



SEF-ITALIA

SPORT E FORMAZIONE

Regolamento Giochi Pony Games

INDICE PONY GAMES A COPPIA

- SLALOM
- PALLINA E CONO
- LE DUE TAZZE
- CAVALLETTE
- CORDA
- LE DUE BANDIERE
- LE TRE BANDIERE
- PIETRE
- LE DUE BOTTIGLIE
- CARTONI
- TEKSAB
- LE TRE GAMBE
- POSTINO
- BASKET
- LE TAZZE
- A PIEDI - A CAVALLO
- PIRAMIDE
- I CALZINI
- LE SPADE
- PNEUMATICI
- PALLONCINI
- RIFIUTI
- CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- CORSA NEL SACCO
- LA TORRE
- CHI VUOL ESSERE CAVALIERE NUOVO (di HEIDI MILAN Animatore pony 2° livello SEF-Italia)
- ALL'ULTIMA GOCCIA NUOVO (di ERICA BELLOTTO)
- L'ALBERO DELLA CUCCAGNA NUOVO (di ERICA BELLOTTO)
- IL LUPO MANGIA FRUTTA NUOVO (di ERICA BELLOTTO)

SLALOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone
- 5 paletti da slalom installati in linea diritta e distanziati 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.

PALLINA E CONO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni stradali

- 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.

LE DUE TAZZE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti installati in fila diritta e distanziati lungo 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 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.

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)

CORDA**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 corda lunghezza circa 90cm
- 4 paletti installati in fila diritta 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. 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 incrociare.

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.

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 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.

PIETRE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4/ 6 pietre (in proporzione alle dimensioni del campo)

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 a piedi parte e va verso le pietre che sono sistemate sulla linea centrale e perpendicolare a essa. Ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di una pietra. 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 montare 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.

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 o acqua.

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 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.

CARTONI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni
- 1 secchio
- 4 paletti installati in linea dritta (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del Gioco:

Il secchio è sistemato per terra a metri 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 risistemarlo, se necessario scendendo dal pony. Se un cartone cade, il cavaliere può scendere ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di aver posato il cartone dentro il secchio. Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia, può scendere per correggere il suo errore. Se un cavaliere manca un cartone senza che però cada dal paletto, ne può prendere un altro.

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 dietro la linea di fondo, 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 della 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. Non potrà assolutamente aiutare il cavaliere per fare ripartire il pony.

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.

POSTINO**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 1 sacchetto di tela con le maniglie
- 2 lettere di cartone della dimensione di una busta da lettere appunto
- 4 paletti installati in linea (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 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. 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.

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 circa

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 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.

LE TAZZE**Equipaggiamento per ogni corsia:**

- 3 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti installati in linea diritta sulla lunghezza del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo)

Regole del Gioco:

Il tavolo è situato dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. 2 tazze vi saranno posate. 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 risistemare 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.

A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 5 paletti installati in linea diritta 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 dovrà rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.

PIRAMIDE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tavoli oppure 2 bidoni in plastica
- 4 scatole di plastica rettangolare (1 Kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo oppure delle tavolette di legno che assolvano alla stessa funzione

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 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 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.

I CALZINI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri circa
- 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 dentro ad un cerchio 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. 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 (se non viene fatto non verrà considerato errore per i cavalieri).

LE SPADE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 4 anelli
- 4 elastici
- 1 spada
- 4 paletti installati in linea diritta sulla 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 risistamarlo 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.

PNEUMATICI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 pneumatico da bicicletta 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'imboccatura o il montante. I due cavalieri dovranno tagliare la linea a cavalcioni del pony.

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 con una puntina 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 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 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.

RIFIUTI

Equipaggiamento per ogni corsia:

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

Regole del Gioco:

I sei cartoni sono sistemati a terra fianco a fianco 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 o un pony travolgono uno o più cartoni, il Giudice di linea dovrà rimetterli a posto. 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.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 tavolo
- 1 cassetta portautensili in plastica con manico
- 2 martelli (materiale plastico morbido)

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), 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 dietro la linea di fondo, il giudice di linea competente dovrà riposizionare l'equipaggiamento all'interno del circolo.

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.

CORSA NEL SACCO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacco di tela iuta

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

Errori:

Il cavaliere dovrà mantenere il sacco sopra le ginocchia per tutto il tragitto a piedi. Ogni cavaliere dovrà entrare nel sacco prima di superare la linea centrale, i pony la possono superare. La totalità della coppia cavaliere/pony dovrà aver superato la linea di fondo o di partenza nella sua totalità prima di trasmettere il sacco.

