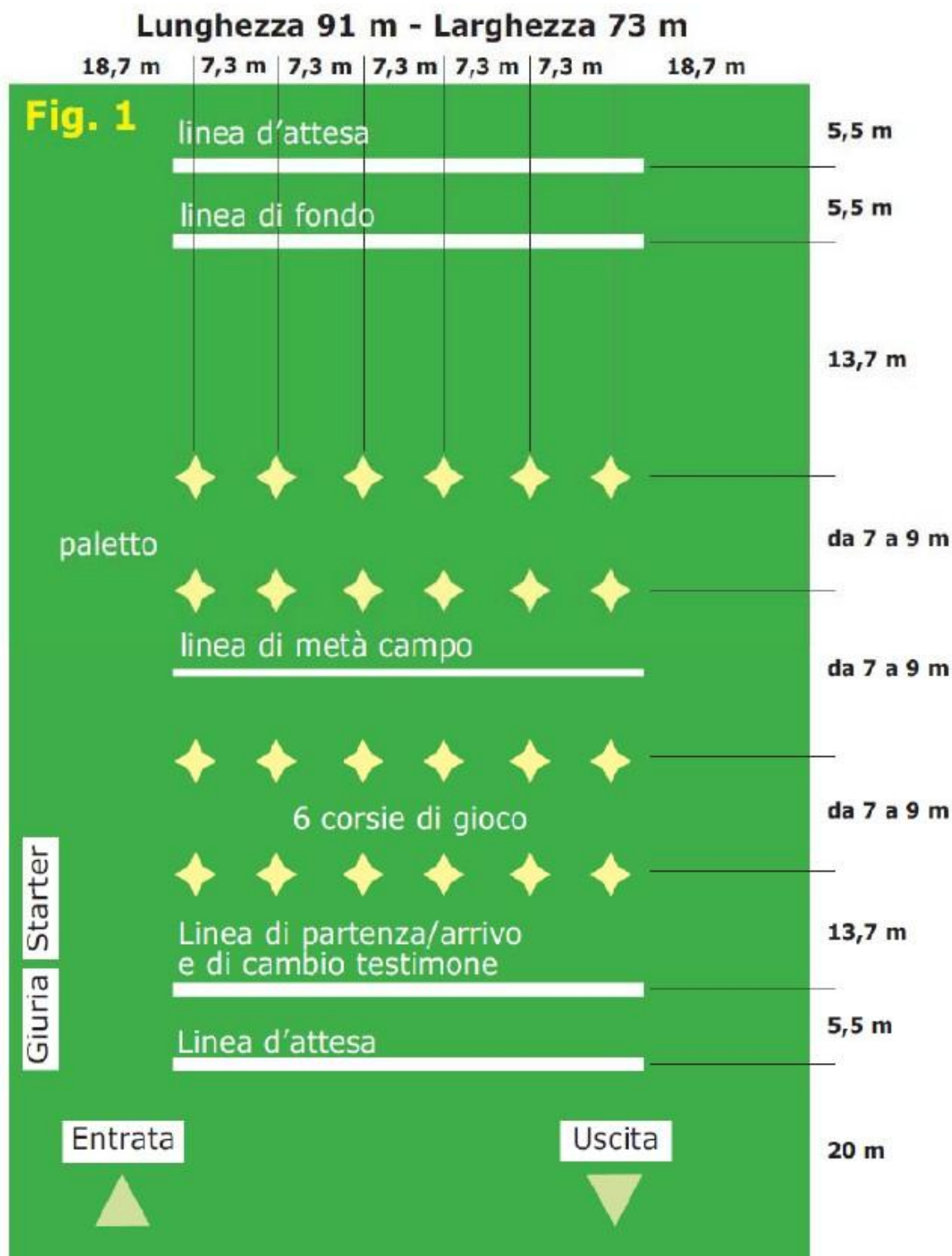
Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono ,ecc ...) si intende per zona di gioco, la corsia situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza da 7 a 10 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi, ad esempio lo slalom, si intende per zona di gioco,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

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

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

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

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



Nessun pony può entrare nella zona di partenza a gioco iniziato tranne il pony in partenza. Gli istruttori non possono entrare in campo durante il gioco, pena l'eliminazione per quel gioco, tranne per le categorie in cui è previsto che l'istruttore accompagni uno o più binomi (ma deve dichiararlo prima dell'inizio del gioco). Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza, pena l'eliminazione: ci dovrà essere infatti un solo cavaliere nella zona di gioco salvo nei giochi a coppia.

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

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

Il comitato organizzatore deve prevedere un campo prova recintato. Può essere deciso che il riscaldamento delle squadre avvenga nel campo di gara.

EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO

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

È vietata qualsiasi modifica dell'equipaggiamento da parte del cavaliere.

Tutto il materiale deve essere omogeneo per tutte le squadre.

PASSAGGIO DI MATERIALE

Tutti i piedi dei pony impegnati in uno scambio devono essere dietro la linea di partenza o di fondo. Ogni infrazione comporta l'eliminazione salvo rettifica (ripassando la linea).

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

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

Se un equipaggiamento cade dietro la linea di attesa, al momento dello scambio, è il cavaliere in arrivo che deve raccoglierlo e trasmetterlo al cavaliere in partenza. Lo può dare a piedi senza rimontare sul pony, ma obbligatoriamente nella zona di scambio (compreso il pony). L'equipaggiamento è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo.

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

ASSISTENZA

Nessun cavaliere può aiutare un altro nello svolgimento del gioco, salvo che si stia tentando di recuperare un pony scappato. È sottinteso che i cavalieri si possono dare dei consigli verbali.

