



REGOLAMENTO BIG PONY RACE



Premessa

Il presente regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni

SEF di BIG PONY RACE indette in Italia.

Esso dovrà essere osservato:

- Dai comitati Organizzatori
- Da coloro che vi prendono parte (cavalieri debitamente autorizzati e loro assistenti).

Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

I comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità di SEF, dei suoi rappresentanti non che delle giurie e dei commissari di gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinente all'attività del presente regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli adempimenti (idoneità delle strutture richieste di autorizzazione per lo svolgimento della gara, controllo patenti cavalieri, assicurazioni dei cavalli), sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente regolamento o a quelle dello statuto di SEF, e/o alla sospensione della manifestazione (da parte della giuria in caso di mancanza dei requisiti e delle garanzie essenziali).

Le manifestazioni possono essere indette dalle associazioni affiliate o aggregate di SEF oppure da comitati organizzatori o da persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio dell'organo di SEF preposto a tale funzione.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un ente associato o affiliato o comunque da un tesserato di SEF, il comitato organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario un referente, responsabile della manifestazione. Egli dovrà essere un tesserato di SEF o di un ente aggregato.



RIPETIZIONE DEL GO RIPETIZIONE DELLA GARA

Saranno concessi solo per errori imputabili all'organizzazione o al malfunzionamento casuale

Di apparecchiature tecniche impiegate nello svolgimento della gara, che abbiano coinvolto

E' penalizzato una squadra durante la sua presentazione.

Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi:

- Il mal funzionamento della fotocellula;
- L'errore di cronometraggio;
- L'invasione del campo gara da parte di animali estranei

CADUTA DEL CAVALLO O DEL CAVALIERE

La caduta del cavallo (di spalla o di posteriore) determina squalifica, mentre la caduta del solo cavaliere no. Al cavaliere è consentito di risalire e continuare la gara, mentre gli è proibito l'aiuto dei compagni da terra. Il giudice potrà decretare una squalifica per qualsiasi situazione in cui ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza, sia da parte del cavaliere, sia per quanto riguarda i minori (qualora durante la gara e in campo prova perdano o non indossino l'abbigliamento protettivo di legge ecc.).



EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

SONO AMMESSI:

- Qualsiasi tipo di imboccature a leve, con barbozzale, a cannone intero o spezzato;
- Qualsiasi tipo di imboccature senza leve eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare;
- Sono ammessi tutti i chiudi bocca posizionati sopra l'imboccatura;

SONO VIETATI:

- Tutti i tipi di martingala uniti a imboccature a leve;
- Tutti i tipi di abbassa testa fissi, elastici, o scorrevoli;
- Tutti i tipi di torciglioni con qualsiasi imboccatura a leve;
- Tutti i morsi o filetti con cannone inferiore agli 8 millimetri oltre che alle imboccature con catena;
- Martingala tedesche;
- Sono espressamente vietate tutte le modifiche fatte alle imboccature che provochino costrizioni ecc.
- E' vietata in gara avere code legate o intrecciate;
- E' vietato entrare in gara con qualsiasi tipo di frustino
- Sono vietati tutti i tipi di chiudi bocca in metallo, bosal, ecc e qualsiasi tipo di imboccatura o bardatura da addestramento compreso le redini di ritorno.

I sopra citati divieti sono sanzionabili con squalifica.

EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALIERE

Tutti partecipanti e il personale di gara, sono tenuti a indossare abbigliamento relativamente consono a la tipologia di bardatura del proprio cavallo. Nel caso specifico, i membri di una squadra dovranno, nel periodo estivo, indossare una T-shirt o una polo dello stesso colore (prima dell'iscrizione campionato ogni comitato organizzatore comunicherà i colori della propria scuderia). Nel periodo invernale sarà concesso l'uso di felpa (senza cappuccio) o giubbino anche senza maniche. I minori fino al compimento del 19° anno devono indossare un caschetto protettivo. E' ammesso l'uso dello sperone a goccia (lunghezza massima cm 1,5).



DIMENSIONI DELL' ARENA

I campi potranno essere in erba o in sabbia, le dimensioni, invece, dovranno corrispondere da un minimo di metri 15x30 a un massimo di metri 30x60.

