

FITETREC – ANTE

Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC - ANTE



Regolamento Nazionale

Gioca Pony
(edizione 2022)

Indice generale

1 Definizione.....	pag.4
2 Norme di partecipazione.....	pag.4
3 Manifestazione e concorsi.....	pag.5
4 Disposizioni generali.....	pag.5
4.1 Regole di partecipazione cavaliere.....	pag.5
4.2 Regole di partecipazione pony.....	pag.6
4.3 Regole etiche.....	pag.6
4.4 Tenuta del pony.....	pag.7
4.5 Tenuta del cavaliere.....	pag.7
4.6 Giudici.....	pag.7
5 Categorie Gioca Pony.....	pag.8
5.1 Categoria ludica.....	pag.8
5.2 Categorie agonistiche.....	pag.8
6 Campo prova.....	pag.9
7 Campo gara.....	pag.9
7.1 Sfilata.....	pag.9
7.2 Ricognizione.....	pag.9
7.3 Saluto.....	pag.9
7.4 Classifica e punteggio.....	pag.9
7.5 Penalità.....	pag.10
7.6 Cause di eliminazione.....	pag.10
7.7 Riconcontro cronometrico.....	pag.10
7.8 Premiazione.....	pag.11
8 Reclami.....	pag.11
9 Giochi.....	pag.12
9.1 Alt saluto tra le barriere.....	pag.13
9.2 Slalom.....	pag.13
9.3 Fiore.....	pag.13

9.4 Bandiera.....	pag.14
9.5 Otto fra due barili.....	pag.15
9.6 Pallacanestro.....	pag.15
9.7 Barriera o croce.....	pag.16
9.8 Ponticello.....	pag.17
9.9 Passaggio obbligato a L.....	pag.17
9.10 La tazza.....	pag.18
9.11 Equilibrio.....	pag.19
9.12 Orologio.....	pag.20
9.13 Il cancello.....	pag.20
9.14 La campanella.....	pag.21

Allegato A = Scheda di preiscrizione

1. DEFINIZIONE

Il gioca pony nasce dalla voglia di voler avvicinare tutti i bambini, più o meno grandi, al mondo dell'equitazione e far scoprire loro tutto quello che è possibile fare, e condividere con l'amico pony.

Il gioca pony si rivolge a bambini in sella a pony. Si compone di vari tipi di giochi dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere.

Questa attività è propedeutica alla competizione soltanto dopo aver preso coscienza di cosa vuol dire "gestire un cavallo". E' accessibile a tutti i bambini anche i principianti a condizioni di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare un comportamento leale (fair play), rispetto del pony, rispetto degli altri, rispetto delle regole

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

Nella categoria ludica l'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di svolgere i giochi nella giusta sequenza, cercando di non commettere errori, rispettando il tempo massimo.

Nelle categorie agonistiche l'obiettivo principale di ogni concorrente è svolgere i giochi nella giusta sequenza, cercando di non commettere errori, nel minor tempo possibile.

I giochi sono studiati per sviluppare nei giovani cavalieri che si avvicinano all'equitazione il massimo equilibrio e scioltezza in sella e mirano ad incentrare il lavoro dei giovani cavalieri sulla gestione del cavallo alle tre andature anche da terra.

Nella categoria agonistica a tempo, pur essendo una categoria di velocità, la velocità dei binomi è controllata dai giochi stessi.

Il grafico del percorso viene infatti disegnato per alternare ad un gioco di velocità, un gioco in cui è richiesta la massima precisione ed una andatura controllata (come ad esempio nel gioco della ponticello o del fiore)

2. NORME DI PARTECIPAZIONE

SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/ o concorsi indetti in Italia riconosciuti dalla Fitetrec Ante.

Esso deve essere osservato:

- dai comitati organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri pony a manifestazioni e o concorsi
- dai presidenti e membri delle giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni
- da chi esercita qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi

I comitati organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della Fitetrec-Ante, dei suoi rappresentanti nonché delle giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente regolamento.

L'inosservanza delle norme degli impegni previsti dal presente regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste da regolamento stesso e dello statuto federale.

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

Il cavaliere, l'ente o il responsabile del pony nonché il proprietario dello stesso è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente regolamento relativamente al pony partecipante.

3. MANIFESTAZIONI E CONCORSI

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le associazioni e gli enti affiliati o aggregati alla Fitetrec-Ante oppure comitati organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

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

Qualora una manifestazione e/o concorso di qualsiasi tipo non venga organizzato da un ente aggregato o affiliato o comunque da un tesserato Fitetrec-Ante il relativo comitato organizzatore dovrà comunicare all'atto della richiesta di inserimento in calendario un referente responsabile per il comitato stesso.