CHI VUOL ESSERE CAVALIERE (di Milan Heidi Animatore pony 2° livello SEF-Italia)

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 cucchiaio di legno lunghezza 40 cm circa
- 5 paletti da slalom installati in linea diritta e distanziati lungo la linea longitudinale del campo.
- 1 padella in metallo fissata all'ultimo paletto dello slalom.

Regole del Gioco

Il giudice è posto dietro la linea di fondo a centro campo. Il cavaliere 1 e 2 sono posti dietro la linea di partenza. Al via il giudice deve leggere una domanda che può riguardare:

- il governo della mano;
- la bardatura del cavaliere;
- l'abbigliamento del cavaliere;
- il regolamento ludico addestrativo; ovviamente la difficoltà delle domande sarà commisurata alla serie e categoria dei partecipanti.

Il cavaliere n°1 quando crede di sapere quale sia la risposta esatta (anche su suggerimento del cavaliere n°2) parte facendo lo slalom tra i paletti e prima di dare una risposta deve suonare il "gong" sulla padella con il suo cucchiaio. Solamente quando il giudice avrà accordato l'autorizzazione il cavaliere potrà dare la risposta. Sono previste 4 domande in caso di spareggio ci sarà una domanda supplementare.

Errori:

Vale il regolamento dello slalom per il paletto saltato caduto o rotto.

ALL'ULTIMA GOCCIA (di Bellotto Erica)

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 secchi della capacità di 15 litri circa
- 1 tazza (oppure variante 1 spugna)
- 1 tavolo o bidone in plastica
- 1 caraffa graduata

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

la tazza in mano, si slancia verso la linea di fondo dove sopra ad un tavolo ci sarà 1 secchio pieno d'acqua, riempie la tazza e si dirige verso la linea centrale dove troverà l'altro secchio depositato a terra e vuoto in cui verserà il contenuto della tazza, si dirige poi verso la linea di partenza dove passa la tazza al cavaliere n°2 che parte e fa la stessa cosa. Gli scambi tra cavaliere n°1 e cavaliere n°2 continuano per 5 minuti fino al fischio finale dell'arbitro che con l'aiuto dei giudici di linea sancirà il vincitore controllando al millimetro con la caraffa graduata chi avrà raccolto più acqua.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia non è considerato errore e spetterà al giudice di linea riposizionare il secchio. Se la tazza si rompe può essere sostituita.

L'ALBERO DELLA CUCCAGNA (di Bellotto Erica)

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 secchi della capacità di 15 litri circa
- 1 palo (che funga da albero) quadrato altezza 150cm, su tutti e 4 i lati del palo e su tutta l'altezza ci saranno delle piccole sporgenze che fungono da ripiani su cui verranno posate le mele (oppure si può utilizzare un attaccapanni purchè la base sia solida e non si ribalti)

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, si lancia verso la linea di fondo dove sopra al palo ci saranno delle mele, prenderà una mela a scelta e si dirigerà verso la linea centrale dove troverà il secchio depositato a terra dove metterà la mela, si dirigerà poi verso la linea di partenza e quando avrà oltrepassato la linea il cavaliere n°2 partirà e farà la stessa cosa. Gli scambi tra cavaliere n°1 e cavaliere n°2 continueranno per 4/5 minuti fino al fischio finale dell'arbitro che provvederà con l'aiuto dei giudici di linea a contare quante mele saranno state raccolte.

Errori:

Se un cavaliere manca il secchio o lo rovescia deve provvedere egli stesso al riposizionamento del secchio e delle mele. Il cavaliere può prendere qualsiasi mela ma se ne tocca una e questa cade dall'"albero" è obbligato a prendere quella caduta perchè è entrata in gioco.

Se il cavaliere scuote l'albero e fa cadere più mele ne raccoglierà una di quelle cadute ma spetterà all'arbitro di linea riposizionare l'albero e le mele.

IL LUPO MANGIA FRUTTA (di Bellotto Erica)

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 sacchetto di tela con le maniglie
- 1 tavolo
- 1 banana, 1 mela, 1 arancia, 1pera (veri oppure in plastica leggera sono consigliati per le serie 1-2-3-4 categoria A)
- 4 paletti installati il linea (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° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la banana posta sul tavolo, la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Dà il sacco al n° 2 che farà lo slalom all'andata come al ritorno e prenderà la mela. Dà il sacco al cavaliere n°1 che ripetendo il percorso prenderà l'arancia. Infine il cavaliere n°2 prenderà la pera.

Errori:

Ogni cavaliere deve aver messo il frutto 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). Se un cavaliere sbaglia il frutto da mettere nel sacchetto la sua squadra è eliminata se non viene corretto l'errore.