



SEF-ITALIA  
SPORT E FORMAZIONE

# REGOLAMENTO PONY LUDICO ADDESTRATIVO

*NORME COMUNI A TUTTE LE DISCIPLINE PONY*

## Tenuta

- casco con tre punti di attacco
- divisa rappresentativa di club
- sono obbligatori stivali o stivaletti da equitazione.
- l'ultimo cavaliere che effettua il gioco deve avere una banda bianca intorno al casco ben visibile (per il Pony Games).

## Divieti

Sono invece vietati i 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.

## Categorie

La categoria A è riservata ai pony con altezza massima di 1,17m.

La categoria B è riservata a pony di altezza compresa fra un minimo di 1,10m ed un massimo di 1,48m (1,49 con i ferri).

### Serie

Categoria A:

serie 1: cavalieri dai 4-7 anni tenuti alla lunghina (**senza classifica**)

serie 2: cavalieri dai 4-7 anni (in possesso della patente A da 6 mesi)

serie 3: cavalieri dai 6-10 anni

serie 4: cavalieri dai 8-12 anni

Categoria B:

serie 1: cavalieri dai 8-12 anni

serie 2: cavalieri dai 8-14 anni

serie 3: cavalieri dai 10-16 anni

serie 4: cavalieri dai 14-18 anni

**\*deroga: nella categoria B serie 1 possono partecipare anche bambini dai 6-10 anni**

## Iscrizioni

Le iscrizioni devono pervenire obbligatoriamente entro 10 gg 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 Pony

**Ogni pony che concorre nella stessa manifestazione del torneo 2010 sia al pony games che alla gimkana può prendere parte alle gare nel seguente modo.**

**Se partecipa sia al pony games che alla gimkana:**

**nel pony games può prendere parte ad un massimo di 4 competizioni, ma non all'interno della stessa serie e può disputare fino ad un massimo di 4 gimkane fino alla 40cm, se invece concorre dalla 50cm all'80 cm fino ad un massimo di 3 gimkane.**

**Nulla cambia se il pony concorrerà solo in pony games o gimkana. (salvo deroghe, vedi Travagliato).**

**Nel pony games un pony non può partecipare con due squadre diverse alla stessa serie.**

## Partecipazione cavalieri

Ogni cavaliere può prendere parte ad una sola Serie di pony games e non può essere quindi membro di più di una squadra nell'ambito della stessa manifestazione.

Aggiungere 1 partecipante su 2 già esistenti si può, ma dovrà poi rimanere lo stesso

Togliere 1 partecipante su 3 si può.

Può invece perdere parte a 3 gare di gimkana o nella stessa categoria o diversa categoria.

## Classifica

Il punteggio per ogni competizione verrà assegnato nel seguente modo:

- al primo classificato 1000 (mille) punti
- al secondo classificato 999 (novecentonovantanove) punti
- al terzo classificato 998 (novecentonovantotto) punti
- ... e così via fino all'ultimo partecipante!

Chi verrà eliminato prenderà 100 (cento) punti

## GIMKANE

### Regolamentazione

Le prove previste possono essere:

- individuale
- a coppie (2/3 binomi)
- gruppo familiare
- a staffetta

Partenza/Arrivo: il tempo verrà preso al momento in cui il concorrente attraverserà la linea di partenza, delimitata da due paletti (porta) e si fermerà quando attraverserà la linea di arrivo delimitata allo stesso modo.

Penalità agli ostacoli: eventuali penalità agli ostacoli saranno tramutate in 5 secondi.

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, per es. caduta birillo, paletto,...., andranno ripetuti successivamente al ripristino da parte del cavaliere con conseguente perdita di tempo.

Cause di eliminazione:

- caduta del pony
- caduta del cavaliere
- secondo rifiuto
- errore di percorso non rettificato

## Classifica

Per le classifiche finali a squadre saranno presi in considerazione i due migliori tempi.

