

# REGOLAMENTO PONY LUDICO ADDESTRATIVO

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

## SETTORE PONY GAMES e GIMKANA LUDICA

### PONY GAMES

#### FINALITA'

I pony games propongono attività ludiche che consistono in giochi di equilibrio, destrezza, coordinazione fine e grosso motoria in sella a pony, come attività propedeutiche per le discipline equestri in bambini a partire dai 4 ANNI.

Il principio pedagogico alla base del pony games consiste specificatamente nello stimolare **in ogni bambino** il desiderio di imparare (e poi di superarsi), in equilibrio ed in piena fiducia con il proprio pony.

**Il senso di appartenenza a un gruppo, unitamente a un sano principio competitivo ed allo sviluppo del senso di responsabilità verso l'animale, sono le principali leve di questa attività, divenute oramai uno sport.**

#### DEFINIZIONI

I **pony games** si definiscono come una **serie di giochi** svolti in batteria.

Le **batterie** sono le corsie di gioco allestite nel campo di pony games.

#### TENUTA

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

#### DIVIETI ed OBBLIGHI :

- Sono vietati i chaps, caschi bianchi, copri caschi bianchi, modifiche del casco, gioielli e orologi
- Vietato l'uso di frusta/frustino e speroni(anche in campo prova)
- 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**

- **CATEGORIA TENUTI** – DAI 4 AI 10 ANNI ( senza classifica)
- **CATEGORIA STARTER** - DAI 4 AI 7 ANNI
- **CATERGORIA JUNIOR** - DAGLI 8 AI 11 ANNI
- **CATEGORIA YOUNGER** – DAI 12 AI 16 ANNI
- **CATEGORIA OPEN** – APERTA A SQUADRE DI ETA' MISTA

## **PARTECIPAZIONE DEI PONY**

Si fa riferimento alla tabella allegata.

## **PARTECIPAZIONE DEI CAVALIERI**

Ogni cavaliere può essere membro di più di una squadra nell'ambito della stessa manifestazione, purché non sia iscritto nella medesima categoria con più di una squadra.

## **GIURIA**

La giuria sarà composta da:

- l'Arbitro Ufficiale (presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter e cronometrista. Egli dirigerà il briefing. In caso di contestazione egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- un Direttore di Campo 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.
- ogni centro ippico dovrà mettere a disposizione una persona qualificata (munita di titolo da Otb, istruttore, tecnico, giudice, ecc.) che su richiesta del Presidente di Giuria potrà svolgere mansioni di giudice di corsia o cronometrista.
- 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.

Verrà svolto un Briefing diretto dal Giudice ufficiale 15 MINUTI CIRCA PRIMA DELL'INIZIO DELLE GARE, con i Responsabili delle Squadre e il Direttore di Campo. L'obbiettivo è quello di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione e risolvere eventuali problemi prima dell'inizio.

## **LA SQUADRA**

Le squadre si compongono di 2 cavalieri e 2 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 o istruttore di base 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. **Ad eccezione della categoria TENUTI il responsabile può seguire il percorso dei cavalieri durante i giochi ma non tenere il pony per le redini o altro ad eccezione del pony fermo durante i giochi (Cavallette, A terra a Cavallo). Se il responsabile della squadra per motivi di sicurezza decide di intervenire tenendo il pony ai componenti della squadra verranno applicati secondi di penalità per quel gioco come da regolamento.**

**E' vietato utilizzare frustini o quant'altro per incentivare i pony da terra.**

Il responsabile di squadra può richiedere in campo la presenza di un otb o altro istruttore se necessario per la sicurezza dei bambini.

## **SELLERIA**

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

## **IL CAMPO GARA:**

Il campo gara sarà composto da una zona di attesa una linea di partenza, due o più corsie parallele, linea di fondo e zona di fondo al termine delle corsie.

Il 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.

**Zona d'attesa:** è la zona in cui sostano i cavalieri in attesa della partenza. Solo il cavaliere o i cavalieri in partenza devono obbligatoriamente rimanere nella zona di attesa.

**Line di Partenza:** la linea indicata da barriere a terra da cui si parte per il gioco in corsia. La partenza è segnalata dall'abbassamento di una bandierina o dal fischio dell'arbitro.

