



# **REGOLAMENTO DISCIPLINA**

# **MOUNTED GAMES**

# **F.I.S.E.**

EDIZIONE2018

Revisione del 12 Febbraio

---

**LEGENDA:  
SOMMARIO**

**Mounted Games**

**CATEGORIE**

**1.0**

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

- **Categorie Mounted Games**

Viene suddivisa in questo modo:

	<b>2018</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>
<b>Under 12</b>	2006	2007	2008	2009
<b>Under 14</b>	2004	2005	2006	2007
<b>Under 17</b>	2001	2002	2003	2004

**Open** da 14 anni a nessun limite

**1.1 Categoria Pony Esordienti**

Categoria riservata a pony di età minima 4 anni e massimo 7 anni, montati da cavalieri di età minima 14 anni in possesso di patente BMG o B Olimpico e/o superiori ed esperienza minima di 1 anno in categorie Mounted Games ufficiali.

Programmazione: a coppie e facoltativa per i CO

Giochi previsti per sessione: 7 giochi max.

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

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

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

---

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

## **2.0 PARTECIPAZIONI**

### **2.1 Cavalieri:**

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

La categoria pony esordienti è esclusa dal calcolo delle partecipazioni.

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

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

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

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

### **2.2 Pony**

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

### **2.3 Età minima dei pony:**

4 anni categoria esordienti

5 anni per tutte le altre categorie

E' consentita la partecipazione di un pony non iscritto ai Ruoli Federali a qualsiasi categoria, ma tale partecipazione può essere esclusivamente fuori classifica, pagando il doppio dell'iscrizione e dichiarando di essere in possesso di polizza assicurativa.

---

## LIBRO I

### MOUNTED GAMES

#### DEFINIZIONE

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

#### PRINCIPI FONDAMENTALI

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## LE ORIGINI

I Pony Games sono apparsi in Inghilterra alla fine degli anni 50. In questo periodo in Gran Bretagna, l'equide costituiva ancora un modo di locomozione, pertanto i cavalieri in erba dovevano imparare a circolare con spigliatezza sia in ambiente naturale che urbano, ovviamente a bordo strada, e dovevano saper affrontare tutte le situazioni. In questo paese, a forte cultura equestre, il gioco a squadre e la competizione sono apparsi il miglior metodo di apprendimento. Il successo fu immediato e totale. D'altronde i migliori cavalieri britannici attuali, sia in salto ostacoli che in completo, sono nati da questa scuola. Oggi i Pony Games sono usciti dalla nazione di origine ed hanno sempre maggiori seguaci in Europa e nel mondo. Le competizioni organizzate permettono di riunire praticanti di tutte le discipline equestri.

## TITOLO I

### REGOLE GENERALI RGmg

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

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

RGmg 1.3 Gli individuali consistono in un binomio e devono essere accompagnati, se minorenni, da un responsabile (TAL) sia in campo gara, sia in campo prova.

RGmg 1.4 A competizione iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti, (fatta eccezione per i punti 1.5 ed 1.6). Durante la gara a squadre, un cavaliere o un pony, dichiarati nell'ordine di partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione dell'Arbitro Ufficiale o Presidente di Giuria, (es. in caso di ritardo o concomitanze).

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

RGmg 1.6 Una squadra o una coppia possono sostituire un cavaliere se il medico di servizio dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 solo giocatore. Il cavaliere subentrato lo è fino alla fine della categoria e deve corrispondere ai requisiti richiesti per partecipare a quella categoria. In caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica (vedi punto 12.1)

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

---

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

## **2.0 PONY**

RGmg 2.1 I pony non devono superare 1,48 m senza ferri.

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

RGmg 2.3 Non possono essere utilizzati pony interi.

RGmg 2.4 Salvo quanto previsto per la categoria pony esordienti, l'età del pony non deve essere inferiore a 5 anni.

RGmg 2.5 Sentito il parere del veterinario di servizio potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

## **3.0 SELLERIA**

RGmg 3.1 La bardatura (selle, testiere e il resto dell'materiale) deve essere usata per lo scopo a cui è preposta e non modificata o adattata in alcun modo per scopi diversi (ad esempio martingale ad anelli usata come fissa).

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

- Staffe;
- porta staffili aperti;
- sottopancia con due fibbie per parte.

RGmg 3.3 Le imboccature ammesse sono quelle previste per le prove di dressage (vedi tavola 2 imboccature reg. nazionale pony dressage allegata).

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

RGmg 3.5 Le redini senza morso sono permesse (tipo bitless) non è però permesso l'Hackamore.

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

RGmg 3.6 E' vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi. E' consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purché non superino lo spessore di cm.3 misurati a partire dalla guancia.

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

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

---

RGmg 3.9 Divieti: ramponi e criniere intrecciate e ogni altro materiale rumoroso.

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

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

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

#### **4.0 BARDATURA E IMBOCCATURA:**

RGmg 4.1: rif. Regolamento specifico e imboccature tavola 2 + bitless. Sono consentite la martingala fissa e la martingala ad anelli. È possibile utilizzare solo le selle inglesi.

RGmg 4.2 Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni.

RGmg 4.3 E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony/cavallo qualora questo calci o venga considerato pericoloso.

#### **5.0 TENUTA**

RGmg 5.1 Obblighi: pantaloni da equitazione, stivaletti da equitazione, scarpe da pony games e cap omologato con attacco a tre punti.

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

RGmg 5.3 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è a cavallo. Se il cap si slaccia durante la gara, il cavaliere deve immediatamente riallacciarlo per continuare il gioco; il mancato rispetto di quanto specificato comporta l'eliminazione immediata. La perdita del cap comporta l'eliminazione immediata.

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

RGmg 4.5 La gioielleria che non può essere tolta, deve essere nascosta con un nastro adesivo. Tutti i monili devono essere tolti durante la gara. I monili che non possono essere tolti devono essere ricoperti in maniera appropriata.

RGmg 4.6 Tutto le persone autorizzate ad entrare nel campo di gioco devono indossare scarpe con la chiusura assicurata.

#### **6.0 PESO DEL CAVALIERE:**

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

---

## **7.0 L'ARBITRO UFFICIALE:**

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

RGmg 7.2 Il posizionamento degli Arbitri di Corsia verrà definito dallo Starter Ufficiale al momento del briefing.

## **8.0 OBIEZIONI**

RGmg 8.1 Nessuna obiezione o rimostranza può essere fatta ad alcun giudice responsabile della gara dopo il briefing.

## **9.0 GIUDICI**

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

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

RGmg 9.3 Ogni squadra che porta nell'area di gioco più membri di quelli concessi al punto (9.2) può essere eliminata, salvo eventuali accordi con l'Arbitro ufficiale.

I posizionatori debbono entrare in campo con la propria squadra e rimanere fino alla fine della sessione di gioco. Gli arbitri di corsia hanno l'obbligo di firma al tavolo all'arrivo prima di iniziare a giudicare.