L'arena dovrà essere delimitata con materiale che consenta la massima sicurezza per il pubblico.

CODICE DI COMPORTAMENTO

Nell'intento di promuovere la disciplina come uno sport da spettacolo ed assicurare che le competizioni siano coinvolgenti per chi le guarda, si raccomanda ai cavalieri di:

- massimo rispetto nei confronti di tutti animali presenti alle manifestazioni e massimo rispetto nei confronti di tutti coloro che stanno operando, per una buona riuscita della manifestazione (quindi compreso anche tutto il pubblico);
- massima celerità nelle chiamate in campo per ordini di partenza: es. lasciare il campo non appena finita la gara;
- evitare l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante lo svolgimento della gara;
- segnalare con fiocco rosso sulla coda l'eventuale tendenza a calciare del proprio cavallo e tenere di conseguenza un comportamento che non comprometta l'incolumità di nessuno, se casualmente ci si avvicina ad esso.



COMPORAMENTO ANTISPORTIVO

Un comportamento antisportivo di un cavaliere o di una squadra prima e durante lo svolgimento di una competizione (compreso campo prova e strutture annesse), comporterà la squalifica del cavaliere per l'intera giornata di gare a cui era iscritto (sempre comunque dopo la decisione del giudice).

Per comportamento antisportivo si intende:

- atteggiamento volgare e irrispettoso verso i cavalli, il pubblico, i giudici ed il personale di gara;
- uso eccessivo di linguaggio scurrile ed offensivo;
- eccessivo maltrattamento del proprio cavallo;
- palesi stati di alterazione psico-fisiche.

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o della squadra, deve necessariamente essere segnalata da Presidente di giuria relazione di Gara.

Ricordando che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare, i giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli, sia in entrata che in uscita dall'arena e durante la gara. In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc), se comprovate dal Veterinario di Servizio o dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione, immediati provvedimenti di squalifica della squadra dalla gara in corso (pertanto anche dalla classifica e dagli eventuali premi).

In caso di squalifica sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di squalifica per le tappe successive, che dovranno essere vagliate da parte della Commissione Ufficiali di gara BIG PONY RACE e dai referenti regionali di SEF, e che saranno comunicate entro 8 giorni dal termine della gara in questione.

Resta inteso che le squalifiche di cui sopra, non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti organi di giustizia, e che pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della procura di SEF.



PERSONALE DI GARA

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come concorrente. Fanno parte del personale di gara:

- I Giudici;
- Lo staff organizzativo;
- Lo speaker;
- I cronometristi;

I GIUDICI

I giudici devono essere ufficialmente riconosciuti da SEF ed il loro numero deve essere adeguato alla competizione ed al numero di squadre partecipanti, minimo uno per gare di campionati regionali e due o più per le altre.

Le gare di campionati regionali potranno essere giudicate dai candidati giudici (giudici regionali) mentre tutte le altre dovranno essere giudicate dai giudici nazionali.

I giudici devono essere aggiornati sui regolamenti di SEF, averli accertati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità.

In ogni gara ad uno dei giudici sarà affidata la carica presidente giuria, lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro 7 gg. (sette) al dipartimento di BIG PONY RACE e per conoscenza al comitato regionale di SEF di pertinenza o viceversa.

Da parte loro e dovuto il massimo rispetto ai cavalieri nell'esposizione di eventuali osservazioni e la loro disponibilità a chiarire, con cortesia, eventuali dubbi riguardanti le regole di gara; naturalmente ci si attende da tutti altrettanto comportamento nei loro confronti.



LO STAFF ORGANIZZATIVO:

LO STAFF ORGANIZZATIVO SI OCCUPA DI TUTTE LE PRATICHE INERENTI ALLA PREPARAZIONE DEL NECESSARIO PER LO SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE, IN OSSERVANZA CON QUANTO RIECHIESTO DELLE NORME NORMATIVE IN VIGORE.

La segretaria provvederà alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal regolamento particolare di gara e certificherà, assumendosene la piena Responsabilità insieme all'organizzazione dell'evento, alla giuria di aver visionato la validità in corso delle patenti SEF e dei cavalieri iscritti.