Tale referente deve essere un tesserato Fitetrec-Ante o un ente aggregato affiliato soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso da parte della Fitetrec-Ante o dei suoi organi regionali sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello statuto federale, del presente regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.
- all'impegno da parte dell'organizzatore, per le manifestazioni o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare una un'adeguata scuderizzazione dei pony partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di sellerie dei foraggi.

Sui programmi sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla Fitetrec-Ante o dai suoi organi regionali.

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

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

4. DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 4.1 REGOLE DI PARTECIPAZIONE CAVALIERI

Nessun atleta può prendere parte di una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla Fitetrec-Ante tutti tramite

i centri associati. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire, l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal presidente di giuria o dalla segreteria del concorso.

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

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

Con il tesseramento il Cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e la responsabilità civile; tutte le età indicate nel presente regolamento si intendono in base alla regola del millesimo dell'anno.

Un cavaliere può partecipare a:

- 1 solo percorso con lo stesso pony.
- percorsi illimitati con differenti pony.

Art. 4.2 REGOLE DI PARTECIPAZIONE PONY

I pony dovranno essere provvisti di:

- Passaporto identificativo
- Tessera del cavallo Fitetrec-Ante rinnovata nell'anno in corso
- Vaccinazione antinfluenzale e antitetanica di base
- Coggins test negativo come da normative Asl Regionali

Età minima del pony per la partecipazione alle gare è di 4 anni.

Un pony può svolgere un solo percorso con lo stesso cavaliere.

Un pony montato da diverso cavaliere può partecipare a:

- 8 percorsi ludico addestrativi.
- 6 percorsi agonistici.
- 6 percorsi misti ludico/agonistici.

Art. 4.3 REGOLE ETICHE

A recepimento delle normative nazionali in sostegno della salute pubblica, è fatto divieto di fumare all'interno del campo prova, campo gara ed in prossimità delle scuderie.

L'istruttore è responsabile per:

- rappresentare il corretto esempio di assunzione delle normative federali e del regolamento di disciplina, sia per comportamento sportivo, che per la tenuta.
- il livello tecnico del cavaliere/amazzone che presenta alla partenza di categoria.
- il controllo documentazione necessaria per il cavaliere/amazzone (tessera e certificato).
- in "toto" il comportamento dei cavalieri/amazzoni Juniores che presenta alla partenza.
- per l'eventuale comportamento anti sportivo del proprio binomio.
- per la mancata osservanza delle regole.

Il proprietario del cavallo è responsabile per:

- la presentazione della documentazione d'idoneità richiesta dal servizio sanitario (vaccinazioni e altro).
- la presentazione della tessera di iscrizione del cavallo in banca dati della federazione.

Qualsiasi inottemperanza agli obblighi di regolamento porta automaticamente all'eliminazione del binomio. L'eventuale squalifica per motivi disciplinari, comporta l'impossibilità di partecipazione a tutte le gare della giornata, senza rimborso delle spese d'iscrizione e di partecipazione sostenute.

Art. 4.4 TENUTA DEL PONY

Tutti gli articoli di selleria, selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti e non modificati o adattati in alcun modo per diversi scopi. Sono previste qualsiasi tipo di bardature, Inglese o Americana.

E' consigliabile l'utilizzo di staffe di sicurezza o staffe provviste di gabbietta.

FIOCCO ROSSO

E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci o venga considerato pericoloso.

Art. 4.5 TENUTA DEL CAVALIERE

I cavalieri devono presentarsi durante la sfilata, in campo prova e in campo gara con casco a norma, corpetto protettivo (in premiazione può non essere indossato), divisa rappresentativa del club, stivali o stivaletti con o senza ghette, pantaloni da equitazione senza limitazione di colore.

SPERONI E FRUSTINI

Non è permesso l'uso degli speroni e della frusta né in campo gara né in campo prova. In nessun momento durante una gara un pony può essere urtato da qualcosa di diverso delle gambe del cavaliere.

Né le redini né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino.

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

Art. 4.6 GIUDICI

Tutte le gare devono essere controllate da un presidente di giuria le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

Mansioni del Giudice:

- Costruire il percorso di gara
- Stabilire il tempo massimo per effettuare la gara che verrà calcolato seguendo questo criterio: 20 o 30 secondi moltiplicati per ogni gioco facente parte del percorso più 60 secondi (tenere in considerazione le dimensioni del campo, il grafico del percorso e il tipo di giochi inseriti).
- Creare il grafico di percorso da dare ai cavalieri prima della ricognizione
- Giudicare lo svolgimento dei giochi e attribuire eventuali penalità
- Interrompere un cavaliere qualora avvenga situazioni di pericolo
- Redigere la classifica finale di gara

Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'arena: gli organizzatori, i giudici, i commentatori, gli assistenti del presidente di giuria, i responsabili dell'arena (i posizionatori di materiali), l'istruttore.

