

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



REGOLAMENTO PONY
LUDICO - ADDESTRATIVO



F.I.S.E.

Edizione Giugno 2007

INDICE

1 - CATEGORIE LUDICO ADDESTRATIVE

- 1.1 - NORME COMUNI
- 1.2 - GIMKANE
 - 1.2.1 - GIMKANA JUMP
 - 1.2.2 - GIMKANA CROSS
 - 1.2.3 - COMBINATA GIMKANE
- 1.3 - CAROSELLO
- 1.4 - PRESENTAZIONE
- 1.5 - AVVIAMENTO ENDURANCE

2 - REGOLAMENTO PONY GAMES

LE ORIGINI

- 2.1 - PRINCIPI FONDAMENTALI - IL MATERIALE
- 2.2 - ORGANIZZAZIONE
- 2.3 - CATEGORIE
- 2.4 - NORME TECNICHE
- 2.5 - SVOLGIMENTO DELLE PROVE
- 2.6 - PENALITA'
- 2.7 - CLASSIFICA
- 2.8 - INDICE PONY GAMES A SQUADRE
- 2.9 - REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE
- 2.10 - INDICE PONY GAMES A COPPIE

1 – CATEGORIE LUDICO ADDESTRATIVE

1.1 NORME COMUNI

Categorie

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

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

Serie

In ogni categoria sono previste 3 serie:

Categoria A:

Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni

Serie 2: riservata a cavalieri da 5 a 10 anni

Serie 3: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

Categoria B:

Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni

Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 14 anni

Serie 3: riservata a cavalieri da 10 a 16 anni

Categoria Warm-up

Partecipazioni

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

Pony: ogni pony può prendere parte ad un massimo di 4 prove nella stessa giornata CON ESCLUSIONE CAT. CAROSELLO, PRESENTAZIONE E WARM UP

Tenuta

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

Bardatura e imboccature

per gimkana: rif. regolamento generale salto ostacoli

per carosello: rif. regolamento generale dressage

per pony games: rif. regolamento specifico

1.2 GIMKANE

Orientamenti

La Gimkana non deve essere considerata come un percorso di salto ostacoli, ma come un mezzo di valutazione in un programma di apprendimento.

Scopo della Gimkana è il controllo del pony attraverso grafici predefiniti che contengono prove di abilità e di controllo ed alcuni ostacoli solo verticali.

Sono considerate come dei percorsi di avviamento ad un percorso di salto ostacoli

Regolamentazione

Il grafico del percorso sarà sempre il medesimo per un periodo di tempo predefinito.

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

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

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

Penalità per giochi: rettifica dell'errore regolamento Pony Games. Errori esercizi di controllo: non sono

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

Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Secondo rifiuto.
- Errore di percorso non rettificato.

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

Norme tecniche

categorie A e B

Serie 1 altezza minima 10 cm massima 20 cm

Serie 2 altezza minima 20 cm massima 30 cm

Serie 3 altezza minima 30 cm massima 40 cm

Tempo limite

Serie A1 / A2 / B1: velocità da 90 m/m a 120m/m

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

Serie B 3: da 130 m/m a 180m/m

Classifica

Per la classifica finale della squadra saranno presi in considerazione i due migliori tempi (categoria a coppie) o i 4 migliori tempi (categoria a squadre)

Partecipazioni

Riferimento capitolo 1.1

Potranno partecipare alle categorie GIMKANA solo i cavalieri in possesso di patente A e Brevetto

1.2.1 GIMKANA JUMP

Orientamenti

La Gimkana Jump (40 – 50) ha come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alle categorie di salto ostacoli. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva eliminazione dai grafici della Gimkana delle prove di abilità e successivamente degli esercizi di controllo e sostituendo, in progressione, i “salti” con ostacoli di diversa tipologia.

CATEGORIA 40: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana con ostacoli verticali altezza max 40 cm, togliendo una parte degli “Esercizi di Controllo” (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...). Obiettivo: controllo della direzione (conduzione del pony) e delle andature.

Riservata alle categorie: A – B serie 1/2/3

Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie 1: massimo 6 ostacoli
altezza minima 20 cm, massima 40 cm
- Serie 2: massimo 8 ostacoli
altezza minima 30 cm, massima 40 cm

- Serie 3: massimo 11 ostacoli
altezza minima 30 cm, massima 40 cm

Tempo limite

- Serie 1: categoria A e B da 90 m/m a 120m/m
- Serie 2: categoria A da 90 m/m a 120m/m
categoria B da 100 m/m a 130m/m
- Serie 3: categoria A da 100 m/m a 150m/m
categoria B da 130 m/m a 180m/m

Errori, partecipazioni e classifiche come categoria Gimkana

CATEGORIA 50: stesso percorso predefinito e stesso regolamento della Gimkana con ostacoli verticali altezza max 50 cm, togliendo una parte degli “Esercizi di Controllo” (tazze, slalom, alcuni birilli, alcune barriere, ...). Obiettivo: controllo della direzione (conduzione del pony), delle andature, con integrazione di ostacoli di varia configurazione (dritti, larghi, triplce ed altri).

Riservata alle categorie: A serie 3 – B serie 1/2/3

Norme tecniche (in relazione ai grafici predefiniti)

- Serie A3 / B1: massimo 6 ostacoli
altezza minima 30 cm, massima 40 cm
- Serie B2 / B3: massimo 11 ostacoli
altezza minima 40 cm, massima 50 cm

Tempo limite

- Serie B1 / A3: da 100 m/m a 150m/m
- Serie B2: da 110 m/m a 160m/m

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

Errori, partecipazioni e classifiche come categoria Gimkana

1.2.2 - GIMKANA-CROSS

Norme comuni

Orientamenti

La Gimkana Cross (30 – 40) è una gara a tempo che si svolge su un percorso misto di Passaggi Obbligati, e/o di piccoli e semplici ostacoli di Cross-Country, intervallati da “Esercizi di Controllo”. Si può svolgere in un campo ostacoli, o su un prato naturale con qualche lieve dislivello. Il percorso, deve avere spirito educativo e didattico.

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

Categorie :

Rif. Punto 1.1. La Gimkana Cross è riservata alla categoria A3

Squadre :

Squadre da definire sul programma di gara.

1) a coppia : 2 cavalieri / 1 o 2 pony

2) a tre : 3 cavalieri / 2 o 3 pony

3) a quattro : 4 cavalieri / 2 o 3 o 4 pony

Partecipazione

Cavalieri: ogni cavaliere può prendere parte ad una sola prova al giorno

Pony: ogni pony può prendere parte ad un massimo di 3 “Gimkana Cross” al giorno, fermo restando quanto previsto dalle norme comuni (rif. 1).

Tenuta:

Sono obbligatori: casco con minimo tre punti di attacco, corpetto paraschiena, stivaletti o stivali da equitazione, divisa rappresentativa del Club.

Bardatura e imboccature:

riferimento al Regolamento Concorso Completo di Equitazione PONY.