Nei casi in cui il cavaliere non sia in grado di esibire la propria patente, ed il comitato organizzativo si trovi nella situazione di non poter controllare, il cavaliere potrà sottoscrivere un'autocertificazione che attesti la sua idoneità alla partecipazione alla gara.

Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti, in presenza della suddetta autocertificazione, verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti, viceversa se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dell'autocertificazione, saranno intraprese anche nei confronti del comitato organizzatore.

La segretaria inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito del sorteggio effettuato alla presenza di almeno uno dei capisquadra ed infine stilerà le classifiche finali in base ai risultati delle squadre. Sarà a cura dello staff organizzativo disporre del personale idoneo per la chiamata delle squadre al cancello di entrate, del trattorista per il passaggio del fondo, ecc.

Deve inoltre obbligatoriamente, in caso non sia in ambito sociale, provvedere ed accertare che siano presenti sul campo gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili:

- Ambulanza;
- Medico del servizio;
- Veterinario di servizio;
- Maniscalco di servizio;

IL COMITATO ORGANIZZATORE È INOLTRE RESPONSABILE DELL'INDONEITÀ DELLA SICUREZZA DI TUTTE LE STRUTTURE ED I SERVIZI INERENTI ALLA COMPETIZIONE.



LO SPEAKER

l'arena dove si svolge la gara dovrà disporre di un'adeguata impianto di diffusione sonore tale che i concorrenti, giudici ed il pubblico possono intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo speaker. Lo speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i cavalieri.

I CRONOMETRISTI

Il rivelamento dei tempi realizzati dalla squadra sarà affidato a cronometristi ufficiali. E' consigliabile nell'attrezzatura tabellone luminoso, che sarà posizionato visibilmente a cavalieri e pubblico.

L'avvio del rivelamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo con i giudici.

RECLAMI

Una squadra che ritenga di essere stata danneggiata nella sua gara da parte della giuria contro il regolamento potrà presentare reclamo direttamente al Presidente di giuria evitando assolutamente ogni discussione con i giudici.

Per essere inoltrato il reclamo dovrà essere presentato così:

In dignitosa forma scritta, firmata dal caposquadra che riporti data, luogo nome della squadra e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.

E' indispensabile, con riferimento al presente regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo è riferito.

Allegare al reclamo la cauzione di 100.00 euro che verrà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato.

Il reclamo presentato sarà esaminato il più presto possibile, compatibilmente con le esigenze di svolgimento della manifestazione, dal presidente di giuria e la sua decisione, che sarà definitiva, verrà comunicata al caposquadra non appena possibile, in forma scritta. Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altre squadre.



PRESENTAZIONE e VALUTAZIONE

Consiste nell'eseguire una ripresa fatta da ogni istruttore ai propri allievi per un tempo massimo di 10 minuti dove un esaminatore esterno valuterà l'intera ripresa assegnando un relativo punteggio. Ogni istruttore valuterà cosa presentare.



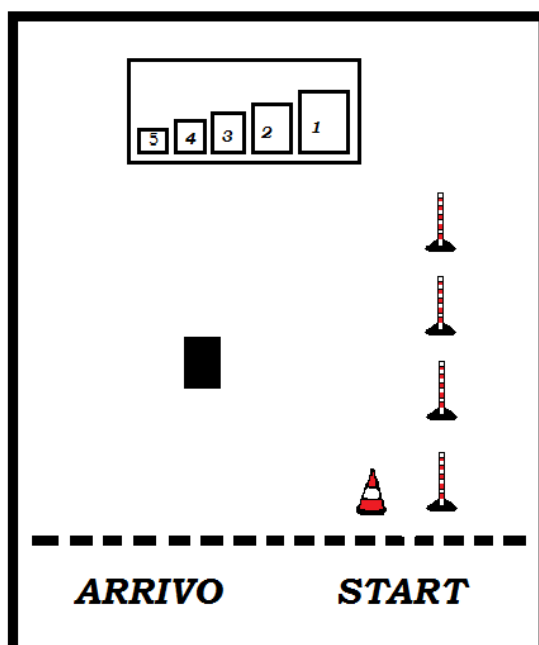
GIOCO DELLA PIRAMIDE

(squadre composta da 3, 4 o 5 componenti)