## Categorie

Le categorie dei pony sono divise rispettando l'altezza dei pony:

Per la categoria A:

- 10 cm
- 20 cm
- 30 cm
- 40 cm

Per la categoria B:

- 10cm
- 20cm
- 30cm
- 40 cm
- 50 cm
- 60 cm
- 70 cm
- 80 cm

Per gli adulti categoria Senior (cavalli o ponies):

- 20cm
- 30cm
- 40 cm
- 50 cm
- 60 cm
- 70 cm
- 80 cm

## PONY GAMES

Le prove previste per il torneo 2010 sono a coppie (2/3 binomi)

### Serie

Categoria A:

serie1: cavalieri dai 4-7 anni tenuti alla lunghina

serie 2: cavalieri dai 4-7 anni (in possesso della patente A da 6 mesi)

serie 3: cavalieri dai 6-10 anni

serie 4: cavalieri dai 8-12 anni

Categoria B:

serie 1: cavalieri dai 8-12 anni

serie 2 cavalieri dai 8-14 anni

serie 3: cavalieri dai 10-16 anni

serie 4: cavalieri dai 14-18 anni

Il materiale utilizzato dovrà essere identico per tutte le corsie.

La giuria sarà composta da:

- l'Arbitro Ufficiale (presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter. 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, Ogni squadra dovrà fornire un arbitro competente. Egli deve conoscere il regolamento. 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. saranno uno per corsia e ogni , dovranno: prendere il tempo della squadra e alla fine del gioco informeranno l'arbitro ufficiale degli errori non rettificati e/o di anomalie riscontrate.
- un Direttore di Campo, è responsabile dell'organizzazione del campo gara, egli dovrà assicurare con l'aiuto della sua squadra, il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.
- commissario di campo prova, che deve vigilare sul corretto comportamento in campo di bambini e animatori e permettere l'accesso in campo solo a chi in possesso dei requisiti. Ha autorità assoluta in campo prova.

**Briefing:** è diretto dal Giudice ufficiale, riunisce i Responsabili delle Squadre, gli arbitri di linea. Il suo obiettivo è quello di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione e risolvere eventuali problemi prima dello svolgimento.

**La squadra:** le squadre si compongono almeno di 2 cavalieri e 2 pony. Sono ammesse squadre di 3 cavalieri e 3 pony. Dopo l'inizio della competizione nessuna modifica può essere apportata alla squadra. In ogni caso, i cavalieri e i loro pony potranno essere scambiati all'interno della propria squadra durante le varie prove.

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

Il responsabile della squadra dovrà obbligatoriamente essere in possesso della qualifica di Animatore pony 2° livello, oppure di 1° livello con delega scritta di un Tecnico di Equitazione di Campagna di 1° livello o Animatore pony 2° livello, oppure essere Tecnico di Equitazione di Campagna di 1° livello o Istruttore. È autorizzato ad entrare in campo a seguire la sua squadra. Una volta entrato sul terreno, deve restarvi e mantenere un comportamento corretto durante tutta la competizione ed ugualmente avere un comportamento ed un abbigliamento consono. Se il responsabile della squadra per motivi di sicurezza decide di intervenire tenendo il pony ai componenti della squadra farà eliminare la squadra per quel gioco, ma avrà comunque facoltà di terminarlo.

**Selleria:** tutte le selle devono obbligatoriamente avere le staffe di sicurezza o gli staffili di sicurezza (se ne consiglia l'utilizzo di entrambi).

**Causa di Eliminazione:** sono cause di eliminazione ogni errore non rettificato, ogni comportamento scorretto nei confronti sia di un membro della propria squadra che di un avversario. Qualsiasi brutalità nei confronti del pony è causa di eliminazione della squadra in quel gioco. I cavalieri devono effettuare i loro giochi restando in sella sui pony fatta eccezione quando il regolamento autorizza o obbliga a scendere.

Ogni errore commesso deve essere immediatamente riparato dal cavaliere interessato, prima di qualsiasi altra azione.

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.

Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, il giudice può decidere, per motivi di sicurezza di far tenere il pony da una persona di sua scelta.

**Zona d'attesa:** solo il cavaliere o i cavalieri in partenza devono obbligatoriamente rimanere nella zona di attesa.

**Partenza:** è segnalata dall'abbassamento di una bandierina o dal fischio dell'arbitro.

**Arrivo:** il risultato del gioco è deciso dall'ordine nel quale le teste dei pony tagliano la linea dell'arrivo, se i pony sono due è la testa del secondo pony che conta e se i cavalieri sono a piedi è il cavaliere che conta. Se, per qualsiasi ragione, il giudice non può stabilire l'ordine di arrivo di due squadre, solo queste due sono dichiarate a pari merito (ex aequo) e con gli stessi punti in quel gioco. Se il materiale di un gioco cade dopo che l'ultimo cavaliere ha attraversato la linea del traguardo, la prova è considerata valida.