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

5. CATEGORIE GIOCAPONY

Art. 5.1 CATEGORIA LUDICA

Rientrano tutti i cavalieri di età compresa tra i 4 e i 18 anni in possesso di patente A rinnovata per l'anno in corso (in sella a cavalli e pony fino a 149 cm con i ferri).

Nella categoria ludica i concorrenti possono essere accompagnati a mano dall'istruttore o dall'assistente dell'istruttore.

Art. 5.2 CATEGORIE AGONISTICHE A TEMPO

Le categorie agonistiche sono riservate ai cavalieri in possesso di patente agonistica A1 o A2 e vengono suddivise in base all'altezza dei pony e all'età dei cavalieri secondo questo schema:

SERIE 1

Categoria riservata a pony di altezza massima 116 cm con i ferri

Serie 1A riservata a bambini da 8 agli 10 anni

Serie 1B riservata a bambini da 11 ai 13 anni

Serie 1C riservata a bambini da 14 ai 18 anni

SERIE 2

Categoria riservata a pony di altezza da 117 a 131 cm con i ferri

Serie 2A riservata a bambini da 8 agli 10 anni

Serie 2B riservata a bambini da 11 ai 13 anni

Serie 2B riservata a bambini da 14 ai 18 anni

SERIE 3

Categoria riservata a cavalli e pony di altezza da 132 a 149 cm con i ferri

Serie 3A riservata a bambini da 8 agli 10 anni

Serie 3B riservata a bambini da 11 ai 13 anni

Serie 3C riservata a bambini da 14 ai 18 anni

*Per l'età dei cavalieri viene considerato il millesimo.

La giuria si riserva la facoltà di effettuare la misurazione dell'altezza dei pony qualora lo ritenga necessario tramite regolare ippometro.

6. CAMPO PROVA

Il campo prova, così come il campo gara, deve essere uno spazio sicuro ed idoneo al riscaldamento dei binomi in attesa di entrare in campo gara.

Per questioni di sicurezza il Presidente di giuria, il giorno della gara, determinerà il numero massimo di binomi presenti nel campo prova in base alle dimensioni dello stesso.

Nel campo prova possono accedere i concorrenti, gli organizzatori, i giudici, i commentatori, gli assistenti del presidente di giuria, i responsabili dell'arena (i posizionatori di materiali), gli istruttori e gli assistenti degli istruttori

Gli allievi nel campo prova devono essere costantemente supervisionati dal proprio Istruttore o da un Assistente nominato ed indicato dall'istruttore di ogni Circolo all'atto dell'iscrizione.

La responsabilità degli allievi rimane comunque e sempre dell'istruttore di riferimento.

Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo prova.

7. CAMPO GARA

Il campo gara è definito area recintata o cordata in cui avviene il gioco. Deve essere il più piano possibile, libero da sassi ed oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti. Le sue dimensioni devono essere minimo 30 m x 20 m e dovrà essere munito di idoneo cancello di chiusura e non avere sporgenze, scheggiature ed interruzioni. Il cancello dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso durante lo svolgimento di ogni percorso. È possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione. Il fondo dovrà essere in sabbia o materiale idoneo che non comporti danni agli animali.

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

Art. 7.1 SFILATA

Ogni manifestazione avrà inizio con la cerimonia di apertura che consiste nella sfilata di tutti i concorrenti divisi per Circolo di appartenenza nel campo gara.

Art. 7.2 RICOGNIZIONE

I cavalieri hanno la possibilità di effettuare una ricognizione del percorso prima della sfilata, il cui orario di inizio sarà indicato sul programma di giornata.

Art. 7.3 SALUTO

Nelle categorie agonistiche è obbligatorio effettuare il saluto alla Giuria prima di partire.

Il saluto si effettua arrestando il pony, tenendo le redini con la mano sinistra e abbassando il braccio destro lungo il fianco.

Solo dopo il suono della campana da parte della Giuria, sarà possibile tagliare la linea di partenza.

Nelle categorie ludiche il saluto fa parte del primo gioco di percorso.

Art. 7.4 CLASSIFICA E PUNTEGGIO

CATEGORIA LUDICA:

trattandosi di una categoria ludica non è prevista nessuna classifica ne punteggio.

CATEGORIE AGONISTICHE:

la classifica verrà stilata secondo il seguente criterio:

la miglior prestazione è definita dal minor numero di penalità ai giochi nel minor tempo.

(a parità di penalità si dovrà considerare il minor tempo impiegato).