Regolamentazione

Si fa riferimento al Concorso Completo di Equitazione Prova prevista individuale, a coppie (2/3 binomi), a squadre (4/5 binomi)

Partenza: in un recinto di 4 mt. ca. per 4 mt. ca. con la possibilità di entrare lateralmente , all'interno del quale il concorrente può muoversi liberamente, (come per le prove di Cross-Country del Concorso Completo). (Dopo la Partenza, prima del primo ostacolo, o del primo Passaggio obbligato deve esserci sempre un “Esercizio di Controllo”). Il concorrente si piazza all' interno del recinto di partenza. Il Commissario alla Partenza darà segnale di “Pronto!”

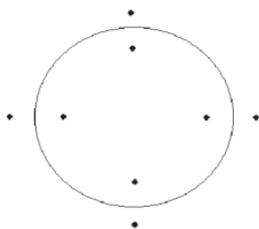
seguito da “Via!”. Il Tempo partirà al momento in cui attraverserà la linea di uscita dal recinto di partenza, delimitata dalle bandiere bianca e rossa. Il tempo si fermerà nel momento in cui attraverserà la linea di Arrivo.

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

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

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

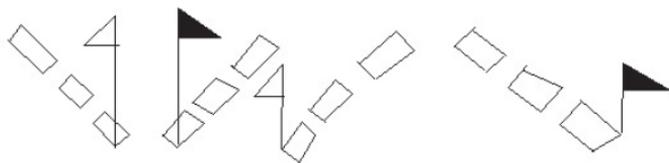
Esercizi di Controllo: gli esercizi di controllo devono essere eseguiti dal cavaliere dove previsti.



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

- Slalom (per lo slalom si possono utilizzare balle di paglia, piante, coni)

- Imbuto (delimitazione da stretto a largo, o da largo a stretto prima o dopo di salti, di passaggi obbligati, di slalom, di circoli. La delimitazione fatta con balle di paglia, tronchi a terra, piante. Sconsigliati i coni)



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

- Corridoio fra le barriere. Esempi:



Penalità agli ostacoli: essendo necessario che tutti i componenti della squadra portino a termine il percorso, un cavaliere dopo il secondo rifiuto sullo stesso ostacolo, può continuare il suo percorso, dopo aver fatto un circolo attorno ad esso. Il saltare l'ostacolo o fare un circolo attorno ad esso è lasciato alla discrezionalità del concorrente. Il cavaliere può decidere di saltare o di fare 2 circoli completi attorno all'ostacolo. Dopo un rifiuto su un ostacolo il concorrente può riprovare a saltare o, in alternativa, fare un circolo

completo attorno all'ostacolo.

Cause di eliminazione:

- Caduta del pony.
- Caduta del cavaliere.
- Terzo rifiuto sull'intero percorso.
- Errore di percorso non rettificato

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

L'eliminazione di un concorrente non comporta così l'eliminazione della squadra.

Classifica: la classifica verrà determinata dalla sommatoria dei tempi di ogni singolo concorrente. Partenza e Arrivo devono essere disposti vicini e sulla stessa linea. Il Commissario alle Partenze potrà richiamare un concorrente partito in anticipo. Ciò comporterà unicamente una perdita di tempo.

1.2.3 - COMBINATA GIMKANE

Categorie:

Categoria A serie 2, 3 e categoria B serie 1, 2 riservata a squadre di quattro / cinque binomi.

Partecipazione:

Cavalieri : ogni cavaliere può prendere parte ad una sola combinata al giorno.

Pony: ogni pony può prendere parte ad un massimo di 2 combinate al giorno.

Organizzazione:

La “Combinata Gimkana” si svolge su tre prove, in questo ordine:

- Prima prova: Carosello,
- Seconda prova: Gimkana
- Terza prova: Gimkana Cross

Norme tecniche:

Carosello: riferimento al Regolamento Carosello

Gimkana: riferimento al Regolamento Gimkana

serie 1: percorso fino al punto 21, altezza massima 10 cm

serie 2: percorso fino al punto 21, altezza massima 20 cm

serie 3: percorso fino al punto 25, altezza massima 30 cm

Gimkana Cross: riferimento al Regolamento Gimkana Cross

serie 1: Lunghezza massima del percorso: metri 400, altezza massima 10 cm

serie 2: Lunghezza massima del percorso: metri 500, altezza massima 20 cm

serie 3: Lunghezza massima del percorso: metri 600, altezza massima 30 cm

Classifica:

Categorie Gimkana e Gimkana Cross: per la classifica finale della squadra saranno presi in considerazione i 4 migliori tempi se la squadra è composta da 5 binomi

Alla squadra vincitrice di ogni prova verranno assegnati 1000 punti.

Alla seconda classificata 990 punti, alla terza classificata 985, dalla quarta in poi, un punto in meno: quarta classificata 984 punti, quinta classificata 983 punti,

...e così via.

Classifica finale in base alla sommatoria dei punteggi ottenuti in ogni singola prova.

In caso di parità di punteggi al termine della “Combinata Gimkana”, varrà il miglior risultato della prova di Gimkana-Cross, in caso di ulteriore parità quello della prova di Gimkana, in caso di ulteriore parità quello del Carosello. In caso di ulteriore parità classifica ex-aequo.

1.3 CAROSELLO

Orientamenti

Il Carosello è una prova libera, in costume e con l'utilizzo della musica. E' una categoria riservata esclusivamente a squadre composte da 4 a 6 cavalieri, o a coppie di 2 cavalieri. L'obiettivo principale è quello di favorire l'apprendimento del dressage ai giovani cavalieri. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori ed amici creando uno “spirito” di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi. Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

Regolamentazione

Si fa riferimento al regolamento dressage. Ammessa la “bardette” e martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento.

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

tenza in formato CD; è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

Schema di valutazione:

Movimenti

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

Punti d'insieme

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

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

Totale massimo per ogni giudice: 200.

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

La prova inizia e termina con l'ALT e SALUTO.

Norme tecniche

Sono previste le categorie A e B

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

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

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

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

Partecipazioni

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

1.4 - PRESENTAZIONE

Serie A1/ A2 a coppie (2 cavalieri, 1 pony)

Conoscenza:

- Essere in grado di rispondere a un "Quiz" sorteggiato sui temi:

- 1) Pulizia del pony: a che cosa serve e come si fa?
- 2) Materiale per la pulizia
- 3) Le regole della sicurezza

- Essere in grado di dimostrare quello che è stato

risposto.

Pratica in sezione: Presentazione montata al passo e al trotto (1 cavaliere per pony a rotazione)

Presentare a mano il pony al passo/trotto.

Giudicare la capacità di trottare senza muovere le mani e le gambe, disinvoltura.

Serie A3/B1 a coppie (2 cavalieri, 1 pony)

Conoscenza:

- Essere in grado di rispondere a un “Quiz” sorteggiato sui temi:

1) Sellare/dissellare il pony: come si fa?

2) Materiale per la pulizia

3) Le regole della sicurezza

- Essere in grado di dimostrare quello che è stato risposto.