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

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

## **10.0 FASCE PER IL CAP**

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

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

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



---

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

### **11.0 MALTRATTAMENTO DEL PONY**

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

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

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

Sono esempi di maltrattamento le seguenti condotte:

- frustare, colpire o picchiare un pony con qualsiasi oggetto o con una mano o gamba;
- stratonare violentemente un pony in bocca;
- montare un pony evidentemente spossato, fuori forma, debole o ferito;
- sensibilizzare in modo anormale qualsiasi parte del pony;
- lasciare un pony senza cibo o beveraggio adeguato;
- usare bardature di taglia sbagliata.

Qualsiasi di queste infrazioni causa eliminazione.

RGmg 11.2 Non è mai permesso usare gli speroni e/o il frustino nei giochi con i ponies e in nessun luogo dell'area in cui è in corso una competizione di mounted games.

RGmg 11.3 Nulla, ad eccezione delle gambe del cavaliere quando è in sella, può colpire il pony in qualsiasi momento della gara. Questo comprende anche l'uso del materiale di gioco come frustino. Ogni infrazione è causa di eliminazione.

RGmg 11.4 Non è ammesso agitare il materiale di gioco a fianco del pony, ogni infrazione causa una ammonizione, alla seconda ammonizione scatta l'eliminazione per il gioco in cui è avvenuto il fatto. L'ammonizione è valida per tutta la durata della competizione.

### **12.0 COMPORTAMENTI SCORRETTI E NON SPORTIVI**

RGmg 12.1 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, comportamenti scorretti o non sportivi da parte dei cavalieri, degli istruttori, dei TAL, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei giudici, comportano l'eliminazione della squadra, della coppia o del singolo per la sessione di gioco.

RGmg 12.2 A discrezione dell'Arbitro Ufficiale, i cavalieri che montano in modo brutale e pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti, che si comportano in modo sconveniente, non conformi al regolamento, potranno essere ammoniti con un cartellino giallo; qualora fosse imputato un 2° cartellino giallo, questo comporta l'eliminazione per

---

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

RGmg 12.3 Potranno essere presi eventuali provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri, degli istruttori, TAL e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.

### **13.0 STIMOLANTI**

RGmg 13.1 L'uso di stimolanti sia per il pony, sia per il cavaliere è severamente vietato.

RGmg 13.2 La lista degli stimolanti per pony vietati è consultabile nel Regolamento Veterinario FISE.

La lista degli stimolanti artificiali per i pony è pubblicata annualmente dalla FEI. E' disponibile gratuitamente sul sito: ([www.mounted-games.org/imga/documentation](http://www.mounted-games.org/imga/documentation))

### **14.0 FUORI CLASSIFICA:**

RGmg 14.1 Se una squadra, una coppia o un individuale giocano fuori classifica devono rispettare le regole della categoria, ma non acquisiscono punti.

## **REGOLE DELLA COMPETIZIONE: RC**

### **CAMPO GARA E TRACCE**

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

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

Tutte le corsie, anche le ultime, devono essere delimitate da due file di paletti, dal momento che i paletti contano sempre (RC 1.15).

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

RC 1.2 L'area di gioco è dentro l'area tracciata ed è delimitata da quattro bandierine d'angolo. Se abbattute queste bandierine devono essere raddrizzate. La non osservanza di questa regola comporta l'eliminazione.

RC 1.3 Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, palline e cono, ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 10 metri delimitata da due linee di paletti.

Per altri giochi /ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza di 3 metri a 5

---

metri a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa corsia, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

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

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

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

RC 1.7 Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali devono avere un diametro di almeno 40 cm. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing. Il colore delle linee e dei segni del materiale in campo gara deve essere in contrasto con il colore del terreno di gara.

RC 1.8 Ogni materiale abbattuto o spostato da un cavaliere, deve essere riposizionato sul segno o deve almeno toccare il segno o la circonferenza, il mancato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RC 1.9 Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul posizionamento spetta all'Arbitro Ufficiale. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può accorciare l'intera distanza del gioco.

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

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

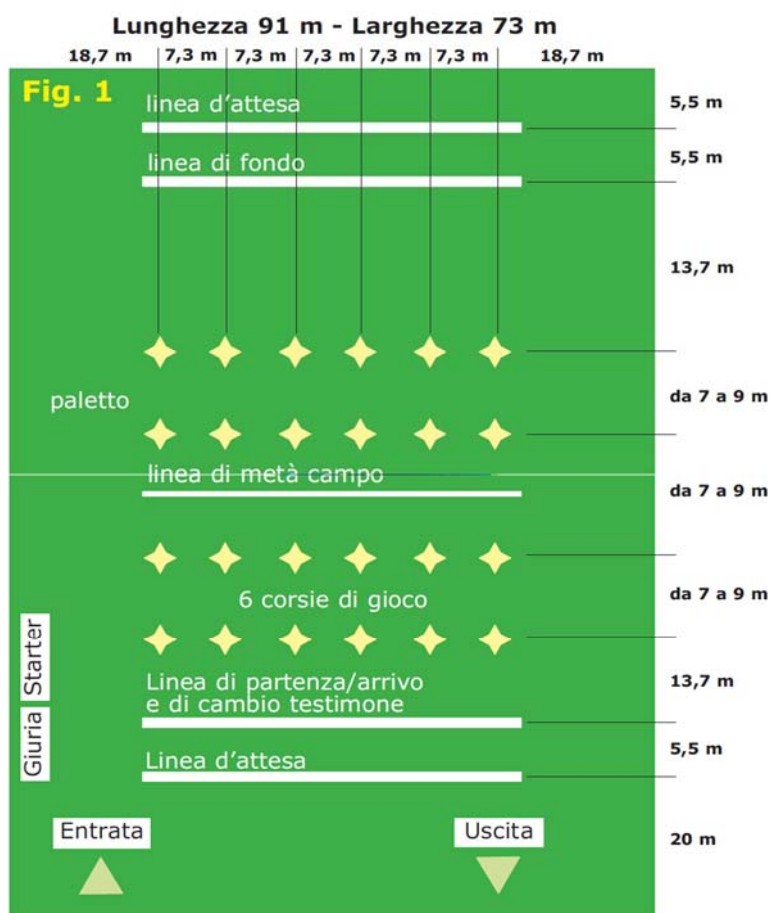
RC 1.12 Quando il cavaliere ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza ed è invitato ad andare a destra. Il cavaliere non potrà tornare dalla squadra/coppia fino al fischio di chiusura del gioco dello starter ufficiale. Pena eliminazione.

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

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

RC 1.15 Se un cavaliere fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente, anche se non fa parte del gioco. Pena l'eliminazione.

RC 1.16 Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara.



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

---

## **MATERIALE ROTTO O MODIFICATO**

Il Materiale è considerato rotto se è danneggiato in modo tale che non sia più conforme alle specifiche dei materiali. L'Arbitro stabilisce la causa del danneggiamento ed il responsabile. Se la causa è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione il cavaliere non è responsabile. In tutti gli altri casi il cavaliere è responsabile.

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

Alla ripresa del gioco la squadra, coppia, individuale che eventualmente ha causato la rottura del materiale viene eliminata e non partecipa.

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

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

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

RC 2.4 Il materiale difettoso non deve essere utilizzato.

## **PASSAGGIO DI TESTIMONE**

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

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

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

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

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

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

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

### **ASSISTENZA/ASSISTANCE**

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

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

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

### **PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE**

RC 5.1 Se ad un cavaliere cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, il cavaliere può scendere dal pony per posizionare o prendere tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. Il Cavaliere deve poi rimontare per continuare il gioco.