L'istruttore che interviene aiutando l'atleta, elimina la coppia/squadra/atleta per quel gioco, salvo per le categorie in cui è previsto il suo accompagnamento (ma deve averlo preventivamente comunicato).

PERDITA/CADUTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

Il cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

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

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

Se un cavaliere sposta, ribalta o danneggia l'equipaggiamento di un avversario, sarà eliminato per quel gioco. Il gioco verrà ripetuto, tranne dalle squadre/coppie/atleti che avessero già terminato il gioco.

CADUTE

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

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

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

Se un cavaliere sembra essere infortunato, l'arbitro ufficiale può interrompere il gioco in corso.

GESTIONE DEL PONY NON MONTATO O IN LIBERTÀ

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

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

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

Per il gioco delle Pietre, il cavaliere non può in nessun caso appoggiarsi sul pony, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

CORREGGERE GLI ERRORI

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

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

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

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

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

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

OSTRUZIONI

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

L'invasione di campo senza ostruzione non causa eliminazione.

ELIMINAZIONI

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

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

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

Se abbatte un paletto e si sbaglia a riposizionarlo viene eliminato (N.B.: "porta" = passaggio tra due paletti)

LA PARTENZA

Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera. L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se non lo è, può fischiare e rifare la partenza.

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

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

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

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

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

L'ARRIVO

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

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

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

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

CLASSIFICA

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

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

In caso di parità fra più squadre, si verifica chi ha ottenuto la posizione più alta nell'ultimo gioco.

BRIEFING

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

La competizione può essere organizzata in batterie. Sarà definita l'organizzazione delle premiazioni; o al termine di ogni singola prova o secondo quanto previsto dal programma ufficiale.

ISPEZIONE

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

SFILATA

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

GIOCHI

Categoria Amini: 5 giochi

- Slalom
- Pallina e cono
- Le due tazze
- Cavallette
- Le due bandiere

Categoria A/B base: 8 giochi

- Slalom
- Pallina e cono

- Le due tazze
- Cavallette
- Le due bandiere
- Pietre
- Palla e cono internazionale
- Torre

Categoria A/B avanzato: 12 giochi

- Slalom
- Pallina e cono
- Le due tazze
- Cavallette
- Le due bandiere
- Pietre
- Palla e cono internazionale
- Torre
- 2 bottiglie
- Piccolo presidente
- Corda
- 5 bandiere

REGOLE DEI GIOCHI

1 - SLALOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

1 testimone

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

Regole del gioco

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

Errori:

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

2 - PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

2 coni di altezza da 46 a 50 cm.

2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per

posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

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

3 - LE DUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.

4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

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

4- CAVALLETTA

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

Errori:

scavalcare il pony senza mettere una mano sulla sella

Se il testimone cade, durante lo scavalcamento, l'esercizio su quel pony deve essere ripetuto.

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

L'addetto al 4 pony non deve mai abbandonare la postazione. Può solo per motivi di sicurezza indietreggiare ma non deve mai incitare il pony né verbalmente né con gesti.

5 - LE DUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

2 coni x bandiera

2 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

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

6 - 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 va verso le pietre che sono sistemate tra il secondo ed il terzo paletto in mezzo ad ogni corsia perpendicolarmente alla linea centrale. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che restano sul collo, dovrà camminare su ciascuna delle pietre senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre dovrà rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettuerà il percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se un cavaliere o un pony rovesciano una o più pietre, il cavaliere dovrà rimetterle a posto. Il cavaliere non dovrà posare un piede a terra mentre fa le pietre. Il cavaliere non potrà utilizzare la pietra per salire in sella. In ogni caso di errore il cavaliere dovrà obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Equipaggiamento per ogni corsia:

2 coni

2 palline

Regole del gioco:

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

Errori:

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

8 - LA TORRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

1 cono di circa 75 cm di altezza

1 torretta di legno

1 palla di legno di circa 75 mm di diametro (per cat. Amini si usa palla da palla e cono)

1 secchio di capacità di circa 15 litri riempito per metà di acqua

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono.

Poi va subito a tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la va a depositare da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e la va a buttare nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto dello slalom, prima di tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 4 ripesca la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette da cavallo sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Nella gara a coppie il cavaliere n°1 svolgerà anche il ruolo n°4 ed il cavaliere n°2 svolgerà anche il ruolo n°3.

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. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata.

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 - CORDA

Equipaggiamento per ogni corsia:

1 corda

4 paletti

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro alle linee di partenza e di fondo. I due ultimi cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

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

Per lo slalom riferimento al gioco n°1.

11 - Il piccolo Presidente

Equipaggiamento per ogni corsia:

1 paletto

1 tavolo

5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore alle dimensioni del paletto tondo/quadrato a sezione tonda o quadrata con lettere ITALY

Regole del gioco :

i cavalieri si tengono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e

va infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila sul paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n°2 va prendere il tubo A, torna, lo infila sul paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere 3 farà la stessa cosa col tubo T e il cavaliere n° 4 farà la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro senso

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

Nella versione a coppie, il cavaliere n°1 parte col tubo Y e va infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila sul paletto e torna al fondo a prendere la lettera A dal tavolo, per poi infilarla nel paletto e passare la linea di arrivo; il cavaliere n°2 farà la stessa cosa con le lettere T ed I.

Errori :

Se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi da esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare il tubo.

12 - 5 BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

2 coni x bandiere

5 bandiere

Regole del gioco:

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

Errori:

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