Pratica in sezione: Presentazione montata al passo e al trotto (1 cavaliere per pony a rotazione)

Saper trottare sul diagonale interno/esterno,.

Giudicare il trotto sollevato, la leggerezza del contatto con la bocca, la disinvoltura .

Saper presentare il pony a mano

Scheda di valutazione: A1/A2

Quiz

domanda	argomenti	punteggio max	punti / 20
1a	Pulizia	4	
1b	Pulizia	4	
2a	Materiale di pulizia	4	
2b	Materiale di pulizia	4	
3	Le regole della sicurezza	4	

Pratica

domanda	argomenti	punteggio max	punti / 20
1	Present. Pony mano	5	
2	Montato passo	3	
3	Montato trotto	4	
4	Mani e gambe	4	
5	Disinvoltura	4	

Scheda di valutazione: A3/B1

Quiz

domanda	argomenti	punteggio max	punti / 20
1a	Sellare/dissellare	4	
1b	Sellare/dissellare	4	
2a	Materiale di pulizia	4	
2b	Materiale di pulizia	4	
3	Le regole della sicurezza	4	

Pratica

domanda	argomenti	punteggio max	punti / 20
1	Montato passo	3	
2	Montato trotto	4	
3	Diagonale giusto	5	
4	Lavoro a 1 mano	4	
5	Disinvoltura	4	

1.5 - AVVIAMENTO “ENDURANCE”

Orientamenti

Prova prevista senza classifica ma come propedeutica (riscaldamento) a categorie Gimkana Cross. Percorso: un anello da 1 a 2 Chilometri evitando lunghe diritture.

Categorie

Prova prevista a coppie (2 a 3 binomi) o a squadre (4 o 5 binomi)

Serie 1 Categoria A e B: 2/3 km con un minimo di 3 soste ; ad ogni sosta avverrà un sorteggio “Quiz” con 5 domande:

- 1) sull’educazione stradale.
- 2) sul comportamento dell’animale.
- 3) sulla conoscenza dell’animale.

Serie 2 Categoria A e B: 3/4 km con un minimo di 3 soste ; ad ogni sosta avverrà un sorteggio “Quiz” con 5 domande:

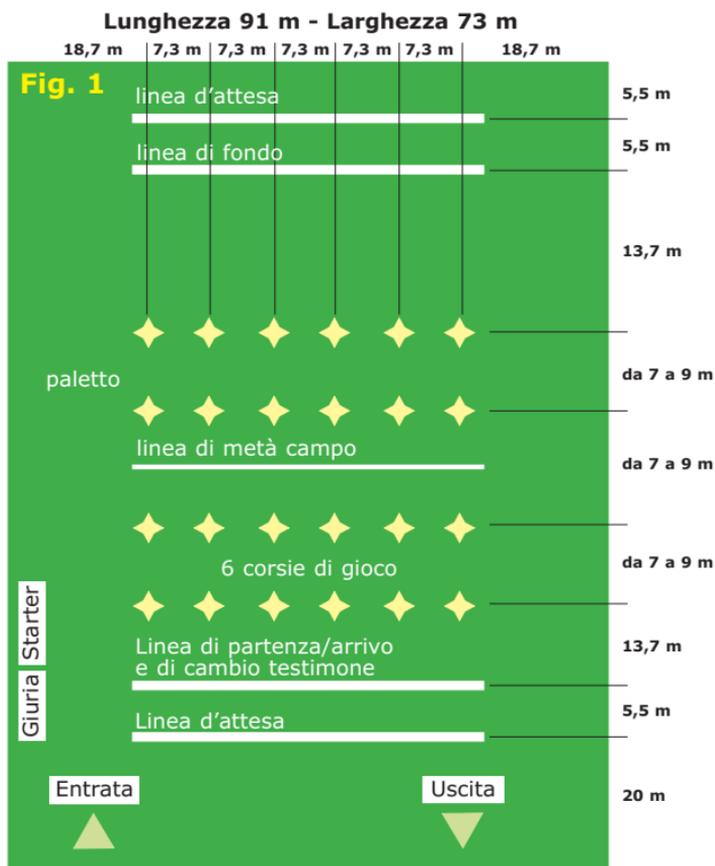
- 1) sull’educazione stradale.
- 2) sul comportamento dell’animale.
- 3) sulla conoscenza dell’animale.

Serie 3 Categoria A e B: 4/5 km con un minimo di 3 soste ; ad ogni sosta avverrà un sorteggio “Quiz” con 5 domande:

- 1) sull’educazione stradale.
- 2) sul comportamento dell’animale.
- 3) sulla conoscenza dell’animale.

2 - PONY GAMES

Il campo ufficiale
deve rispondere a norme precise (vedere figura).



Deve essere il più piano possibile. Se è in leggera pendenza, la linea di partenza/arrivo deve essere nel punto

più alto. Deve essere chiuso e le linee bianche tracciate con la calce sull'erba. Vicino al terreno deve esserci un campo di riscaldamento

IL MATERIALE

CARATTERISTICHE TECNICHE RELATIVAMENTE ALLE PRIME 3 SERIE

Paletto Slalom	erba h. cm. 137 diametro mm. 30 con base h. cm. 137 diametro mm. 28 base cm. 26,5 x 26,5 x 75h - peso kg. 4
Testimone	lunghezza 30 cm diametro mm. 30
Palla e Cono	coni in gomma morbida con base (tipo mod. stradale CEE) - h. cm. 50
Palline da tennis	dimensione regolare
Tazze	senza manico h. 8 cm. diametro 8 cm.
Secchio	plastica semi rigida a base larga circa cm. 25 e capacità da 15 – 18 litri
Cartone – Rifiuti	plastica morbida h. cm. 16 diametro mm. 60
Canna di bambù	lunghezza cm. 122 diametro minimo mm. 12, massimo mm. 15
Corda	lunghezza cm. 91 diametro mm. 12
Coni da bandiere	gomma morbida con base: h. cm. 33 diametro mm. 10
Bandiere in legno	h. cm. 122 diametro mm. 15
Pietre	materiale rigido h. cm. 21 base superiore cm. 28 – base inferiore cm. 16

Bottiglie	plastica morbida h. cm. 26 diametro cm. 7,5 peso circa g. 450
Tavolini	plastica semi rigida h. cm. 60 – piano in legno per tavolino diametro cm. 40
Torre	cono: h. cm. 78; base diametro cm. 43 peso circa kg. 3 torretta in legno o materiale rigido: h. cm. 15,5 diametro cm. 8 peso circa g. 230 sfera: materiale rigido o legno diametro cm. 7,5 peso circa g. 220
Piramidi	scatole lunghezza cm. 19 larghezza cm. 15 - peso circa g. 500

Se un'organizzazione ha già almeno 5 linee di gioco complete ed uniformi è autorizzata ad utilizzarlo in competizioni ufficiali anche se leggermente difformi da quanto sopra evidenziato.