In riferimento alla trasposizione della classifica di tappa nella classifica di campionato (regionale e/o nazionale), occorrerà procedere nel seguente modo:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
100	75	60	53	47	42	37	32	28	24	20	17	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Nel caso di pari merito (ex aequo) nella singola tappa, i punti di merito assegnati in classifica sono gli stessi per tutti i soggetti aventi diritto (100 a tutti i primi, 75 a tutti i secondi, etc.).

In caso di pari-merito nel punteggio della classifica finale del Campionato Regionale e/o Nazionale, si dovrà procedere a stabilire con certezza un'unica graduatoria di classifica adottando la seguente modalità:

a) Si privilegia il minor numero di penalità ai giochi conseguito nelle due tappe migliori effettuate dal cavaliere.

b) Qualora ci sia ancora parità anche in questo modo si andrà a verificare una terza tappa ed eventualmente anche una quarta.

Art. 7.5 PENALITA'

Ad ogni errore ai giochi verrà attribuito dal Giudice un coefficiente di penalità che va da 1 ad un massimo di 4 punti. Le specifiche sono indicate capitolo GIOCHI a pag. 12

Art. 7.6 CAUSE DI ELIMINAZIONE

- Caduta
- Errore di percorso: effettuare un gioco non presente nel grafico o comunque non in sequenza numerica o saltare un gioco.
- Superamento del tempo limite
- Non passare nei coni che indicano l'entrata o l'uscita dei giochi
- Doppio passaggio partenza/arrivo
- Comportamento non sportivo
- Incapacità di controllo

* In caso di eliminazione, il Giudice potrà, nei casi ritenuti opportuni ed insindacabilmente, consentire al binomio di continuare il percorso per allenamento oppure effettuare un singolo gioco nel campo in cui è avvenuta l'eliminazione, prima dell'uscita definitiva.

* Il ritiro volontario del binomio, durante lo svolgimento del percorso, dovrà essere segnalato alla giuria dal cavaliere, prima dell'uscita dal campo, tramite l'alzata di un braccio

Un eventuale errore di percorso viene segnalato dalla giuria con alzata di mano.

L'eliminazione di un binomio viene segnalata con il suono della campana.

Art. 7.7 RISCONTRO CRONOMETRICO

CATEGORIA LUDICA:

In categoria ludica non è previsto riscontro cronometrico. Vi sarà comunque un tempo massimo per eseguire il percorso, oltre il quale il binomio dovrà abbandonare il Campo Gara.

CATEGORIE AGONISTICHE:

il tempo partirà nel momento in cui il binomio attraverserà la linea di partenza START (indicato da una coppia di birilli o di piante o di pilieri ecc.) e si fermerà nel momento in cui il binomio attraverserà il traguardo di arrivo STOP (che coincide con quello di partenza)

Sia nella categoria ludica che in quelle agonistiche dovrà essere stabilito un tempo massimo dalla Giuria al superamento del quale il binomio sarà eliminato.

Art. 7.8 PREMIAZIONE

CATEGORIA LUDICA:

Le categorie ludiche non sono soggette a classifica. Tutti i partecipanti riceveranno una medaglia o un premio ricordo.

CATEGORIE AGONISTICHE:

Ai primi tre classificati di ogni categoria verrà riconosciuto un premio (coppa o trofeo o targa), al resto dei partecipanti spetterà una medaglia o un premio ricordo.

8. RECLAMI

Gli istruttori possono rivolgere richieste di chiarimento alla Giuria al termine della categoria e entro l'inizio della categoria successiva. In caso di mancata soddisfazione delle richieste, ogni reclamo deve essere effettuato, previo deposito cauzionale di € 100,00 presso la segreteria del concorso.

I reclami per gli interventi tecnici riferiti alla categoria non ancora iniziata vanno effettuati con non meno di 20 min. di anticipo rispetto all'inizio della stessa.

Tutti i reclami vanno comunque effettuati per iscritto entro un massimo di un'ora dalla fine dell'ultima gara.

Non sono ammesse prove filmate.

Il giudice di gara avrà facoltà di giudizio insindacabile.

Le cauzioni eventualmente trattenute saranno devolute al comitato organizzatore la gara.

La giuria deciderà in ogni caso senza appello.

9. GIOCHI

Il numero minimo dei giochi presenti nel percorso di gara è:

- 6 per la categoria ludica

- 7 per le agonistiche.

Il numero, la tipologia dei giochi e l'ordine in cui verranno disposti nel percorso di gara è a discrezione del Presidente di Giuria.

Ogni gioco dovrà essere numerato in ordine crescente in base all'ordine di esecuzione dei giochi.