Il primo cavaliere dovrà attraversare le fotocellule e recarsi verso lo slalom tra i paletti passando tra il cono e il primo paletto, effettuato lo slalom si recherà verso il tavolo dove ci saranno appoggiati numero 5 cubi contrassegnati dal numero 1 al numero 5, che si dovranno prelevare con numero progressivo per andare verso poi ad appoggiare su di un sostegno collocato a centro campo. Le direzioni sia di prelievo che rilascio saranno a discrezione del cavaliere, che potrà nel caso in cui si rilascia il cubo in modo scorretto (per il cavaliere) sistemarlo senza scendere dal cavallo. Nel caso in cui il cubo appoggiato o i cubi appoggiati cadono, il cavaliere dovrà scendere dal cavallo e riposizionare tutto ciò che è caduto. Il tempo verrà chiuso quando l'ultimo cavaliere che avrà posizionato l'ultimo cubo della piramide, attraverserà le fotocellule, lasciando il percorso idoneo per il prossimo cavaliere.

MATERIALE PER GIOCO PIRAMIDE:

- Numero: 4 paletti per slalom
- Numero: 1 cono
- Numero: 5 scatole numerati dal 1 al 5 (il più grande non deve superare 3 kg)
- Numero: 1 tavolo
- Numero: 1 sostegno per i cubi centro campo (alto: cm 80)





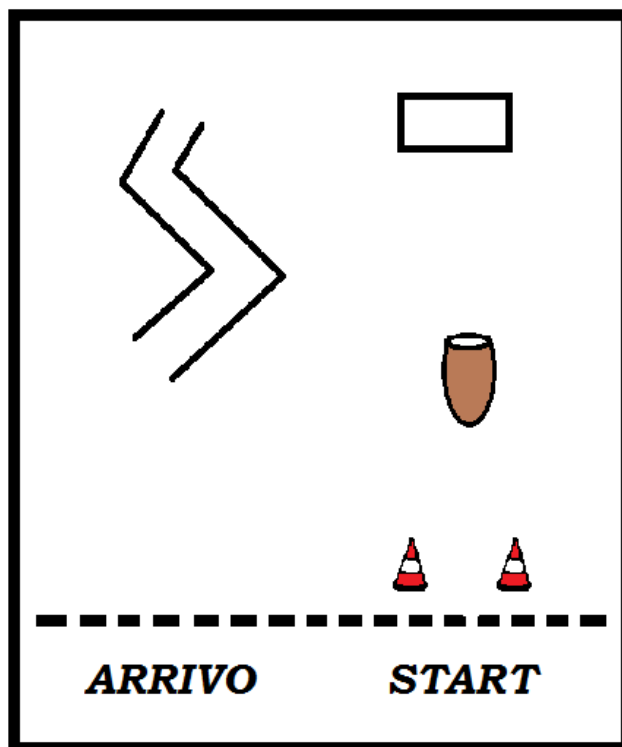
GIOCO DEI GEMELLI

Ci saranno 2 coni che funzioneranno da start attraverso le fotocellule dove due cavalieri partendo in coppia dovranno raggiungere il sacco posizionato a centro campo, scendere da cavallo e introducendo nel sacco una gamba per uno, partiranno con il cavallo a mano seguito trattenendosi il sacco fino al punto di arrivo, a questo punto ci si leva il sacco. Uno dei due cavalieri dovrà posizionare il sacco sul punto d'arrivo, si risalerà a cavallo per andare ad attraversare il passaggio obbligatorio formato da numero 6 barriere, per poi avviarsi al arrivo. Verrà considerato chiuso il tempo quando attraverserà le fotocellule il secondo cavaliere.

Nel caso di abbattimento barriere per ogni barriera 2 secondi di penalità.