LE ORIGINI

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

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

REGOLAMENTO PONY GAMES

2.1. PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara fino a 35 binomi. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

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

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

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

2.2. ORGANIZZAZIONE

Programma

Il programma della gara deve essere depositato almeno 60 giorni prima al Comitato Regionale F.I.S.E. per l'approvazione. Il programma specifico Pony Games Cat. A e Cat. B deve prevedere un minimo di 5 giochi per categoria ed inoltre l'indicazione relativa alle categorie a squadre e/o categorie a coppie.

Iscrizioni

Nelle iscrizioni devono essere indicati il nome e cognome e data di nascita dei cavalieri, i nominativi dei pony, il nome della squadra, la CATEGORIA e la SERIE. Si possono iscrivere minimo 4 cavalieri e 4 pony. Nell'ambito di un concorso, uno stesso pony non può partecipare con due squadre diverse nella stessa SERIE. Le iscrizioni dovranno pervenire obbli-

gatoriamente entro 10 giorni precedenti la data della competizione via fax o utilizzando la posta elettronica. Le iscrizioni trasmesse dopo la data di chiusura potranno essere accettate a discrezione del comitato organizzatore con importo raddoppiato.

Partecipazione dei pony

VEDI 1.1

Partecipazione dei cavalieri

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

Campo di gara

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

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

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

A discrezione del Comitato Organizzatore e dell'Arbitro Ufficiale e se le dimensioni del campo di gara lo permettono è possibile derogare alla presente regola fino ad un limite massimo di sette squadre.

Campo di prova

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

frusta e speroni.

Materiale

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

Giuria

E’ composta da:

- L’arbitro ufficiale (Presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter e speaker se necessario. Egli dirigerà il briefing. In caso di contestazione, egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.

- Un aiuto arbitro ufficiale (Vice Presidente di Giuria) che aiuterà l’arbitro ufficiale. Si dovrà posizionare dalla parte opposta del campo di gara di fronte all’arbitro ufficiale.

- Arbitri di corsia che saranno:

- Almeno uno per corsia, posizionato dietro la linea di fondo a bordo campo. Essi saranno assistiti da altri due Arbitri, entrambi posizionati uno di fronte all’altro sia sulla linea di partenza/arrivo, che sulla linea di fondo
- Al massimo due per corsia e quattro ripartiti sulla linea di partenza e sulla linea di fondo.

Essi non potranno segnalare gli errori durante lo svol-

gimento del gioco ma informeranno l'arbitro ufficiale, alla fine di ogni gioco, degli errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate.

- 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 dell'organizzazione del campo gara e assicura, con la sua squadra, il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

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

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

Istruzioni per gli Arbitri di Corsia.

Ogni squadra dovrà fornire un Arbitro competente. Egli deve conoscere perfettamente il regolamento.

Deve avere almeno 18 anni

Deve essere obbligatoriamente presente al briefing. Se possibile l'Arbitro non deve giudicare la corsia dove

gioca la sua squadra.

L'Arbitro di corsia non deve dare istruzioni ai concorrenti, salvo che per motivi di sicurezza. Per i giochi n° 18, n° 23, n° 24 e n° 25, se un cavaliere o un pony travolgono gli oggetti posizionati sul terreno sparpagliandoli, l'Arbitro di corsia di quella linea dovrà rimetterli al loro posto.

Come per il posizionatore dei materiali, in assenza dell'Arbitro di Corsia, la competizione potrà iniziare senza la partecipazione della squadra coinvolta.

2.3. CATEGORIE

Categoria A e B come da norme comuni (riferimento 1.1).

Categoria Elite:

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

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

Categoria Open dimostrativa:

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

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

Giochi

Serie 1: 6 giochi

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

Serie 2: 10 giochi

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Slalom | 2. Pallina e cono |
| 3. Le due tazze | 4. Cavallette |
| 5. Corda | 6. Le due bandiere |
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. Cartoni |

Serie 3: 16 giochi

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Slalom | 2. Pallina e cono |
| 3. Le due tazze | 4. Cavallette |
| 5. Corda | 6. Le due bandiere |
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. Cartoni |
| 11. Teksab | 12. Le 3 gambe |
| 13. Postino | 14. Basket |
| 15. Le cinque tazze | 16 A piedi a cavallo |

Serie Elite: 31 giochi

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Slalom | 2. Pallina e cono |
| 3. Le due tazze | 4. Cavallette |
| 5. Corda | 6. Le due bandiere |
| 7. Le cinque bandiere | 8. Pietre |
| 9. Le due bottiglie | 10. Cartoni |
| 11. Teksab | 12. Le tre gambe |
| 13. Postino | 14. Basket |
| 15. Le cinque tazze | 16 A piedi - a cavallo |
| 17. Piramide | 18. I calzini |
| 19. Le spade | 20. Le tre tazze |

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 21. Pneumatici | 22. Palloncini |
| 23. Rifiuti | 24. Cassetta degli attrezzi |
| 25. Le palline | 26. Le bottiglie |
| 27. Palla e racchetta | 28. Pony-Club |
| 29. Corsa nel sacco | 30. La torre |
| 31. Il groom | |

2.4. NORME TECNICHE

Squadra

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

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

Pony

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

Responsabile della squadra

Il responsabile della squadra dovrà obbligatoriamente essere in possesso della qualifica di istruttore federale o di animatore pony. E' autorizzato a entrare in campo per seguire la sua squadra, deve rimanere obbligato-

riamente nella zona prevista e nel prolungamento della corsia della sua squadra. Una volta entrato sul terreno, deve restarvi e mantenere un comportamento corretto durante tutta la durata della competizione ed ugualmente avere un abbigliamento consono.

Tenuta

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

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

Se un casco cade o se il sottogola si slaccia, devono subito essere rimessi a posto prima di continuare il gioco, sotto pena di eliminazione per quel gioco. Durante la permanenza in campo prova e terreno di gara, il casco dovrà essere obbligatoriamente col sottogola allacciato.

Selleria

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

Ammessa la “bardette”.

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

deve superare i 3,5 cm.).

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

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

2.5. SVOLGIMENTO DELLE PROVE

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

Briefing

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

Ispezione

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

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

Sfilata

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

Organizzazione

In base al numero di squadre presenti per serie e categorie, al tempo disponibile, al terreno ed al numero di corsie previste, la competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

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

Premiazioni

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

2.6. PENALITA'

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

ZONE - LINEE

Zona d'attesa

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

effettuato il suo gioco, il cavaliere non può restare in questa zona.

Zona di gioco

Per i giochi n° 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, si intende per zona di gioco la corsia situata entro le due zone di attesa, di una larghezza da 7 m. a 10 m., delimitata da due linee di paletti.

Per i giochi n° 1, 3, 5, 10, 13, 15, 16, 19, 20, 27, 31, si intende per zona di gioco, la corsia situata entro le due zone di attesa, di una larghezza da 3,5 m. a 5 m. a destra e a sinistra della linea dei paletti.

Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa durante il briefing o a discrezione dell'Arbitro Ufficiale.

Definizione

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

Nei giochi a piedi il Pony dovrà essere tenuto per la redine/ redini con la mano.