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

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

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

### **MATERIALE FUORI POSTO**

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

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

## **MATERIALE ROVESCiato**

RC 7.1 Se un cavaliere fa cadere o sottrae il materiale di un altro, il cavaliere che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo. Saranno gli arbitri di corsia ad avvisare lo Starter.

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

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

RC 7.4 Il gioco non sarà fermato in caso di materiale rovesciato se la squadra a cui appartiene il materiale ha finito il gioco ma la squadra che ha provocato il danno sarà eliminata.

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

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

## **CADUTE**

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

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

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

## **GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTA'**

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

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

RC 9.3 Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura il cavaliere per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

---

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

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

### **CORREGGERE GLI ERRORI**

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

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

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

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

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

RC 10.5 Se un materiale è stato mal posizionato (ad esempio nel gioco della piramide, la scatola messa al contrario), è il cavaliere che ha commesso l'errore a doverlo correggere (rif.RC10.4.).

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

RC 10.7 Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'Arbitro Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il TAL responsabile della squadra. La squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare l'ingresso dei TAL in campo gara.

RC 10.8 L'arbitro può dichiarare un gioco finito fischiando prima che l'ultima squadra abbia finito il suo gioco. In questo caso la squadra non verrà eliminata se ha fatto il gioco in modo corretto fino al fischio finale.

### **OSTRUZIONI**



---

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

RC 11.2 L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione a discrezione dell'Arbitro ufficiale se il controllo del pony è precario e crea pericolo.

### **ELIMINAZIONI**

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

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

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

### **GIOCHI CON SLALOM**

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

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

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

### **INFORTUNI**

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

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

RC 14.3 La squadra/coppia/individuale che a causa dell'infortunio ha fatto sospendere il gioco non potrà rigiocarlo, a meno che l'infortunio non sia avvenuto a causa dell'ostruzione subita da un'altra squadra/coppia/individuale.

---

## **MANOMISSIONE DEL MATERIALE**

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

RC 16.2 Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara delle squadre/coppie/individuali comporta l'eliminazione per il gioco che dovrà iniziare.

## **USCITA DEL CAMPO GARA**

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

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

## **POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE**

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

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

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

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

RC 19.1 Nelle competizioni in cui si fa uso di videocamera posizionata sulla linea di arrivo ed eventualmente sulla linea di fondo, l'arbitro può avvalersi delle registrazioni ufficiali. Le altre registrazioni non saranno prese in considerazione.

## **LA PARTENZA**

RC 20.1 Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dall'arbitro al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione. Tutti i cavalieri e i pony si allineano dietro la linea di attesa. L'arbitro alza la bandiera. I cavalieri vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RC 20.2 L'arbitro da solo decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non è corretta, può fischiare e far ripetere la partenza.

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

---

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

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

RC 20.6 Se l'arbitro retrocede un pony per falsa partenza, l'istruttore non può cambiare il binomio con un altro membro della squadra. Comunque il cavaliere partirà da dietro la linea di attesa.

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

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

RC 20.9 Se un cavaliere non è pronto, può alzare una mano solo se si trova dietro alla linea di attesa. L'arbitro non potrà dare inizio al gioco.

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

## **L'ARRIVO**

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

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

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

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

RC 21.5 Se per una ragione qualsiasi, i giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti. L'arbitro può fischiare la fine del gioco prima che tutti i concorrenti abbiano terminato allo scopo di risparmiare tempo. In caso che le squadre, coppie individuali rimasti in campo siano più di uno essi si divideranno la somma dei punti rimanenti.

## **USO DEL 'MATERIALE**

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

## **SOSTITUZIONE DI UN GIOCO**

RC 23.1 Se un materiale di una squadra viene rovesciato dal vento, o da qualsiasi altro motivo atmosferico, il gioco sarà o sostituito o annullato o eventualmente rigiocato con il materiale zavorrato.

## **RECLAMI**

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

## **CLASSIFICA**

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

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

## **GIOCO DECISIVO (SPAREGGIO 5 BANDIERE PER TUTTE LE CATEGORIE)**

RC 26.1 In caso di parità fra più squadre, per determinare la classifica può essere organizzato un gioco supplementare fra le squadre ex-aequo.

RC 26.2 Si consiglia vivamente per le gare a coppie e individuali di far uso, dopo le qualificazioni, delle semifinali per meglio livellare gli accessi alla finale.

## **BRIEFING**

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

RC 27.2 Si definirà l'organizzazione in base al:

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

La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

RC 27.3 Saranno organizzate le premiazioni al termine di ogni singola prova o in base a quanto stabilito nel programma ufficiale.

## **ISPEZIONE**

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

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

## **SFILATA**

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

## **CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE O CONTRARIE**

RC 30.1 Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettono la corretta posizione del materiale prima che il cavaliere possa effettuare il suo gioco, con conseguente criticità nel proseguire il corretto svolgimento del gioco, gli arbitri di corsia devono avvisare l'Arbitro ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco sarà interrotto dall'Arbitro Starter che, consultandosi col Direttore di campo e con la Giuria, deciderà se farlo rigiocare, sostituirlo o annullarlo.

RC 30.2 L'arbitro deciderà se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario, dovrà essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RC 30.3 Se i pesi vengono aggiunti ad un materiale per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte del materiale stesso per tutta la gara.

RC 30.4 Nel caso di condizioni meteorologiche estreme o per qualsiasi altra causa imprevista l'arbitro può decidere a sua discrezione di interrompere la gara se ritiene ci sia un rischio per i cavalieri o i ponies o, in ogni caso, per garantire la sicurezza della competizione.

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

RC 30.5 In caso di forte vento e nel caso che le zavorre non siano sufficienti, lo Starter ufficiale, a sua discrezione, può consentire ai posizionatori di sostenere o passare il materiale, questi non possono influenzare il gioco e devono indossare il Cap. In caso di interferenza attiva da parte di questi la squadra/coppia/individuale potrà essere eliminata.

## **CATEGORIE**

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

UNDER 12 anni con pony fino a 1.38 cm e cavalieri da 8 a 12 anni;

UNDER 14 anni con pony fino a 1.48 cm (1.49m con i ferri) e cavalieri da 8 a 14 anni;  
 UNDER 17 con pony fino a 1.48 cm (1.49 cm con i ferri) e cavalieri da 10 a 17 anni;  
 OPEN con pony fino a 1.48m (1.49m con i ferri) e cavalieri con minimo 14 anni;  
 PONY ESORDIENTI cavalieri con minimo 14 anni di età, con pony di età compresa tra i 4 e i 7 anni, di altezza massima di 148 cm (1.49 con i ferri).