MATERIALE PER GIOCO DEI GEMELLI:

- Numero: 1 sacco iuta
- Numero: 6 barriere
- Numero: 2 coni



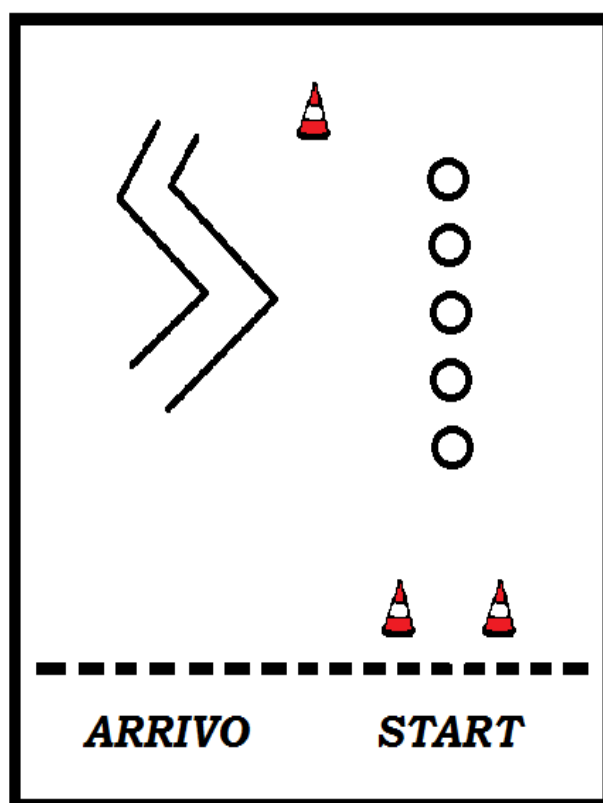


GIOCO SALTELLANDO

Un gioco a squadra. Partirà il primo cavaliere che dopo aver attraversato le fotocellule dovrà arrivare davanti al primo vaso, dovrà saltellare su tutti e 5 vasi (distanza 40 cm per uno) portandosi al seguito il cavallo senza far cadere i vasi o mettere un piede per terra (penalità, si ricomincerà dal primo vaso) per poi risalire a cavallo, superare il cono di boa per avviarsi al passaggio obbligato, formato da 6 barriere, ogni barriera caduta comporterà 2 secondi di penalità. Fuori dal passaggio obbligato ci si avvierà a chiudere il tempo.

MATERIALE GIOCO SALTELLANDO:

- Numero: 5 vasi
- Numero: 6 barriere
- Numero: 3 coni



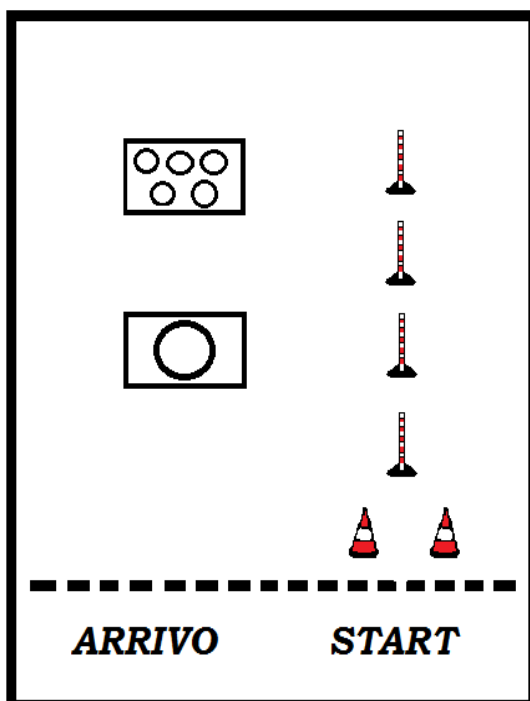


GIOCO CASALINGA

Gioco a squadra composto da 3 a 4 componenti. Ogni cavaliere partirà attraverso le fotocellule e dovrà effettuare lo slalom tra i paletti che se verranno abbattuti dovranno essere riposizionati al loro posto. Si andrà poi a raccogliere un frutto che si troverà su di un sostegno in fondo a campo senza nessun vincolo di direzione. Una volta afferrato il frutto ci si dovrà recare verso la pentola appoggiata in mezzo al campo dove si dovrà depositare il frutto raccolto per poi recarsi all'arrivo. Se nella raccolta o nel rilascio dei frutti si facciano cadere o urtare i sostegni, il cavaliere dovrà scendere e ricollocare tutto come ha trovato, per poi continuare il suo percorso. Il frutto che non viene depositato perché caduto, lo si dovrà riporre nella pentola a cavallo.