Se il Pony rovescia il materiale prima che il cavaliere abbia tentato di eseguire la prova, quest'ultimo deve riposizionare il materiale e obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

Partenza

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

Falsa partenza

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

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

Arrivo

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

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

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

Se il materiale di un gioco cade dopo che l'ultimo cavaliere interessato ha attraversato la linea d'arrivo, la prova è considerata valida e quindi non deve essere rettificata.

Attraversamento della linea

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

Testimone

Il passaggio del testimone da un cavaliere ad un altro deve avvenire dietro la linea, dentro la zona di attesa. Quando il cavaliere in partenza passa la linea prima che il cavaliere che arriva l'abbia completamente attraversata, la squadra sarà eliminata, a meno che il cavaliere in partenza rettifichi il suo errore riattraversando la linea.

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

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

Riparazione dell'errore

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

sella che a piedi, salvo eccezioni (vedi eccezioni).

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

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

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

Giochi con slalom

In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, si applicano i seguenti regolamenti: il cavaliere può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra. Se salta una "porta", egli deve ritornare indietro e ripassarla. Se un paletto cade, deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che deve ritornare a passare dietro questo paletto attraversando la "porta". (N.B.: "porta" = passaggio tra due paletti)

Rovesciamento dell'equipaggiamento

Se, nella sua corsia, un cavaliere rovescia un recipiente, un tavolino, un paletto, ecc. , egli deve immediatamente rimettere l'equipaggiamento al suo posto (se contrassegnato sul terreno, sotto pena di eliminazione) e risistemare gli oggetti nella maniera in cui si trovavano sopra o dentro.

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

Se il materiale di una squadra è rovesciato dal vento, il gioco sarà annullato o sostituito.

Un paletto è considerato "caduto" quando l'estremità superiore è a terra.

Sistemazione dell'equipaggiamento

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

Perdita dell'equipaggiamento

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

Modifiche dell'equipaggiamento

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

Equipaggiamento rotto

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

Utilizzo differente dell'equipaggiamento

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

Cavaliere in gioco

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

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

Istruttore

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

Campo di gara

E' riservato solamente ai cavalieri, pony, personale per

posizionamento materiali, giuria e responsabili delle squadre. Nel campo di gara è vietato fumare ed utilizzare telefoni cellulari. Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara.

Sostituzione di un gioco

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

Comportamento

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

Relativamente al gioco in cui hanno manifestato il comportamento scorretto la loro squadra sarà eliminata. Potranno essere presi eventuali futuri provvedimenti disciplinari nei confronti dei cavalieri che hanno tenuto un comportamento scorretto.

Gestione del pony non montato

Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. Un cavaliere a piedi deve tenere il suo pony per le redini, posizionate sull'incollatura. Nel caso in cui le redini passino sotto l'incollatura, il cavaliere deve immediatamente rimetterle al loro posto prima di continuare la sua gara. Il cavaliere non può appoggiarsi sul pony, se necessario si potrà fare un nodo alle redini.

Interferenza

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

Caduta

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

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

Pony in libertà

Nel caso in cui un pony scappi senza il suo cavaliere, la squadra può essere eliminata dal gioco (rif. caduta). Nessuna persona può entrare nel campo di gara per prendere il pony libero. Solo il/i giudice/i di linea della squadra in causa o la giuria possono aiutare e ciò unicamente quando il pony ha lasciato la zona di gioco. Il cavaliere può allora continuare il suo percorso dal punto in cui ha lasciato il suo pony.

Pony pericoloso

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

Infortunio

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

Aiuti

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

Uscita

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

Reclami

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

Eccezioni

1) Nei giochi con le bandiere: la perdita del tessuto non è considerata come una modifica del materiale.

2) Per il gioco delle spade, se il paletto cade quando il cavaliere ha infilato l'anello, egli non si deve fermare per rimpiazzare il paletto.

3) 2 tazze – 3 tazze: attenzione alla differenza di rettificazione dell'errore fra la presa e la posa della tazza (rif. Regola dei giochi).

4) Rifiuti: se la canna di bambù trapassa il cartone, il cavaliere è autorizzato a liberarlo con la mano per metterlo dentro il contenitore. Ciò non sarà causa di eliminazione per equipaggiamento rotto.

5) Per il gioco Pony Club, il cavaliere deve obbligatoriamente essere in sella per mettere le lettere sul supporto.

2.7. CLASSIFICA

Punteggi

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

Eliminazione

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

Gioco decisivo (5 bandiere/ 2 bandiere)

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

2.8 INDICE PONY GAMES A SQUADRE

- 1 - SLALOM
- 2 - PALLINA E CONO
- 3 - LE DUE TAZZE
- 4 - CAVALLETTE
- 5 - CORDA
- 6 - LE DUE BANDIERE
- 7 - LE CINQUE BANDIERE
- 8 - PIETRE
- 9 - LE DUE BOTTIGLIE
- 10 - CARTONI
- 11 - TEKSAB
- 12 - LE TRE GAMBE
- 13 - POSTINO
- 14 - BASKET
- 15 - LE CINQUE TAZZE
- 16 - A PIEDI - A CAVALLO
- 17 - PIRAMIDE
- 18 - I CALZINI
- 19 - LE SPADE
- 20 - LE TRE TAZZE
- 21 - PNEUMATICI
- 22 - PALLONCINI
- 23 - RIFIUTI

- 24 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- 25 - LE PALLINE
- 26 - LE BOTTIGLIE
- 27 - PALLA E RACCHETTA
- 28 - PONY-CLUB
- 29 - CORSA NEL SACCO
- 30 - LA TORRE
- 31 - IL GROOM

1 - SLALOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco

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

Errori:

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

2 – PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

3 – LE DUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

4 - CAVALLETTE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

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

I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Terminato il suo turno,

corre alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il cavaliere n° 3. Il cavaliere n° 4, scavalcato il pony n° 3, monta sul quarto pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

5 - CORDA

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

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

6 - LE DUE BANDIERE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

7 - LE CINQUE BANDIERE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 2 coni x bandiere
- 5 bandiere

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

tenuto con un elastico.

8 - PIETRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

9 – LE DUE BOTTIGLIE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Errori:

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

10 – CARTONI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni

- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

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

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistamarlo, 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.

11 - TEKSAB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 coni da palla e cono
- 4 palline

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3, n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 5, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro al linea di fondo a metà della corsia delimitata da due linee di paletti e tiene le 4 palline in mano o posate a terra. I quattro coni sono posizionati sullo stesso allineamento dei paletti dello slalom.