## TITOLO II

### GIOCHI

SQUADRE	COPPIE	INDIVIDUALI
1. Slalom	1. Slalom	1. Slalom
2. Pallina e cono	2. Pallina e cono	2. Le due tazze
3. Le due tazze	3. Le due tazze	3. Le due bandiere
4. Corda	4. Corda	4. Le 5 Bandiere
5. Le due bandiere	5. Le due bandiere	5. Cartoni
6. La Torre	6. La Torre	6. Basket
7. Le 5 Bandiere	7. Le 5 Bandiere	7. A piedi a cavallo
8. Le Pietre	8. Le Pietre	8. Le 4 bandiere
9. Cartoni	9. Cartoni	9. Le 3 Tazze
10. Palla e cono Int..	10. Palla e cono Int.	10. Piramide
11. Postino	11. Postino	11. I calzini
12. Basket	12. Basket	12. Le spade
13. 5 Tazze	13. 5 Tazze	13. Pneumatico
14. A piedi a cavallo	14. A piedi a cavallo	14. Rifiuti
15. Le 4 bandiere	15. Le 4 bandiere	15. Cassetta degli attrezzi
16. Le 3 Tazze	16. Le 3 Tazze	16. Le bottiglie
17. Piramide	17. Piramide	17 Bank Race
18. I calzini	18. I calzini	18. Bottle Exchange
19. Le spade	19. Le spade	19. Hoopla
20. Pneumatici	20. Pneumatici	20. Moat and Castle
21. Palloncini.	21. Palloncini.	21. Three pot flag.
22. Rifiuti	22. Rifiuti	22. Victoria Cross
23. Cassetta degli attrezzi.	23. Cassetta degli attrezzi	
24. Le bottiglie	24. Le bottiglie	
25. Jousting	25. Bank Race	
26. Bank Race	26. Bottle Exchange	
27. Bottle Exchange	27. Hoopla	

---

28. N. patrick.		
29. Hoopla		

### **Regole dei giochi:**

#### **1 - SLALOM**

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

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

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.

Riferimento RC 13.1/2/3/4

#### **2 - PALLINA E CONO**

Materiale 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) il quale è allineato con il primo paletto dello slalom, dopo ciò va a prendere la pallina posizionata sul secondo cono, il quale è allineato con il 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 il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà comunque obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

### **3 - LE DUE TAZZE**

Materiale 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 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 - CORDA**

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

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

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

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

## **5 - LE DUE BANDIERE**

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

Errori:

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

La bandiera può essere infilata nel cono anche dal lato del drappo.

## **6 - LA TORRE**

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza

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

#### Regole del gioco:

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

#### Errori:

Se un materiale 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.

## **7 - LE CINQUE BANDIERE**

Materiale 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 e 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 ad esempio: un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, dovranno essere corretti dal Cavaliere interessato nel momento in cui si verificano. Il Cavaliere può scendere per correggere il suo errore. La perdita del tessuto

---

della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico o tolto.

Riferimento RC 10.6

Riferimento RC 1.7/8

## **8 – LE PIETRE**

Materiale 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 partenza, 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. Il cavaliere scende 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 in qualsiasi senso di marcia.

Riferimento RC 9.3/4

## **9 - CARTONI**

Materiale 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 partenza, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio. Ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono di seguito nello stesso modo.

Errori:

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

## **10 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE**

Materiale 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 partenza, il cavaliere n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto situato sulla linea centrale. Va a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2,70 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 situato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

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

## **11 - POSTINO**

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco di 60 cm. di altezza e 40 cm di larghezza

---

·4 lettere di 20x10 cm di legno compensato da 3 a 5 mm di spessore con gli angoli arrotondati

·4 paletti

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto cavaliere a fare il postino, se la squadra ha solo 4 cavalieri, **deve essere l'istruttore/tecnico con il cap allacciato**) e a piedi è IL POSTINO il quale è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5, la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa. Il postino può muoversi all'interno del cerchio e deve tenere tutte le lettere in mano.

Errori:

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

Durante il passaggio dal Postino al cavaliere, in ogni caso in cui la lettera o il sacco cada all'interno del cerchio, il postino può ridarla al cavaliere, ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare le mani a terra fuori dal cerchio, pena l'eliminazione.

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

## 12 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 4 coni (uguali a quelli di palla e cono)
- 5 palline da tennis
- Canestro di 150/170 cm di altezza per gli Under 12
- Canestro di 200/215 cm di altezza per gli Under 14/17/ Open

Regole del gioco:

I coni sono allineati ai primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la deposita nel canestro situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno successivamente la stessa cosa, il cavaliere n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

---

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dal cavaliere che ha commesso l'errore, se necessario scendendo dal pony. Se il canestro è rovesciato, il cavaliere dovrà sistemare la totalità del materiale, ma dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel canestro, questa cade, deve rimetterla nel canestro da cavallo. Nel caso in cui il cavaliere abbia messo la pallina e il canestro cade il cavaliere può rettificare tutto a piedi.

### **13 - LE 5 TAZZE**

Materiale per ogni corsia:

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2,7 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 4 tazze vi saranno posate rovesciate. I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto qualsiasi, va a prendere una tazza sul tavolo, ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere successivo. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

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

La tazza rovesciata sul tavolo finché non cade non è considerata come un errore. (RC 10.6)

### **14 - A PIEDI - A CAVALLO**

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare le slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta a cavallo prima di passare

---

la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte a cavallo, scende obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

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

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

La coppia cavaliere/pony dovrà aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta. Per l'arrivo conta solo il cavaliere e non la totalità cavaliere/pony.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

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

RC 9.3/4

## **15 - LE 4 BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 sono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2,70m dietro la linea di fondo e la mette dentro il tubo del porta bandiere corrispondente allo stesso colore della bandiera, il quale è allineato al primo paletto dello slalom. Il cavaliere dopo aver inserito la bandierina passa la linea di arrivo. I cavalieri n° 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa. I cavalieri devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo.

Errori:

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

---

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

Riferimento RC 10.7

## **16 - LE TRE TAZZE**

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale 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 partenza, il cavaliere n° 1 parte per spostare le tazze da un paletto ad un altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 3 è da mettere sul n° 4, poi la tazza sul paletto n° 2 sarà da mettere sul paletto n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo, il cavaliere n° 1 passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte per spostare le tazze da un paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 dovrà fare come il n° 1 e il cavaliere n° 4 farà lo stesso percorso del cavaliere n° 2.

Errori:

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

## **17 - PIRAMIDE**

Materiale per ogni corsia:

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



#### Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate, le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu). Poi passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°4 va a prendere la scatola I (verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco la piramide dall'alto al basso dovrà comporre la parola ITALY e/o i colori verde, giallo, blu, rosso e bianco.

#### Errori:

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

Se il cavaliere vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo. RC 10.5

### **18 - I CALZINI**

Materiale 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, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente, anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati, dietro la linea di fondo (2,70 metri), dentro ad un circolo se tracciato, rimonta, va verso la linea di arrivo e passa il calzino al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, il cavaliere n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

---

Errori:

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

## **19 - LE SPADE**

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

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

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

Tutti gli scambi devono essere fatti da mano a mano.

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo sulla spada con le mani per risalire e solo per risalire potrà tenere la spada per la lama. Per correggere un errore senza scendere, il cavaliere può tenere gli anelli con il pollice e una volta riparato deve lasciare gli anelli prima di attraversare la linea di arrivo/fondo.

Appena il cavaliere ritorna in sella, dovrà tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato errore.

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

Il passaggio della spada deve sempre essere fatto da mano a mano tenuta per l'impugnatura, in caso di caduta degli anelli durante lo scambio solo uno dei due cavalieri potrà rettificare.