CATEGORIA LUDICA

I giochi previsti nella categoria ludica sono:

ALT SALUTO TRA LE BARRIERE (gioco obbligatorio, primo della sequenza)

SLALOM

FIORE

BANDIERINA

OTTO TRA BARILI

OROLOGIO

PALLACANESTRO

BARRIERA A TERRA

PASSAGGIO OBBLIGATO A L

LA CAMPANELLA

CATEGORIA AGONISTICA

I giochi previsti nella categoria agonistica sono:

SLALOM

FIORE

BANDIERINA

OTTO TRA BARILI

OROLOGIO

PALLACANESTRO

CROCE

PASSAGGIO OBBLIGATO A L

EQUILIBRIO

LA TAZZA

PONTICELLO

IL CANCELLO

LA CAMPANELLA

Art. 9.1 ALT SALUTO TRA LE BARRIERE (Gioco solo per categoria ludica)

Caratteristiche

Due barriere a terra di lunghezza pari a 2mt posizionate a 80 cm l'una dall'altra

Svolgimento

Il Cavaliere dovrà fare un alt al centro delle barriere ed effettuare il saluto tenendo le redini con la mano sinistra e abbassando il braccio destro.

Errori da evitare

Uscire dal corridoio di barriere durante il saluto anche solo con un arto, non effettuare il saluto.

Art. 9.2 SLALOM

Caratteristiche

slalom realizzato con 4 paletti di altezza 135 cm posti alla distanza di 6 mt l'uno dall'altro

Svolgimento

Andatura libera. Effettuare lo slalom tra i paletti.

Il Cavaliere può iniziare lo slalom sia da destra che da sinistra.

Errori da evitare

Abbatte un paletto, mancare il passaggio di una porta dello slalom.

Penalità

1 penalità per paletto abbattuto

4 penalità mancato passaggio in una porta dello slalom o passaggio nella direzione errata

Massimo penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Saltare il gioco.

Art. 9.3 FIORE

Caratteristiche

Due barriere lunghe 2 mt poste parallelamente ad una distanza di 80 cm l'una dall'altra a formare un corridoio che da porta ad un cerchio di diametro 3 m realizzato con 7 conetti posti intorno ad un oggetto centrale (secchio, cono, vaso con pianta o oggetto simile) di altezza massima 1 mt.

Errori da evitare

Urtare o scavalcare le barriere, entrare o uscire dal cerchio senza passare nelle barriere, far cadere uno o più conetti, far cadere l'oggetto centrale, uscire dal cerchio.

Svolgimento

Andatura libera.

Passare nel corridoio formato dalle due barriere ed effettuare il circolo intorno all'oggetto centrale che si trova nel cerchio (mano destra o sinistra, indifferente). Ripassare tra le barriere e uscire dal gioco.

Se una barriera, durante il gioco venisse accidentalmente spostata dal pony e si trovasse in una posizione tale da impedire il passaggio del binomio, è compito del giudice ripristinarla prontamente nella giusta posizione che consentirà il proseguimento del gioco. (In questo caso il tempo non verrà fermato)

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità ogni cono abbattuto

1 penalità urto o spostamento barriera

4 penalità se si esce con tutto il pony dal cerchio

4 penalità arto posato a terra fuori dal corridoio delle barriere.

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Mancato ingresso nelle barriere che determinano l'inizio del gioco e mancato passaggio tra le barriere di uscita.

Saltare il gioco.

Art. 9.4 BANDIERINA

Caratteristiche

2 coni disposti affiancati a 90 cm l'uno dall'altro e 1 bandierina posta su un'asta inserita nel cono di sinistra.

Svolgimento

Andatura libera. Fermarsi attraverso i coni, afferrare l'asta con la bandierina e spostarla nel cono di destra. Il gioco ha inizio nel momento in cui il cavaliere afferra la bandierina.

Errori da evitare

Far cadere la bandierina prima o dopo averla presa, far cadere la bandierina dopo averla spostata, far cadere un cono, non transitare attraverso la coppia di coni.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità abbattimento di un elemento del gioco che non ne pregiudica la corretta esecuzione

4 penalità abbattimento di un elemento del gioco, successivo alla presa della bandierina, che ne renda impossibile la corretta esecuzione (Il binomio avendo iniziato il gioco, non sarà eliminato)

4 penalità in caso di caduta della bandierina dalle mani del cavaliere o mancato riposizionamento nel cono esatto

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

L'abbattimento di un elemento del gioco, antecedente alla presa della bandierina, che renda impossibile iniziare il gioco, verrà penalizzato con l'eliminazione

Mancato passaggio attraverso coni del gioco.

Mancare la presa della bandiera che determina l'inizio del gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.5 OTTO FRA DUE BARILI

Caratteristiche

Due barili posti alla distanza di 8 m l'uno dall'altro.