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

Errori:

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

12 - LE TRE GAMBE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza a cavallo. I cavalieri n° 2 e n° 4, a piedi, con i pony a mano, si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, portando un sacco, galoppa verso la linea di fondo, scende da cavallo e porge il sacco al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 1 e n° 2 mettono entrambi una gamba nel sacco e procedono assieme verso la linea di partenza tenendo i loro pony. Passata la linea di partenza (cavalieri e pony) escono dal sacco e lo passano al cavaliere n° 3 che galoppa verso la linea di fondo per prendere il cavaliere n° 4 e rifare la stessa cosa. I cavalieri n° 1 e n° 3 possono scendere in qualsiasi momento dopo aver attraversato la linea di partenza, ma devono attraversare la linea di fondo prima di entrare nel sacco. I cavalieri n° 1 e n° 3 devono passare il sacco ai cavalieri n° 2 e n° 4 obbligatoriamente dopo aver attraversato la linea di fondo. Il sacco deve rimanere sopra le ginocchia durante la corsa. I cavalieri e i pony devono aver superato la linea di partenza, prima di uscire dal sacco, e devono rimanere dietro la linea di partenza anche durante il passaggio del sacco dalla coppia 1 / 2 al 3.

13 – POSTINO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

zione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. Il cavaliere n° 5, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 lettere. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 5 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. Le regole dello slalom sono applicate a questo gioco (paletto saltato, caduto o rotto).

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

Invece se è il sacco che cade al cavaliere sul pony, è il cavaliere sul pony che deve riprenderlo. Il n° 5 non potrà tenere il pony del suo compagno ma potrà parlare. Non potrà spostarsi né agitare le lettere per far ripartire il pony. Dovrà restare al suo posto fino a quando il gioco non sarà dichiarato terminato. Negli altri casi, il sacco e le lettere cadute dovranno essere recuperate dal cavaliere sul pony che potrà scendere ma che dovrà rimontare a cavallo per continuare il

gioco.

14 - BASKET

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

15 - LE CINQUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 5 tazze
- 1 tavolo

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

16 – A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la

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

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

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

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

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

Errori:

Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Un paletto rotto determina l'eliminazione.

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

17 - PIRAMIDE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

18 – I CALZINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la

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

Errori:

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

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

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

19 - LE SPADE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

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

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo con le mani sulla spada. In tutti gli altri casi, gli anelli non dovranno assolutamente essere toccati con le mani dai cavalieri. Si potrà tenere la spada per la lama quando si è a piedi per correggere un errore. Al ritorno in sella, si dovrà sempre tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato un errore.

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

20 - LE TRE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 tazze piazzate sui primi 3 paletti

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

21 - PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. Il cavaliere in attesa non può partire fino a quando i

due cavalieri precedenti non hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto sotto pena di eliminazione. I due cavalieri dovranno tagliare la linea a cavalcioni del pony.

22 - PALLONCINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

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

Errori:

Vengono installati due palloncini supplementari nel caso un pallone si sgonfi o scoppi da solo. Se un cavaliere della squadra fa scoppiare più palloncini, non avrà nessuna penalità a condizione che rimanga un palloncino per ogni componente della squadra. I palloncini dovranno essere fatti scoppiare unicamente per

mezzo del bastone. E' sconsigliato di battere sul pallone con la canna.

23 - RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 6 (2 di scorta) bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del Gioco:

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

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade vicino alla pattumiera, è autorizzato a scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera tutto restando a terra. In nessun momento il

cartone dovrà essere toccato con le mani dai Cavalieri, anche quando sono a terra. Solo quando è dietro la linea di fondo il Cavaliere può prendere il cartone a sua scelta. Se un Cavaliere, per mezzo della sua canna, fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come essere in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel Cavaliere. Se un Cavaliere o un pony travolgono uno o più cartoni, il Giudice di linea dovrà rimetterli a posto.

(Rif. eccezione N. 4). Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.

24 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

martello, rimonta e lo deposita dentro la cassetta prima di attraversare la linea. I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Tuttavia il cavaliere n° 4, dopo aver depositato il suo martello nella cassetta, la recupera tenendola per il manico e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere un equipaggiamento mentre mette la cassetta sul tavolo, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo martello. Se un cavaliere o un pony travolgono i martelli sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il giudice di linea competente dovrà riposizionare l'equipaggiamento all'interno del circolo.

25 –LE PALLINE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio da 15 litri
- 5 palline da tennis

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1, con una pallina, va verso la linea centrale dove è sistemato il secchio. Deposita la pallina, si dirige verso la linea di fondo, scende, prende una delle palline posate dietro la linea di fondo (2,70 metri) dentro un cerchio

tracciato con della calce, rimonta e porta la pallina al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. Però, il cavaliere n° 4, sul cammino di ritorno, deposita nel secchio la pallina che ha raccolto.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere l'errore. Dovrà, dopo, obbligatoriamente rimontare prima di raccogliere la pallina. Se un cavaliere o un pony travolgono le palline distribuite nel circolo tracciato dalla calce e qualcuna esce dal circolo, il Giudice di linea incaricato le dovrà rimettere a posto.

26 - LE BOTTIGLIE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Il cavaliere n° 2 galoppa verso il tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua bottiglia in piedi. Al ritorno, prende la bottiglia sulla tavola situata sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. Il

cavaliere n° 3 fa come il n° 1 e il cavaliere n° 4 fa come il n° 2.

Errori:

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

27 – PALLA E RACCHETTA

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

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

- 1 tavolo
- 8 lettere
- 1 sostegno

Regole del Gioco:

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

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

Errori:

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

29 – CORSA NEL SACCO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del Gioco:

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

Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, va verso la linea centrale. Scende dal pony ed entra nel sacco senza passare questa linea.

Si dirige verso la linea di fondo mantenendo il sacco al di sopra delle ginocchia, e tenendo il suo pony per le redini che devono rimanere sopra l'incollatura. Quando la coppia costituita dal cavaliere e dal suo pony ha passato completamente la linea di fondo, il cavaliere n° 1 passa il sacco al n° 2.

Il cavaliere n° 2 esegue lo stesso percorso verso la linea di partenza. Quando la coppia ha passato nella sua totalità la linea, il cavaliere n° 2 passa il sacco al n° 3.

I cavalieri n° 3 e n° 4 agiscono successivamente nello stesso modo. La squadra vincente sarà quella il cui

cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo tenendo sempre il pony per le redini; sarà l'attraversamento del cavaliere e non della coppia a determinare l'ordine di arrivo.

Errori:

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

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

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

30 - LA TORRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto dello slalom, e deposita la torretta sul cono. Poi va subito a tagliare la

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

Errori:

Se un equipaggiamento cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony.

Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Esso dovrà però ancora contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra sarà eliminata

31 – IL GROOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 3 si trovano sulla linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 aspettano dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte tenendo il pony del cavaliere n° 2 per una delle redini poste sul collo. Effettua lo slalom con due pony. Quando passa la linea di fondo, dà il pony che tiene al cavaliere n° 2

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

Errori:

Il cavaliere deve tenere il pony solo con le redini poste sull'incollatura, in nessun caso dall'imboccatura o dai montanti. Nel caso in cui le redini scavalchino l'incollatura del pony, il cavaliere deve immediatamente rimetterle a posto. Se il cavaliere salta un paletto, deve ritornare indietro e riprendere il suo slalom dal punto in cui ha commesso l'errore. Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere che ha commesso l'errore. La squadra è eliminata se un paletto si rompe. Se un cavaliere lascia il pony che sta tenendo, lo dovrà recuperare e ricominciare dal punto in cui ha commesso l'errore.