## **20 – PNEUMATICI**

Materiale per ogni corsia:

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

---

### Regole e 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 partenza, i cavalieri n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre il cavaliere n° 1 scende e passa dentro il pneumatico, 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 e Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

RC 21.2

### Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa può partire quando i due cavalieri precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto pena l'eliminazione; sarà obbligatoriamente il cavaliere che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RC 10.5.

I due cavalieri dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1. Paletto caduto RC 1.15

## **21 – PALLONCINI**

Materiale 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 posizionata sulla linea centrale e perpendicolarmente ad essa.

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

#### 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 con la punta del bastone. E' sconsigliato di battere sul pallone con la canna. La tavoletta porta palloncini deve rimanere interamente nella zona dei 4 paletti; se esce, il cavaliere che l'ha spostata la deve rimettere al suo posto, pena l'eliminazione.

## **22 - RIFIUTI**

Materiale per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

#### Regole del gioco:

I quattro cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2,70 dietro la linea di fondo e con la parte chiusa rivolta verso la linea di partenza. La pattumiera è posizionata sulla linea centrale. I Cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera. Passa poi la canna al n° 2. I Cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

#### Errori:

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

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

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato come un errore. Se un cavaliere prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1) Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è

---

autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi metterlo dentro la pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di materiale

### **23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI**

Materiale 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, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la cassetta, parte e la deposita sopra il tavolo allineato al secondo paletto dello slalom. Poi si dirige verso la linea di fondo e obbligatoriamente scende per raccogliere un martello posizionato dietro la linea di fondo a 2,70 metri dentro un circolo se tracciato, rimonta e va a depositare il suo martello dentro la cassetta prima di attraversare la linea. Il cavaliere n° 2 va verso la linea di fondo, scende obbligatoriamente e raccoglie il suo martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. 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 il tavolo mentre mette la cassetta, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo attrezzo.

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

### **24 - LE BOTTIGLIE**

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

## **25 - JOUSTING**

Materiale per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

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

Errori:

Se un cavaliere abbatte 2 o più bersagli dovrà rialzare quelli abbattuti erroneamente. Lo può fare con le mani. Le targhe devono essere abbattute con la punta della lancia, la quale deve essere tenuta dal manico anche nei passaggi di testimone.

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

## **26 - BANK RACE/ LA BANCA**

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono
- 1 porta banconote per 4 cifre (1,0,0,0) alto 170/200 cm
- 4 numeri (1,0,0,0) a due colori rosso/nero
- supporto per 4 cifre (con 4 gancetti)

#### Regole del gioco:

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

#### Errori:

Dopo la riparazione dell'errore, il cavaliere dovrà obbligatoriamente risalire sul pony per posare la banconote sul porta banconote. Se dopo il posizionamento della banconote, il porta banconote cade, il cavaliere dovrà rimettere il porta banconote a posto con le banconote appese anche a piedi. RC 10.5

## **27 - BOTTLE EXCHANGE**

#### Materiale 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.
- 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 1,80 m dietro la linea di fondo

#### 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 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sull'altezza del secondo picchetto, va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato sull'altezza del quarto picchetto e raccoglie la bottiglia su di esso, continua girando intorno al picchetto, che fa parte del gioco, posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo e torna al livello del bidone all'altezza del quarto paletto e posiziona la bottiglia su di esso, raggiunge il tavolo al livello del secondo paletto, raccoglie la bottiglia e la passa al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere numero 1.

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

Le bottiglie devono rimanere dritte sui tavoli durante il gioco. Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo, il cavaliere dovrà rimetterla

---

a posto, se necessario scendendo dal pony, ma dovrà comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la successiva bottiglia.

Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco e deve rimanere in piedi.

## **28 - N PATRICK RACE /LA CORSA DEL PRESIDENTE**

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto di sezione circolare o quadrata
- 8 tubi di plastica ognuno, tondo o quadrato, con stampato una di queste lettere: N, P, A, T, R, I, C, K.

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di partenza, il paletto è posizionato all'altezza del primo paletto al centro della corsia. 7 tubi (N P A T R I C) si trovano a terra 2,7 metri dietro la linea di fondo. Al via, il cavaliere n°1, con il tubo K in mano va ad infilarlo sul paletto, poi va verso la linea di fondo e scende per prendere il tubo C. Deve risalire sul pony e infilarlo sul paletto per poi ripartire di nuovo verso la linea di fondo, scendere prendere il tubo I, risalire sul pony, passare la linea di arrivo e trasmettere il tubo I al cavaliere n° 2. Esso farà lo stesso percorso con i tubi I, R e T. Il cavaliere 3 farà lo stesso percorso con i tubi T, A e P. Infine, il cavaliere 4, dopo aver infilato il tubo P, va verso la linea di fondo, scende, recupera il tubo N, risale sul pony e va ad infilarlo sul paletto prima di passare la linea di arrivo. 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 NPATRICK.

Errori:

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

## **29 - HOOPLA**

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono in linea con la prima fila di picchetti;
- 4 anelli di gomma (diametro interno tra 11 e 12 cm, diametro esterno tra 15 e 17 cm, peso tra 220g e 250g).



---

I cavalieri n°1, 2, 3 e 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato all'altezza del primo picchetto, va poi a prendere uno degli anelli posizionato in terra dietro la linea di fondo (2,70 metri) e ritorna per passarlo al n° 2. I cavalieri 2 e 3 ripetono le azioni del cavaliere n° 1.

Il cavaliere n°4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare sul cono l'anello che ha raccolto prima di passare la linea di arrivo.

Errori:

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

Gli anelli devono essere posizionati sopra il cono in modo che la parte superiore del cono sia visibile sopra gli anelli.

## **REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE**

### **1 – SLALOM**

Materiale per ogni corsia:

idem regolamento a squadre

Regole del gioco

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

### **2 - PALLINA E CONO**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

idem regolamento a squadre

### **3 - LE DUE TAZZE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre

Errori:  
Idem regolamento a squadre

#### **4 - CORDA**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre

Errori:  
Idem regolamento a squadre

#### **5 - LE DUE BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre

Errori:  
Idem regolamento a squadre

#### **6 – LATORRE**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:  
il cavaliere n°1 fa anche il n°4, il cavaliere n°2 fa anche il n°3

#### **7 - LE CINQUE BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre ma con 3 bandiere

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre



Federazione  
Italiana  
Sport  
Equestri

---

Errori:

Idem regolamento a squadre

### **8 - PIETRE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

### **9 - CARTONI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre, ma ogni cavaliere deve prendere e posare due cartoni

Errori:

Idem regolamento a squadre

### **10 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

### **11 – POSTINO**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre



Federazione  
Italiana  
Sport  
Equestri

---

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **12 - BASKET**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre, ma con i due coni allineati con il secondo e terzo paletto.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **13 – 5 TAZZE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **14 - A PIEDI - A CAVALLO**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **15 - LE 4 BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre, ma è a discrezione dei cavalieri quante bandiere vengono spostate, basta che entrambi i cavalieri ne spostino almeno una.