Svolgimento

Andatura libera. Effettuare un otto passando tre volte in mezzo ai barili.

Verso di svolgimento dei circoli indifferente, sia da destra che da sinistra.

Errori da evitare

Far cadere un barile, non effettuare l'otto.

Penalità

1 penalità abbattimento barile

4 penalità uscire dal gioco senza aver terminato l'otto

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Saltare il gioco.

Art. 9.6 PALLACANESTRO

Caratteristiche

Una pallina da tennis posta su un bidone in plastica capovolto di altezza 80/100 cm e un secondo bidone posizionato a una distanza di 6 m dall'altro a fare da canestro.

Svolgimento

Andatura libera.

Prendere la pallina posizionata sul primo bidone e fare canestro nel secondo bidone.

Il gioco ha inizio nel momento in cui il cavaliere afferra la pallina.

Errori da evitare

Far cadere la pallina prima o dopo averla riposizionata, far cadere un bidone prima o dopo aver terminato il gioco.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità abbattimento di un elemento del gioco che non ne pregiudica la corretta esecuzione

4 penalità abbattimento di un elemento del gioco, successivo alla presa della pallina, che ne renda impossibile la corretta esecuzione (Il binomio avendo iniziato il gioco, non sarà eliminato)

4 penalità in caso di caduta della pallina dalle mani del cavaliere o mancato canestro

0 penalità rimbalzo fortuito della pallina dopo aver fatto canestro

Massimo di penalità per questo gioco 4

L'abbattimento di qualsiasi elemento del gioco, successivo alla presa della pallina, che ne pregiudichi lo svolgimento, verrà penalizzato con il massimo delle penalità ovvero 4 punti. Ma il binomio non sarà eliminato.

Eliminazione

L'abbattimento di un elemento del gioco, antecedente alla presa della pallina, che renda impossibile iniziare il gioco, verrà penalizzato con l'eliminazione.

Mancare la presa della pallina che determina l'inizio del gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.7 BARRIERA A TERRA – CROCE

Caratteristiche

Nella categoria LUDICA una barriera a terra della lunghezza minima di 2,5 mt.

Nelle categorie AGONISTICHE una croce composta da due barriere di altezza massima 30 cm delimitato a destra da una bandierina rossa e a sinistra con una bianca.

Svolgimento

Andatura libera. Superamento dell'ostacolo / barriera.

Errori da evitare

Rifiutare di saltare l'ostacolo o superare la barriera a terra.

Abbatte l'ostacolo.

Penalità

4 penalità abbattimento ostacolo

4 penalità rifiuto

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Terzo rifiuto.

Saltare il gioco.

Art. 9.8 PONTICELLO (Gioco solo per categoria agonistica)

Caratteristiche

Passerella di larghezza 1m e larghezza 2mt, con 2 coni di entrata e 2 di uscita posti ai lati della larghezza.

Svolgimento

Andatura obbligatoria passo. Entrare al passo nei coni di entrata della passerella, percorrerla nel verso del lato lungo ed uscire dai coni di uscita mantenendo l'andatura obbligatoria del passo.

L'entrata e l'uscita saranno indicate da due coppie di coni.

Errori da evitare

Entrare nella passerella o uscirne senza passare nei coni di entrata o di uscita

Cambiare di andatura durante il gioco.

Uscire anche solo con un arto dalla passerella durante la percorrenza.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

4 penalità cambio di andatura durante l'esercizio

4 penalità arto a terra fuori dalla pedana

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Iniziare l'esercizio senza essere transitati nei coni di entrata del gioco, mancato passaggio nei coni di uscita dal gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.9 PASSAGGIO OBBILGATO A L

Caratteristiche

2 barriere della lunghezza di 4 mt e 2 barriere della lunghezza di 3 mt disposte allineate due a due a formare una L ad una distanza di 90 cm l'una dall'altra. Le barriere da 4 mt andranno poste esternamente alla L

Svolgimento

Andatura libera. Entrare nel passaggio a L, percorrerlo ed uscirne senza che il pony urti, sposti o metta lo zoccolo fuori dalle barriere.

Se una barriera, durante il gioco venisse accidentalmente spostata dal pony e si trovasse in una posizione tale da impedire il passaggio del binomio, è compito del giudice ripristinarla prontamente nella giusta posizione che consentirà il proseguimento del gioco. (In questo caso il tempo non verrà fermato)

Errori da evitare

Non percorrere per intero il passaggio obbligato.

Toccare le barriere.

L'uscita dal percorso a L formato dalle barriere, anche con un solo arto (sempre che posato a terra).

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità per barriera toccata o spostata

4 penalità arto poggiato a terra fuori dalle barriere

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Saltare il gioco.