MATERIALE:

- Numero: 4 paletti
- Numero: 2 coni
- Numero: 4 frutti
- Numero: 1 padella
- Numero: 2 sostegni per i frutti (altezza minima 80 cm)



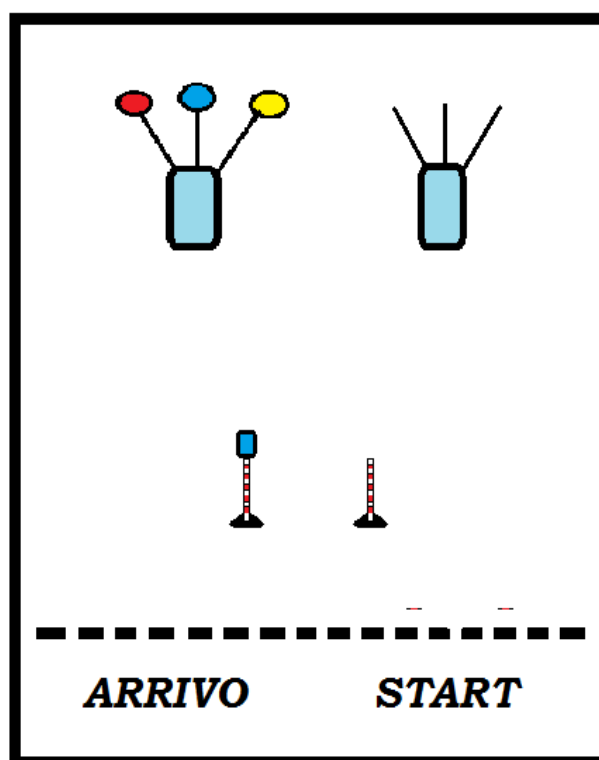


ACCHIAPPA CAPPELLI

Gioco a squadra, composto da 3 a 4 persone. Ogni concorrente dovrà partire attraverso le fotocellule ed effettuare il passaggio obbligato per lo spostamento del testimone, per poi andare a raccogliere i tre cappelli con tre diversi colori su di un sostegno collocato in fondo al campo, per andare poi ad appenderli dalla parte apposta sui relativi colori. Si dovrà passare di nuovo in mezzo al passaggio obbligato per effettuare lo spostamento del testimone per poi andare a chiudere il tempo. Ogni ostacolo abbattuto o perso andrà riposizionato per poter proseguire il gioco.

MATERIALE:

- Numero: 2 paletti
- Numero: sostegni per capelli
- Numero: 3 capelli colori diversi





ACQUA PER STRADA

La squadra a staffetta dovrà in un tempo di 5 minuti prendere, con un bicchiere, il maggior quantitativo d'acqua dal contenitore posto subito dopo le fotocellule e depositarlo nel contenitore posto in fondo al campo gara.

In caso di abbattimento del sostegno del contenitore di deposito, o di presa, è NO TIME.

In caso di perdita del bicchiere di uno dei componenti della squadra, dovrà scendere a riprendersi il suo bicchiere. Tutti i partecipanti della squadra dovranno correre nella sequenza di partenza prestabilita.

Nel caso uno dei componenti abbia difficoltà nell'attingere o depositare l'acqua, dopo aver dimostrato l'intenzionalità di voler eseguire le operazioni, potrà decidere di abbandonare e riposizionarsi nella sequenza di gioco prestabilita, per poi ripresentarsi al suo turno di gioco successivo.