Errori:

Idem regolamento a squadre

#### **16 - LE TRE TAZZE**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

#### **17 - PIRAMIDE**

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre, ma è a discrezione dei cavalieri quante piramidi vengono spostate basta che entrambi i cavalieri ne spostino almeno una.

Errori:

Idem regolamento a squadre

#### **18 - I CALZINI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

#### **19 - LE SPADE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due anelli

Vale la specifica dell'individuale per le rettifiche

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **20 – PNEUMATICI**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **21 – PALLONCINI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **22 - RIFIUTI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere due rifiuti

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **23 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre



Federazione  
Italiana  
Sport  
Equestri

---

## **24 - LE BOTTIGLIE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **25 - BANK RACE/ LA BANCA**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco

Idem regolamento a squadre, ma ogni cavaliere deve spostare almeno una banconota.

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **26 – BOOTLE EXCHANGE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **27 – HOOPLA**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre

## **REGOLAMENTO PONY GAMES INDIVIDUALE**

### **1 - SLALOM**

Materiale per ogni corsia:  
idem regolamento a squadre /coppia

Regole del gioco  
Idem regolamento a squadre /coppia

Errori:  
Idem regolamento a squadre /coppia

### **2- LE DUE TAZZE**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre + 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre /coppia. Il cavaliere fa l'andata e il ritorno e deve girare intorno al paletto

Errori:  
Idem regolamento a squadre / coppia  
Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere.

### **3 - LE DUE BANDIERE**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre + 1 paletto che fa parte del gioco, posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre /coppia. Il cavaliere fa l'andata e il ritorno e deve girare intorno al paletto

Errori:  
Idem regolamento a squadre /coppia  
Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade viene rimesso a posto dal cavaliere.

### **4 - LE 5 BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:



---

Idem regolamento a squadre /coppia ma con 3 bandiere. Il secondo birillo è posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/coppia.

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

### **5 - CARTONI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre /coppia. Il secchio è posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo; i cartoni sono posizionati sul primo, secondo e terzo paletto.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/coppia.

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

### **6 – BASKET**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre coppia

Il canestro è posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo, i due birilli sono posizionati nel corridoio al livello del secondo e quarto paletto

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre/ coppia

### **7 – A PIEDI A CAVALLO**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre/coppia

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre /coppia Il cavaliere parte a piedi

Errori:

Idem regolamento a squadre /coppia

## **8 – LE 4 BANDIERE**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre/coppia ma il cavaliere posiziona 3 bandiere i colori esterni sul supporto

Errori:  
Idem regolamento a squadre /coppia

## **9 – LE TRE TAZZE**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre  
Le tazze sono posizionate sui paletti 1, 2 e 3

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:  
Idem regolamento a squadre / coppia

## **10 – PIRAMIDE**

Materiale per ogni corsia:  
Le scatole sono 4 (ITAL)  
Il tavolo è posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo.

Regole del gioco:  
Idem regolamento a squadre / coppia, alla fine del gioco dovrà leggersi dall'alto verso il basso ITAL.

Errori:  
Idem regolamento a squadre /coppia

## **11 – I CALZINI**

Materiale per ogni corsia:  
Idem regolamento a squadre / coppia  
3 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno; il secchio è posizionato sulla linea centrale in corrispondenza tra il secondo e il terzo paletto;

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia. Il cavaliere deve prendere 2 calzini posizionati dietro la linea di fondo a 2,70 mt.

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

## **12 – LE SPADE**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre ma ogni cavaliere deve prendere quattro anelli  
1 cono da bandiera posizionato nell'allineamento dei paletti, a 2,70 mt dietro la linea di fondo nel quale viene messa la spada.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia, ma il cavaliere parte va prendere la spada e al ritorno prende tutti e 4 gli anelli

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia.

In caso di caduta di un anello il cavaliere può continuare il gioco per poi tornare a rettificare l'anello caduto e poi passare il traguardo con i 4 anelli nella spada.

## **13 – PNEUMATICI**

Materiale per ogni corsia:

Il pneumatico posizionato a un 2,70 mt dietro la linea di fondo al centro del corridoio.  
Un quinto paletto viene posizionato come nello slalom e determina il limite non superabile dal pneumatico.

Regole del gioco:

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

Errori:

Se il pneumatico supera la linea del quinto paletto, deve essere riposizionato correttamente dal suo cavaliere, pena l'eliminazione.

Il paletto è considerato come materiale, quindi se cade deve essere riposizionato dal cavaliere.

## **14 – RIFIUTI**

Materiale per ogni corsia:

- 1 secchio
- 3 cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre/ coppia, ma il cavaliere deve prendere 3 cartoni al fondo

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

### **15 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI**

Materiale per ogni corsia:

Idem regolamento a squadre / coppia ma il cavaliere deve prendere 2 attrezzi dal fondo  
Il tavolo è posizionato a livello del secondo paletto

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

### **16 – LE BOTTIGLIE**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Il cavaliere mette prima la bottiglia sul tavolo posizionato a 2,70 mt dietro la linea di fondo

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre / coppia

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

### **17 – BANK RACE/ LA BANCA**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Il cavaliere deve mettere quattro numeri

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento a squadre / coppia

## **18 – BOOTLE EXCHANGE**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento squadre/coppie

## **19 – HOOPLA**

Materiale per ogni corsia: Idem regolamento a squadre

3 anelli di gomma

Regole del gioco:

Idem regolamento a squadre

Errori:

Idem regolamento squadre/coppie

## **20 - MOAT AND CASTLE**

Materiale per ogni corsia:

1 secchio di capacità di circa 15 litri posizionato sulla linea di mezzo, riempito per metà di acqua nel quale galleggiano 2 palline da tennis

1 birillo da palla e cono posizionato a 2,70 mt, dietro la linea di fondo e al centro del corridoio

Regole del gioco:

Il cavaliere parte, prende una pallina dal secchio, e va a posizionarla sul cono, al ritorno prende la seconda pallina dal secchio e con questa in mano supera la linea di arrivo

Errori:

Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Dovrà però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, il cavaliere viene eliminato.

## **21 - THREE POT FLAG RACE**

Materiale per ogni corsia:

5 paletti (come per lo slalom), 3 coni posizionati nel corridoio e allineati sui paletti numero 1,3,5, 4 bandiere posizionate nel cono allineato al terzo paletto.

---

#### Regole del gioco:

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

#### Errori:

Idem regolamento del gioco delle 5 bandiere a squadre / coppia

### **22 - VICTORIA CROSS**

Materiale per ogni corsia:

2 cuscini di dimensione 76 centimetri x 46 centimetri posizionati a 2,70 metri dietro la linea di fondo, 1 paletto allineato al primo paletto.

#### Regole del gioco:

Il cavaliere parte, scende, prende un cuscino, risale e lo getta a terra, nella zona fra il paletto e la linea di partenza. Il cavaliere deve obbligatoriamente girare intorno al paletto. Dopo aver recuperato il secondo cuscino il cavaliere dovrà attraversare la linea di arrivo con il medesimo. Alla fine del gioco tutti i cuscini dovranno essere posizionati completamente fra la linea di partenza e i primi paletti.

#### Errori:

Il cuscino non può toccare la linea di partenza, pena l'eliminazione.