Art. 9.10 LA TAZZA (Gioco solo per categoria agonistica)

Caratteristiche

Due supporti di altezza 125 cm installati in fila dritta a una distanza di 6 m l'uno dall'altro e una tazza posta sul primo supporto.

Svolgimento

Andatura libera. Il cavaliere deve spostare la tazza dal primo supporto e posizionarla sul secondo supporto.

Il gioco ha inizio nel momento in cui il cavaliere afferra la tazza.

Errori da evitare

Far cadere la tazza o un supporto.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità abbattimento di un elemento del gioco che non ne pregiudica la corretta esecuzione

4 penalità abbattimento di un elemento del gioco, successivo alla presa della tazza, che ne renda impossibile la corretta esecuzione (Il binomio avendo iniziato il gioco, non sarà eliminato)

4 penalità in caso di caduta della tazza dalle mani del cavaliere o mancato riposizionamento nel supporto esatto

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

L'abbattimento di un elemento del gioco, antecedente alla presa della tazza, che renda impossibile iniziare il gioco, verrà penalizzato con l'eliminazione.

Mancare la presa della tazza che determina l'inizio del gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.11 EQUILIBRIO (Gioco solo per categoria agonistica)

Caratteristiche

Otto supporti resistenti e stabili di altezza non superiore a 20 cm disposti in linea dritta, distanziati di 30 cm l'uno dall'altro. (Si consiglia di utilizzare ciocchetti di legno tagliati a rotelle di 20 cm di altezza abbastanza larghi da non capovolgersi)

Svolgimento

Il cavaliere deve iniziare il gioco scendendo da cavallo prima di passare nei coni di entrata. Tenendo il pony a mano deve fare un passo su ogni supporto nell'ordine in cui sono posizionati. Andatura di percorrenza libera.

Terminato il passaggio sui supporti il cavaliere esce dai coni di uscita sempre rimanendo a terra con il pony a mano e si risale in sella.

L'entrata e l'uscita saranno indicate da due coppie di coni.

Errori da evitare

Scendere dopo aver attraversato i coni di inizio gioco, saltare un supporto mentre ci si cammina sopra, cadere dai supporti, risalire aiutandosi con il supporto, risalire prima di essere usciti dai coni che determinano la fine del gioco.

Nel caso in cui il cavaliere perdesse il controllo del pony mentre lo sta conducendo a mano, egli può cercare di recuperarlo o essere aiutato dal personale di campo. Dopo di che potrà riprendere il gioco nel punto in cui si era separato dal pony (il Giudice indicherà il punto di ripartenza)

Penalità

1 penalità in caso di caduta accidentale nello scendere o risalire dal pony per fare il gioco (**solo in questo gioco una caduta non comporta eliminazione**)

4 penalità scendere dopo i coni di ingresso al gioco

4 penalità risalire prima di essere transitati dai coni di uscita

4 penalità piede a terra dai supporti

4 penalità salto di un supporto

4 penalità perdita del contatto con il pony mentre lo si conduce a mano

1 penalità ogni rovesciamento dei supporti

Massimo di penalità per gli errori al gioco 4

10 penalità (da sommare all'eventuali penalità totalizzate nell'esecuzione del gioco)

nel caso in cui il cavaliere richiedesse l'aiuto del proprio istruttore, o dell'assistente, per rimontare in sella.

La richiesta di aiuto andrà segnalata dal cavaliere con l'alzata del braccio, dopo essere uscito dai coni di fine gioco.

Eliminazione

Seconda caduta durante la discesa o risalita del pony.

Risalire con l'aiuto di un supporto.

Iniziare l'esercizio senza essere transitati nei coni di entrata del gioco, mancato passaggio nei coni di uscita dal gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.12 OROLOGIO

Caratteristiche

Quattro coppie di coni posizionati due a due (distanziati tra loro di 1mt) sulla linea delle ore 12 – 3 – 6 – 9 (tipo orario di un orologio)

Ogni cono interno dovrà essere distanziato dal centro dell'orologio di 8 mt.

Svolgimento

Andatura libera. Il cavaliere deve transitare attraverso ogni coppia di coni partendo dalla coppia dove sarà affisso il numero di gioco.

Il gioco si considera terminato quando il cavaliere passa per la seconda volta attraverso i coni che indicano il numero di gioco.

La direzione del circolo verrà stabilita di volta in volta dal Giudice di gara

Errori da evitare

Abbatte i coni, saltare una coppia di coni.

Penalità

1 penalità ogni cono abbattuto

4 penalità mancato passaggio non consecutivo nelle coppie di coni

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Iniziare l'esercizio senza essere transitati nei coni di entrata del gioco. Mancato passaggio nei coni di uscita dal gioco (La coppia che riporta il numero di gioco, è quella che determina l'inizio e la fine del gioco)

Saltare il gioco.