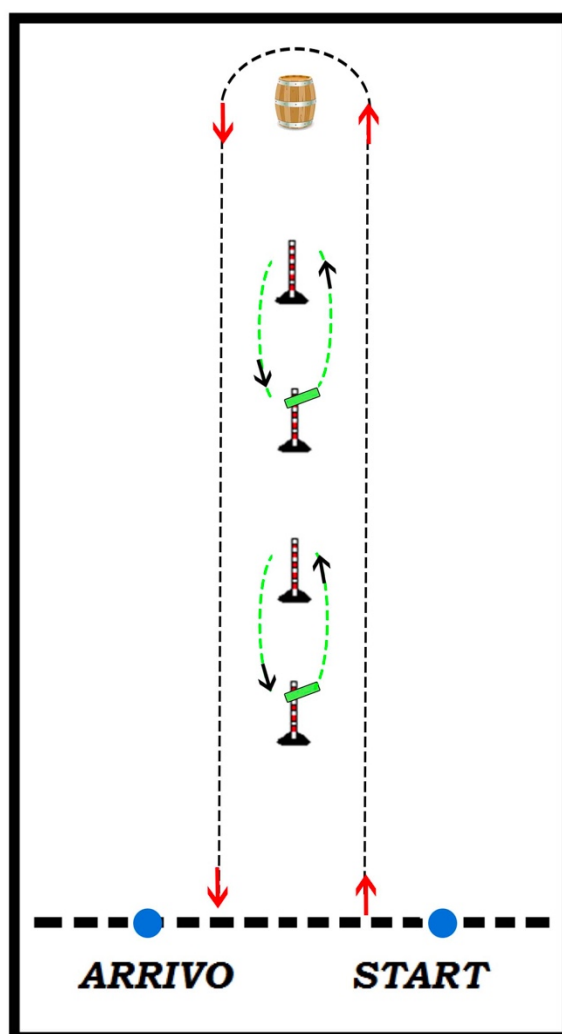
ATTENTO CHE CADE

Il primo cavaliere dovrà attraversare la fotocellula recandosi verso i paletti dove sono appoggiati due testimoni che andranno presi e spostati di paletto in paletto.

Si raggiungerà il bidone dove si effettuerà un'inversione per ricondursi di nuovo allo spostamento contrario dei testimoni sui paletti.

MATERIALE PER GIOCO

- Numero: 4 paletti
- Numero: 2 testimoni
- Numero: 1 bidone



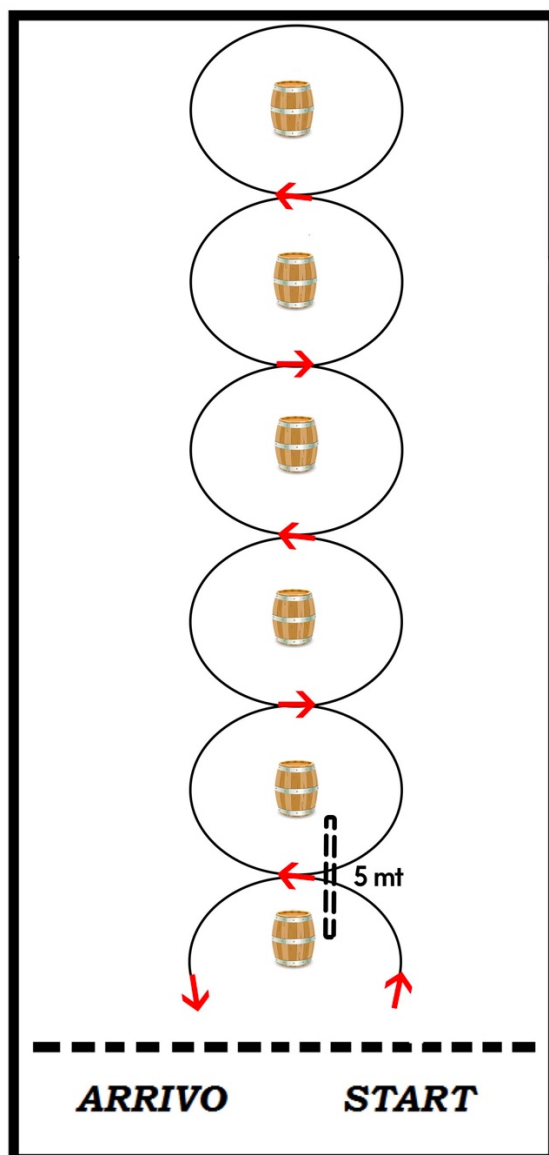


LOS TACHOS

Il concorrente attraverserà le fotocellule trovando n° 6 bidoni dove effettuerà lo slalom sia in andata sia in ritorno e poi andrà a chiudere il tempo.

MATERIALE PER GIOCO:

- Numero: 6 bidoni





BANDIERA

Si eseguirà un percorso di barrel racing, dove, tra il 1° ed il 2° barile, ci sarà lo spostamento di una bandierina e, in seguito, si andrà verso il 3° barile per poi raggiungere l'arrivo.

MATERIALE PER GIOCO:

- Numero: 3 barili
- Numero: 2 secchi
- Numero: 1 bandierina