## **LIBRO II**

### **UFFICIALI DI GARA**

#### **TITOLO 1**

#### **LA GIURIA /UFFICIALI: UP**

UP 1.1 E' composta da:

- L'Arbitro Starter ufficiale dirigerà il briefing. Può ispezionare ogni pony, cavaliere, o articolo di selleria in qualsiasi momento. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.

- 
- Un aiuto arbitro ufficiale che aiuterà l'Arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all'arbitro ufficiale. Potrà in caso di necessità sostituire l'arbitro ufficiale.
  - Arbitri di corsia: almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Avranno la prevalenza del giudizio longitudinale. Dovranno essere identificati con un giubbotto fornito dell'organizzatore o con un giubbotto arancione o giallo per la sicurezza stradale.
  - Arbitri di linea di fondo e di partenza/arrivo: essi dovranno assistere gli Arbitri di corsia, e saranno posizionati uno di fronte all'altro sulla linea di fondo. Avranno la prevalenza di giudicare i passaggi sulla linea trasversale.

Minimo: obbligatoriamente 2 sulla linea di fondo.

- Arbitri all'arrivo: saranno almeno due posizionati insieme sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro ufficiale e dello speaker. Essi determinano l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro ufficiale per registrare i risultati e per annunciarli.
- Direttore di Campo: è responsabile della recinzione del campo e di tutte le norme di sicurezza legate allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, è responsabile dell'organizzazione del campo gara e assicura, con la sua squadra (i posizionatori di materiale) il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- Commissario in campo prova verificherà:
  - gli articoli di selleria e l'abbigliamento dei cavalieri non abbiano subito cambiamenti successivamente al primo controllo;
  - la correttezza delle imboccature;
  - che siano rispettate le regole in campo prova: non usare fruste e speroni, non utilizzo del materiale di gioco in campo prova.

Inoltre gestisce l'ingresso in campo prova (non deve fare entrare squadre di categoria e serie diverse, fatto salvo il caso in cui siano coinvolti nella stessa sessione e gestisce l'ingresso in campo gara: ogni squadra potrà entrare in campo gara solo se accompagnata oltre che dal tecnico, anche da due posizionatori di materiale.

- Lo Speaker: non fa parte della giuria e non deve fornire elementi che possano influenzare la giuria.

---

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

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

UP 1.4 Istruzioni per gli Arbitri di Corsia:

- Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente;
- Egli deve conoscere perfettamente il regolamento;
- Deve avere almeno 16 anni;
- Deve essere obbligatoriamente presente al briefing;
- Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove gioca la sua squadra;
- L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo per motivi di sicurezza;
- Nel caso in cui vengano infrante delle regole e non rettificate, l'Arbitro di corsia alza la sua bandiera alla fine del gioco per attirare l'attenzione dell'Arbitro ufficiale. Riferisce l'errore e il cavaliere che lo ha commesso; l'arbitro ufficiale deciderà poi nel merito dell'infrazione.

Gli arbitri di corsia ed i posizionatori si dovranno presentare all'ingresso del campo gara.

## **TITOLO II**

### **ITER DI FORMAZIONE ARBITRI PONY GAMES**

Premessa: L'obiettivo di questo percorso di formazione è quello di sensibilizzare ed informare correttamente coloro che vogliono collaborare fattivamente a questo programma di sviluppo formativo/educativo.

I candidati, a ricoprire i vari ruoli, non sono necessariamente obbligati a seguire tutto l'iter formativo, in quanto possono essere individuati eventuali "collaboratori volontari" per un periodo di tempo determinato.



---

I Corsi di Formazione avranno le finalità di:

- Creare un gruppo di Ufficiali di gara in ogni Regione;
- Creare dei responsabili della formazione degli Ufficiali di gara a livello regionale;
- Creare, a livello nazionale, un gruppo di responsabili dell'evoluzione della regolamentazione

E' necessario essere tesserati FISE, anche con la sola pat. A.

## **ELENCO DI TUTTE LE TIPOLOGIE DI UFFICIALI DI GARA**

### ARBITRI

Arbitro di Corsia

Arbitro all'arrivo

Aiuto Arbitro Starter Ufficiale

Arbitro Ufficiale Starter

### DIRETTORI DI CAMPO

Direttori Di Campo Club 1° Livello

Direttore Di Campo Club 1° Livello Elite

Direttore Di Campo Club 2° Livello

### REQUISITI

Il candidato dovrà avere i seguenti requisiti:

- Età minima 16 anni (solo per Arbitro di corsia) o 18 anni;
- Essere residente in Italia (salvo deroga del Consiglio Federale);
- Non avere riportato condanne per delitti dolosi o colposi passati in giudicato;
- Non avere subito squalifiche o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI o da una Federazione sportiva;
- Non essere in posizione di incompatibilità così come previsto dall'Art. 54 dello Statuto Federale;
- Conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
- Motivazione a svolgere il ruolo di Ufficiale di gara;
- Habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
- Attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;
- Buona capacità di concentrazione;
- Autorevolezza e imparzialità;
- Rispetto della sicurezza;
- Capacità gestionale e organizzativa;

- 
- Conoscenza del Regolamento e della regolamentazione dei Pony Games e del mounted games e la sua applicazione pratica;
  - Preparazione del terreno di gara;
  - Conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
  - Verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco;
  - Funzioni specifiche dei diversi ruoli.

E' previsto un esame finale, per la valutazione di idoneità.

### **Arbitro di Corsia**

Deve essere in possesso di patente A – non ha diritto a diaria né rimborso spese  
Età minima 16 anni (vale il millesimo).

Programma tecnico di formazione:

- 2 ore di formazione teorica sul regolamento con verifica + 2 ore di formazione teorico/pratica sui giochi.
- 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell'Arbitro Ufficiale, previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione a cui si vuole partecipare.

N.B. Per gli atleti di 18 anni in possesso di patente Brevetto olimpico o Brevetto MG o in possesso della qualifica di TAL potranno accedere al corso di formazione effettuando solamente 2 ore di teoria sul regolamento con verifica e senza effettuare la parte relativa alla formazione teorico/pratica.

La formazione sarà a carico di un Formatore Regionale riconosciuto (proposto dal Comitato Regionale ed approvato dal Dipartimento Club) o di un Arbitro Ufficiale.

La valutazione durante le gare sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale e/o dell'Aiuto Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attiva la nomina è necessario effettuare un aggiornamento: al fine di avere un elenco annualmente aggiornato, è previsto un incontro di 2 ore con un Formatore Regionale o un Arbitro Ufficiale per verificare la disponibilità per l'anno in corso e comunicare aggiornamenti su regolamento.

### **Arbitro all'arrivo**

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico), ha inoltre diritto alla diaria e al rimborso spese.



---

Requisiti tecnici: avere conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno un anno ed aver giudicato in almeno 3 competizioni riconosciute dalla FISE.

Programma tecnico di formazione: formazione pratica come Assistente Arbitro all'arrivo sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici dell'arbitro di arrivo (tabella punteggi, ordine di arrivo, identificazione delle squadre, rapporti con l'Arbitro Ufficiale, comunicazione dei punteggi e classifica, ecc..) : 2 giornate complete o 4 mezza giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Ufficiale e/o dell'Arbitro all'arrivo sempre previa iscrizione presso la segreteria della manifestazione.