Art. 9.13 IL CANCELLO (Gioco solo per categoria agonistica)

Caratteristiche

Due pilieri posti a 120 cm di distanza l'uno dall'altro. Una lunghina legata in maniera fissa sul primo piliere e agganciato con un moschettone al secondo piliere (tramite uno spago).

Svolgimento

Il cavaliere deve sganciare la corda per poter passare tra i due pilieri.
Il gioco ha inizio nel momento in cui il cavaliere sgancia il moschettone della corda.

Errori da evitare

Caduta di un piliere. Non sganciare la corda.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità abbattimento di un elemento del gioco che non ne pregiudica la corretta esecuzione

4 penalità abbattimento di uno o entrambi i pilieri, successivo allo sgancio del moschettone, che renda impossibile il passaggio del binomio attraverso il cancello. (Il binomio avendo iniziato il gioco, non sarà eliminato)

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

L'abbattimento di uno o entrambi i pilieri, antecedente allo sgancio del moschettone, che renda impossibile il passaggio attraverso il cancello, verrà penalizzato con l'eliminazione.

Mancare lo sgancio del moschettone che determina l'inizio del gioco.

Saltare il gioco.

Art. 9.14 LA CAMPANELLA

Caratteristiche

Due barriere parallele ad una distanza di 90 cm l'una dall'altra e una campanella posizionata su un supporto (asta di legno o simile) ad un'altezza di circa 130 cm distante in linea retta 8 metri dalle barriere.

Svolgimento

Andatura libera. Il cavaliere deve passare attraverso le due barriere che segnano l'inizio e la fine del gioco, proseguire verso la campanella, suonarla e tornare indietro uscendo dalle barriere.

Se una barriera, durante il gioco venisse accidentalmente spostata dal pony e si trovasse in una posizione tale da impedire il passaggio del binomio, è compito del giudice ripristinarla prontamente nella giusta posizione che consentirà il proseguimento del gioco. (In questo caso il tempo non verrà fermato)

Errori da evitare

Toccare o oltrepassare con uno o più arti a terra le barriere sia in entrata che in uscita dal gioco, non riuscire a suonare la campanella.

Penalità

0 penalità in caso di esitazione o indietreggiamento

1 penalità per barriera toccata o spostata

4 penalità arto poggiato a terra fuori dalle barriere

Massimo di penalità per questo gioco 4

Eliminazione

Mancato passaggio nelle barriere di entrata o di uscita.

Mancato tocco della campanella.

Saltare il gioco.



ALLEGATI DEL REGOLAMENTO GIOCA PONY

Allegato A = Scheda di prescrizione

SCHEDA ISCRIZIONE GARA GIOCA PONY 2022

GARA:

Luogo _____ Data ____/____/____

CAVALIERE:

Nome e Cognome _____ Cell _____

nato a _____ il ____/____/____

Tessera Fitetrec-Ante n° _____ Rinnovo anno _____ Grado _____

Categoria: (indicare con una X a fianco alla categoria desiderata)

Ludica__

Agonistica Serie: 1A__ 1B__ 1C__ 2A__ 2B__ 2C__ 3A__ 3B__ 3C__

Centro di appartenenza _____

ISTRUTTORE:

Nome e Cognome _____ Cell _____

Tipo di Brevetto _____ Abilitazione rinnovata anno _____ n° _____

ASSISTENTE:

Nome e Cognome _____

Tipo di Brevetto _____ Abilitazione rinnovata anno _____ n° _____

PONY:

Nome _____ Tessera del cavallo anno _____ n° _____

Proprietario _____

Luogo e data _____ ____/____/____

- Compilare in ogni sua parte in modo leggibile.
- I modelli con dati mancanti o non compilati correttamente verranno cestinati, sarà cura dell'atleta o dell'istruttore chiedere conferma alla segreteria del C.O. se è tutto in ordine.
- Inviare all'indirizzo email della Segreteria indicata sulla locandina di ogni singola tappa entro il giovedì precedente alla gara, allegando copia della patente del cavaliere e copia della tessera del cavallo. **(Per gara Nazionali e Campionati Italiani la data di invio dovrà essere quella riportata dal sito Fitetrec-Ante.)**

* Solo per le Gare Regionali*

Coloro che non invieranno la pre-iscrizione entro il giovedì, potranno comunque iscriversi il giorno della gara, ma dovranno corrispondere al C.O. una quota d'iscrizione maggiorata definita dallo stesso, la quale dovrà essere riportata sulla locandina di gara.

Firma dell'istruttore