**Testimone:** il passaggio del testimone, o lo scambio dei concorrenti, deve avvenire dietro la linea, nella zona di attesa. Quando il cavaliere in partenza passa la linea prima che il cavaliere in arrivo l'abbia oltre passata completamente (con tutti e quattro gli arti del suo pony), la squadra sarà eliminata, a meno che il cavaliere in partenza non rettifichi l'errore riattraversandola.

**Giochi con slalom :** in tutti i giochi che comportano il passaggio tra i paletti dello slalom, si applicano i seguenti regolamenti: il cavaliere può passare il paletto sia a sinistra che a destra. Se salta una porta deve tornare indietro e ripassarla. Se un paletto cade deve essere rimesso a posto dal cavaliere interessato che deve ripartire passando dietro al paletto caduto.

**Rovesciamento dell'equipaggio:** tutto il materiale che viene rovesciato dai cavalieri o dai ponies, deve essere riposizionato dal cavaliere interessato.

Se viene rovesciato dai componenti di un'altra squadra questa viene eliminata e il gioco verrà rigiocato senza di lei.

Se il materiale è rovesciato dal vento il gioco sarà annullato o sostituito.

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

**Materiale:** nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto il materiale dev'essere tenuto in mano o nelle mani del cavaliere.

Tutto l'equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata. Il materiale è da considerarsi 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.

Se un cavaliere lascia cadere un oggetto che deve portare, passare o mettere in un recipiente. Può scendere dal suo pony per recuperarlo e può poi posizionarlo là dove si sarebbe dovuto trovare restando a terra. Quindi rimonta per continuare il suo percorso.

**Campo gara:** è riservato solamente ai cavalieri, pony, personale per il posizionamento del materiale, giuria e responsabili delle squadre. Se il responsabile di una squadra non fa rispettare questa regola alla propria tifoseria ne causa l'eliminazione.

In campo gara è vietato: fumare, utilizzare il cellulare ed è vietato l'accesso ai cani.

Tutte le squadre devono attendere la fine del gioco e l'autorizzazione del giudice prima di attraversare o riattraversare il terreno di gioco, e comunque le squadre dovranno attendere che tutti i concorrenti abbiano terminato la propria prova.

**Sostituzione di un gioco:** se, per qualsiasi motivo, il giudice decidesse che 1 gioco non può essere disputato, verrà sostituito o annullato.

**Interferenza:** qualsiasi forma d'intralcio o qualsiasi situazione che obblighi un cavaliere a modificare la sua traiettoria, o la sua velocità, a discrezione del giudice può essere eliminata dal gioco la squadra che ha creato la situazione d'intralcio.

**Caduta:** se un cavaliere cade, senza subire danni, può rimontare in sella e riprendere il percorso dal punto dove lo ha interrotto. Se un cavaliere sembra essere infortunato il giudice può sospendere la gara e il gioco verrà riorganizzato senza il cavaliere infortunato.

**Reclami:** qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio non è ammesso. È vietato a chiunque l'ingresso in campo gara durante lo svolgimento di una prova.

## CAROSSELLO

Il Carosello è una prova libera, che si divide di una parte tecnica: conduzione dell'animale, figure di maneggio, coordinazione della squadra; e di una coreografica: musica e costumi.

È una categoria riservata a squadre composte da un minimo di 2 ad un massimo di 6 cavalieri.

La ripresa comincia con L'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

### Schema di valutazione:

#### Movimenti

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

#### Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche:	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 d'insieme da 0 a 10.

Tutti i movimenti tecnicamente superiori verranno considerati nella note artistiche.

Il tempo accordato per ogni prova è da 3.5minuti a 4.5 minuti.

**Ogni pony può prendere parte a 4 caroselli nella stessa giornata se disputa solo gare di carosello nella stessa manifestazione.**

Le categorie saranno:

Categoria A:

serie 5: cavalieri 4-8 anni

serie 6: cavalieri 6-12 anni

**Categoria B:**

serie 5: cavalieri 6-12 anni

serie 6: cavalieri 10-16 anni

serie 7: cavarieri 14-18 anni