La formazione sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale;

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Ufficiale

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitri di corsia; oltre a ciò, dovrà aver operato almeno tre giornate all'anno, annotate sull'apposito libretto del giudice.

### **Aiuto Arbitro Starter Ufficiale**

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico), ha inoltre diritto alla diaria ed al rimborso spese. Requisiti tecnici: avere operato come Arbitro all'arrivo per almeno due anni, o aver effettuato 8 giornate di gara complete a livello regionale e 1 giornata di gara completa a livello nazionale.

La formazione:

- 2 giornate di affiancamento con un Arbitro Ufficiale in manifestazioni regionali;
- 1 giornata di affiancamento in manifestazioni nazionali.

La valutazione sarà a cura dell'Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Aiuto arbitro Ufficiale può essere designato Arbitro Ufficiale in manifestazioni di carattere regionale. L'aggiornamento: vedi aggiornamento arbitro starter

### **Arbitro Ufficiale Starter**

Deve attivare il tesseramento giudici (o rinnovo brevetto agonistico), ha inoltre diritto alla diaria ed al rimborso spese. Requisiti tecnici:

---

Avere conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter Ufficiale da almeno 2 anni e giudicato per almeno 4 giornate

Programma tecnico di formazione:

- Formazione teorico/pratica di almeno 1 giornata completa col Tecnico Nazionale con valutazione finale della idoneità.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale effettuata dal Dipartimento Club.

Aggiornamento: 1 giornata completa all'anno, di formazione teorico pratica col Tecnico Nazionale durante qualsiasi Manifestazione di Interesse Federale. Per mantenere la nomina dovrà operare per almeno 3 giornate all'anno.

## **DIRETTORI DI CAMPO**

Il costo per la partecipazione al corso di Direttore di Campo Club di qualsiasi livello è di € 200,00 per la durata dell'intero corso.

### DIRETTORI di CAMPO CLUB 1° livello

Potranno partecipare ai corsi di formazione per Direttori di campo Club 1° livello coloro che sono già in possesso di qualifica di Arbitri corsia, Arbitri Starter, Ufficiali di gara Salto Ostacoli, Direttori di Campo di Salto Ostacoli.

### PROGRAMMA TECNICO DI FORMAZIONE

- 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo;
- 8 ore di pratica in un centro attrezzato o in preparazione di una gara, a discrezione del direttore del corso;
- 2 giornate complete di gara in manifestazioni regionali in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale;
- 1 affiancamento in una manifestazione di carattere nazionale quale: Ponyadi, Ponymania, Campionati Italiani;
- esame finale da concordare (verifica materiale, posizionamento, preparazione del campo, rapporti con l'arbitro

ufficiale, Presidente di giuria, organizzazione della squadra dei posizionatori dei materiali, etc ...). La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

---

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Il direttore di Campo Club 1°livello sarà abilitato a

-Pony Games Club

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 1° livello MOUNTED GAMES (li vogliamo sempre chiamare elite? Nonno stante non esista più?)

Possono partecipare ai corsi di formazione i Direttori di campo 1° livello Club

Programma tecnico di formazione:

-8 ore di teoria sui giochi mounted games e sulle problematiche del salto ostacoli. 1 affiancamento certificato in manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati italiani.

-1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso in categorie tipo "L".

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato. La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Aggiornamento: una giornata completa all'anno, di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Pony Games e mounted games;

-Gimkana 2;

-Gimkana 2 Jump 40;

-Gimkana 2 Derby;

-Gimkana 2 Derby 40;

-Gimkana 2 Americana;

---

-Gimkana 2 Americana Light.

### DIRETTORE DI CAMPO CLUB 2° livello

Possono partecipare ai corsi di formazione Direttori di Campo Club 1° livello MG Programma tecnico di formazione

-8 ore di formazione pratico/teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna con le varie problematiche.

-1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto ostacoli durante un concorso di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".

-indispensabile la presenza in affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati Italiani.

La formazione sarà a carico del Tecnico Nazionale o Delegato La valutazione di idoneità sarà a cura della Commissione Club

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo parere favorevole della Commissione Club e verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

L'aggiornamento: una giornata completa all'anno di formazione teorica pratica con il Tecnico Federale o Delegato

Saranno abilitati a:

-Jump 50;

-P.G.P;

-Gimkana Derby 50;

-Gimkana Americana Speed;

-Gimkana Cross.

### CAROSSELLO

Tale specialità, per le evidenti analogie e connessioni, verrà giudicata da Ufficiali di gara scelti nell'elenco dei Giudici e Candidati Giudici di Dressage.

In accordo con il Responsabile del Dipartimento Dressage e il Referente per il Giudici di Dressage, le modalità di giudizio del Carosello saranno opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

---

## LIBRO III

### BREVETTO MOUNTED GAMES (BMG)

#### DISPOSIZIONI GENERALI

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

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

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

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

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

#### Iter per il conseguimento:

Il Brevetto Mounted Games viene rilasciato dopo 6 mesi di possesso di patente A ludica per i cavalieri juniores, possesso patente A ludica da almeno 1 anno per i cavalieri Seniores.

#### Per i cavalieri Juniores (età inferiore = a 18 anni):

- Aver partecipato a 4 categorie di pony games club serie 3 qualificante (squadre e/o coppie) di cui almeno 1 in Manifestazione di Interesse Federale e le restanti 3 in manifestazioni di tipo regionale (trofei, camp. Regionali ecc.);
- Aver partecipato ad 1 ripresa elementare di dressage E50 o 1 categoria di Carosello di qualsiasi serie;
- Aver partecipato a 2 Gimkane di cui 1 della linea 2 ed 1 a scelta tra jump cross o derby di qualsiasi serie ed in qualsiasi manifestazione sia nazionale che regionale;

I piazzamenti conseguiti dovranno essere annotati in un "Libretto del Cavaliere" e firmati dal Presidente di Giuria o Segreteria di concorso del singolo evento.

---

**Per i cavalieri Senior (età superiore a 18 anni):**

- prova pratica sulla categoria mounted games;
- colloquio presso il proprio Comitato Regionale di appartenenza, con un Referente regionale ed il TAL di riferimento in cui il candidato deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti, le cure a lui necessarie e alcune nozioni sui regolamenti federali di disciplina.

## LIBRO IV

### MANIFESTAZIONI SPORTIVE

#### TITOLO I

##### **GENERALITA'**

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

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

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

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

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

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



---

## TITOLO II

### **MANIFESTAZIONI E CONCORSI:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **SERVIZI:**

---

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

**Campo gara mounted games:**

- Segreteria abilitata specifica per la disciplina Ludica
- 1 Presidente di Giuria;
- 1 Giudice Starter;
- 2 Giudici all'arrivo (di cui 1 preferibilmente con titolo di Starter);
- 1 Stewart;
- 1 Direttore di Campo pony games;
- 1 Ambulanza con medico;
- 1 Maniscalco (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale);
- 1 Veterinario (reperibile per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale);
- 1 Speaker (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale);
- 1 Show Director (facoltativo per manifestazioni regionali ed obbligatorio in Manifestazioni di Interesse Federale).