2.9 REGOLAMENTO PONY GAMES A COPPIE

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

Eccezioni

Riferimento capitolo 21.4 Norme Tecniche: la squadra

si compone almeno di 2 cavalieri e 2 pony. Sono ammesse squadre di 3 cavalieri e 3 pony. Normalmente 2 cavalieri e 2 pony prenderanno parte a ciascun gioco.

Equipaggiamento per ogni corsia

Regole del gioco - Errori

Riferimento a ogni singolo gioco previsto con regolamento a coppie

2.10 INDICE PONY GAMES A COPPIA

- 1 - SLALOM
- 2 - PALLINA E CONO
- 3 - LE DUE TAZZE
- 4 - CAVALLETTE
- 5 - CORDA
- 6 - LE DUE BANDIERE
- 7 - LE TRE BANDIERE
- 8 - PIETRE
- 9 - LE DUE BOTTIGLIE
- 10 - CARTONI
- 11 - TEKSAB
- 12 - LE TRE GAMBE
- 13 - POSTINO
- 14 - BASKET
- 15 - LE TAZZE
- 16 - A PIEDI - A CAVALLO
- 17 - PIRAMIDE
- 18 - I CALZINI
- 19 - LE SPADE
- 20 - LE TRE TAZZE
- 21 - PNEUMATICI

- 22 - PALLONCINI
- 23 - RIFIUTI
- 24 - CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- 25 - LE PALLINE
- 26 - LE BOTTIGLIE
- 27 - PALLA E RACCHETTA
- 28 - PONY-CLUB
- 29 - CORSA NEL SACCO
- 30 - LA TORRE

1 - SLALOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco

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

Errori:

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

2 – PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il Cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il Cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il Cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del 4° paletto dello slalom. Dà la pallina presa al Cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

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

3 – LE DUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

4- CAVALLETTE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni coppia dispone i suoi 2 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza del terzo e quarto paletto dello slalom e con la groppa rivolta verso i paletti. I pony devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo cavaliere parte e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Terminato il suo turno, corre alla linea di partenza e consegna il testimone al

n° 2 che effettua la stessa prova. Il cavaliere n° 2, scavalcato il primo pony, monta sul secondo pony e galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

5 - CORDA

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom fino alla linea di fondo, la passa e il cavaliere n° 2 prende l'altra estremità della corda ed insieme e tenendo ciascuno una estremità della corda, ritornano facendo lo slalom fino alla linea di partenza.

Errori:

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

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

6 - LE DUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del Gioco:

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

Errori:

Uguale al gioco delle 3 bandiere. Il cavaliere può scendere dal pony per riparare il suo errore, ma dovrà obbligatoriamente rimontare a cavallo prima di andare a prendere la sua bandiera.

7 - LE TRE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 3 bandiere

Regole del Gioco:

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

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

Errori:

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

8 - PIETRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del Gioco:

Il Cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il Cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il Cavaliere n° 1 galoppa verso le pietre che sono sistemate sulla linea centrale e perpendi-

colare a essa. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra. Scende quindi e tenendo il suo pony per le redini che restano sul collo, dovrà camminare su ciascuna delle pietre senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre dovrà rimontare sul suo pony e tagliare la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 effettuerà il percorso in senso inverso.

Errori:

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

9 – LE DUE BOTTIGLIE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento.

neamento del quarto paletto dello slalom e la passa al cavaliere n° 2 che farà lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

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

10 – CARTONI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 2,70 dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio, quindi recupera un secondo cartone e lo va a posare nel secchio. Ritorna poi velocemente per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la

medesima cosa

Errori:

Se un paletto cade, il cavaliere deve risistamarlo, 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.

11 - TEKSAB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni da palla e cono
- 2 palline

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

12- LE TRE GAMBE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del gioco:

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

sacco deve rimanere sopra le ginocchia durante la corsa.

13 – POSTINO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 3, a piedi, è situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e tiene le 2 lettere. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il cavaliere n° 3 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa.

Errori:

Ogni cavaliere deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. Le regole dello slalom sono applicate a questo gioco (paletto saltato, caduto o rotto). Quando il cavaliere prende la lettera dalle mani del cavaliere n° 3, e solamente in quella parte del campo, se la lettera cade, il cavaliere n° 3 può prenderla e ridarla al cavaliere sul pony. Invece se è il sacco che cade al cavaliere sul pony, è il cavaliere sul pony che deve riprenderlo. Il n° 3 non potrà tenere il

pony del suo compagno ma potrà parlare. Non potrà spostarsi né agitare le lettere per far ripartire il pony. Dovrà restare al suo posto fino a quando il gioco non sarà dichiarato terminato. Negli altri casi, il sacco e le lettere cadute dovranno essere recuperate dal cavaliere sul pony che potrà scendere ma che dovrà rimontare a cavallo per continuare il gioco.

14 – BASKET

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I due cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento del secondo e terzo paletto dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere successivo. Il cavaliere n° 2 fa successivamente la stessa cosa e passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori:

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

15 - LE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

16 – A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre fino al quinto paletto dello slalom, lo passa e 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.

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

Errori:

Se un paletto cade, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Un paletto rotto determina l'eliminazione.

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

17 - PIRAMIDE

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono posate accanto le scatole di plastica, si trova a 2,70 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 galoppa verso la linea di fondo, prende una scatola e la va a posare sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale, ritorna verso la linea di fondo e prende una seconda scatola e la va a posare sopra alla prima precedentemente sistemata sul tavolo posto sulla linea mediana. Poi passa subito la linea di arrivo. Il cavaliere n° 2 parte e va a prendere una scatola sul tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritornando, la posa sulle scatole posate dal cavaliere n° 1, quindi ritorna a prendere l'ultima scatola che si trova sul tavolo posto dietro la linea di fondo e la va posare sulla scatola da lui precedentemente posizionata. Quando il cavaliere n° 2 taglia la linea di arrivo, le 4 scatole di plastica dovranno essere impilate sul tavolo sistemato sulla linea centrale.

Errori:

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

18 – I CALZINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri

- 3 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati e cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

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

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

19 - LE SPADE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 anelli
- 4 elastici

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

Se un anello cade, il cavaliere può scendere e risistemarlo con le mani sulla spada. In tutti gli altri casi, gli anelli non dovranno assolutamente essere toccati con le mani dai cavalieri. Si potrà tenere la spada per la lama quando si è a piedi per correggere un errore. Al ritorno in sella, si dovrà sempre tenere la spada per il manico. In questo gioco, un paletto rovesciato non è considerato un errore.

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

20 – LE TRE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 tazze piazzate sui primi 3 paletti
- 4 paletti installati in fila diritta e distanziati da 7,30

metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

21 - PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

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

Errori:

I cavalieri dovranno tenere i pony per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imbocatura o il montante. Il pneumatico dovrà restare nella zona situata fra il 2' e il 3' paletto. I due cavalieri dovranno tagliare la linea a cavalcioni del pony.

