

REGOLAMENTO PONY LUDICO ADDESTRATIVO

(REV.2022/02 – IN VIGORE DA 18/03/2002)

REGOLAMENTO GIOCHI

Pony games

Verranno scelti cinque giochi tra quelli elencati nel presente regolamento

SLALOOM

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 1 testimone • 5 paletti da slalom installati in linea dritta 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.

LE DUE TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.
- 4 paletti installati in fila dritta 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 taglia la linea di arrivo.

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

A PIEDI – A CAVALLO

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 5 paletti installati in linea dritta 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.

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.

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 TAZZE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 3 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti installati in linea dritta 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 www.sef-italia.it equitazione@sef-italia.it 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.

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 www.sef-italia.it equitazione@sef-italia.it 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.

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 su l 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.

LE DUE BANDIERE

Equipaggiamento per ogni corsia:

- 2 coni x bandiera
- 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.