22 - PALLONCINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. La tavola con i palloncini è installata sulla linea centrale e per-

pendicolarmente ad essa.

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo la canna di bambù, parte, fa scoppiare un palloncino e passa la canna al n° 2 dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 2 galoppando verso la linea di partenza farà scoppiare un palloncino.

Errori:

Vengono installati due palloncini supplementari nel caso un pallone si sgonfi o scoppi da solo. Se un cavaliere della squadra fa scoppiare più palloncini, non avrà nessuna penalità a condizione che rimanga un palloncino per ogni componente della squadra. I palloncini dovranno essere fatti scoppiare unicamente per mezzo del bastone. E' sconsigliato di battere sul pallone con la canna.

23 - RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pattumiera
- 6 (2 di scorta) bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.
- 1 canna di bambù di lunghezza metri 1,20 le cui due estremità sono ricoperte da nastro isolante.

Regole del Gioco:

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

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

Errori:

Il Cavaliere dovrà rimanere obbligatoriamente a cavallo per raccogliere il cartone, trasportarlo e posarlo nella pattumiera per mezzo della canna. Se il cartone cade vicino alla pattumiera, è autorizzato a scendere per raccogliarlo e metterlo con la canna dentro alla pattumiera tutto restando a terra. In nessun momento il cartone dovrà essere toccato con le mani dai Cavalieri, anche quando sono a terra. Solo quando è dietro la linea di fondo il Cavaliere può prendere il cartone a sua scelta. Se un Cavaliere, per mezzo della sua canna, fa passare la linea di fondo a un cartone, questo è considerato come essere in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quel Cavaliere. Se un Cavaliere o un pony travolgono uno o più cartoni, il Giudice di linea dovrà rimetterli a posto.

(Rif. eccezione N. 4). Se la canna di bambù trapassa il rifiuto, il cavaliere è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo dentro alla pattumiera. Ciò non determinerà eliminazione per rottura di equipaggiamento.

24 – CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavolo

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

Regole del gioco:

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

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se la cassetta o un martello cadono, il cavaliere deve rimetterli a posto se necessario scendendo dal pony. Per il cavaliere n° 1, se fa cadere un equipaggiamento mentre mette la cassetta sul tavolo, può scendere per rimettere a posto, ma dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare prima di andare a raccogliere il suo martello. Se un cavaliere o un pony travolgono i martelli sistemati nel circolo tracciato con la calce e se qualcuno esce dal circolo, il giudice di linea competente dovrà riposizionare l'equipaggiamento all'interno del circolo.

25 - - LE PALLINE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio da 15 litri
- 3 palline da tennis

Regole del Gioco:

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

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere l'errore. Dovrà, dopo, obbligatoriamente rimontare prima di raccogliere la pallina. Se un cavaliere o un pony travolgono le palline distribuite nel circolo tracciato dalla calce e qualcuna esce dal circolo, il Giudice di linea incaricato le dovrà rimettere a posto.

26 - LE BOTTIGLIE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 2 bottiglie in plastica flessibile, di un'altezza minima

di 20 cm e massima di 30, a metà riempite di sabbia.

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato sulla linea centrale. Va subito a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2. Il cavaliere n° 2 galoppa verso il tavolo situato a 2,70 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua bottiglia in piedi. Al ritorno, prende la bottiglia sulla tavola situata sulla linea mediana e termina la prova attraversando la linea di partenza/arrivo.

Errori:

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

27 – PALLA E RACCHETTA

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 paletti installati in linea diritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri nella lunghezza del campo (si utilizzano i primi tre paletti dello slalom)
- 1 pallina da tennis
- 1 racchetta in legno o in plastica, con una dimensione di lunghezza superiore a 25 cm per la parte retinata. Praticare un foro nel pezzo del manico a 10 cm

minimo dalla base della retinatura ed inserirvi una cavicchia di legno di 8 cm di lunghezza e di 0,5 cm di diametro minimo

Regole del Gioco:

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

Errori:

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

28 - PONY-CLUB

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavolo
- 8 lettere
- 1 sostegno

Regole del Gioco:

Le otto lettere sono mescolate e impilate in coppia in modo che il cavaliere possa prendere due lettere facil-

mente. Al segnale di via, il cavaliere n° 1 parte per raccogliere due lettere poste sul tavolo, sistemato sulla linea centrale. Poi subito galoppa verso il sostegno, tenuto dal terzo componente della squadra (in tenuta e munito di un casco), situato a metri 2,70 dietro la linea di fondo. Attacca le lettere sul sostegno nella loro posizione e ritorna verso il tavolo a recuperare altre due lettere che andrà a posizionare sul sostegno, quindi ritornerà velocemente verso la linea di arrivo.

Il cavaliere n° 2 fa la stessa cosa. Il cavaliere n° 3 non dovrà in alcun modo aiutare i cavalieri della sua squadra.

Errori:

Le lettere attaccate in una posizione errata dovranno essere cambiate e messe subito nel gancio corretto. Tutti gli errori possibili (caduta di una lettera o della tavola) dovranno essere corretti immediatamente dal cavaliere interessato. Il cavaliere n° 3 dovrà tenere il sostegno fino a che il gioco non è stato dichiarato terminato.

29 – CORSA NEL SACCO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco

Regole del Gioco:

Il cavaliere n° 1 si trova dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 2 attende dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo il sacco, va verso la linea centrale. Scende dal pony ed entra nel sacco senza passare questa linea. Si dirige verso la linea di fondo mantenendo

il sacco al di sopra delle ginocchia, e tenendo il suo pony per le redini che devono rimanere sopra l'incollatura. Quando la coppia costituita dal cavaliere e dal suo pony ha passato completamente la linea di fondo, il cavaliere n° 1 passa il sacco al n° 2.

Il cavaliere n° 2 esegue lo stesso percorso verso la linea di partenza. La squadra vincente sarà quella il cui cavaliere n° 2 taglierà per primo la linea di arrivo tenendo sempre il pony per le redini; sarà l'attraversamento del cavaliere e non della coppia a determinare l'ordine di arrivo.

Errori:

Il cavaliere non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.) Dovrà mantenere il sacco sopra le sue ginocchia durante tutta la lunghezza del suo tragitto. Ogni cavaliere dovrà entrare nel sacco prima di passare la linea centrale, i pony la possono superare. La totalità della coppia cavaliere/pony dovrà aver superato la linea di fondo prima di trasmettere il sacco.

30 - LA TORRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 cono di circa 75 cm di altezza
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno di circa 75 mm di diametro
- 1 secchio di capacità di 15 litri riempito per 3/4 di acqua

Regole del gioco:

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

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

Errori:

Se un equipaggiamento cade, il cavaliere lo dovrà rimettere a posto, anche, se necessario, scendendo dal pony.

Se il secchio viene rovesciato, dovrà essere rimesso a posto dal cavaliere interessato. Esso dovrà però ancora contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la coppia sarà eliminata.