**Linea di Fondo:** linea da superare in fondo alla corsia in caso di gioco a squadre in cui i componenti di una

squadra debbano partire dalle parti opposte della corsia (es, gioco delle due tazze).

**Zona di Fondo:** zona in cui sostegno i cavalieri che partono dal fondo della corsia in caso di giochi che prevedano la partenza dei componenti della squadra dalle due parti della corsia ( es, gioco delle due tazze)

## **LE REGOLE**

I pony games sono giochi a squadre a tempo. Il tempo parte da quando il primo componente della squadra passa dalla linea di partenza e si ferma quando l'ultimo componente della squadra passa la linea di arrivo.

**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 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 o di fondo. Quando il cavaliere in partenza passa la linea prima che il cavaliere in arrivo l'abbia oltrepassata 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'equipaggiamento:** 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.

### **Sostituzione di un gioco:**

Se, per qualsiasi motivo, il giudice decidesse che un 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.

## **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.

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 pena l'applicazione di secondi di penalità per quel gioco.

## **PENALITA'**

Pony tenuto (preso e lasciato andare)

10 secondi(esclusa categoria tenuti)

Pony tenuto e indirizzato durante il gioco

30 secondi( esclusa categoria tenuti)

## **GIMKANA LUDICA**

### **FINALITA'**

La gimkana Ludica è un percorso di ostacoli, giochi ed esercizi di controllo che permette al piccolo cavaliere di svolgere non solo giochi di destrezza, precisione e controllo ma anche di gestire girate e andatura nella sequenza degli stessi.

### **CATEGORIE**

- **CATEGORIA TENUTI – BT** (senza classifica)
- **CATEGORIA L10**
- **CATEGORIA L30**
- **CATEGORIA L40**
- **CATEGORIA L50**
- **CATEGORIA L60**
- **CATEGORIA L70**
- **CATEGORIA L80**

### **PROVE**

Le prove previste possono essere:

- individuale
- a coppie (2/3 binomi)
- 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.

## **PARTECIPAZIONE DEI PONY**

Si fa riferimento alla tabella allegata.

## **TENUTA**

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

## **DIVIETI ed OBBLIGHI :**

- Sono vietati i chaps, caschi bianchi, copri caschi bianchi, modifiche del casco, gioielli e orologi
- Vietato l'uso di frusta/frustino e speroni (anche in campo prova)
- 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.

## **PENALITA'**

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

**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

Il grafico del percorso verrà scelto tra i grafici previsti.

## **RESPONSABILE DI SQUADRA**

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 o istruttore di base 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. **Ad eccezione della categoria TENUTI il responsabile può seguire il percorso dei cavalieri durante i giochi ma non tenere il pony per le redini o altro ad eccezione del pony fermo durante i giochi (Cavallette, A terra a Cavallo). Se il responsabile della squadra per motivi di sicurezza decide di intervenire tenendo il pony ai componenti della squadra verranno applicati secondi di penalità per quel gioco come da regolamento.**

**E' vietato utilizzare frustini o quant'altro per incentivare i pony da terra.**

Il responsabile di squadra può richiedere in campo la presenza di un otb o altro istruttore se necessario per la sicurezza dei bambini.

## **GIURIA**

La giuria sarà composta da:

- l'Arbitro Ufficiale (presidente di Giuria), che potrà essere contemporaneamente starter e cronometrista. Egli dirigerà il briefing. In caso di contestazione egli prenderà la decisione che riterrà più giusta. La sua decisione è definitiva e irrevocabile.
- un Direttore di Campo 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.

Verrà svolto un Briefing diretto dal Giudice ufficiale 15 MINUTI CIRCA PRIMA DELL'INIZIO DELLE GARE, con i Responsabili delle Squadre e il Direttore di Campo. L'obbiettivo è quello di verificare tutti i parametri necessari al buon svolgimento della competizione e risolvere eventuali problemi prima dell'inizio.

## **CLASSIFICHE**

### **Pony games**

La classifica viene redatta sommando i tempi della squadra per ogni gioco

### **Gimkana Ludica**

La classifica viene redatta a seconda del tipo di gimkana :

**individuale:** in base al tempo totale comprese le penalità

**a coppie:** sommando i tempi dei componenti della squadra

**a staffetta:** in base al tempo totale comprese le penalità

## CRITERI DI PARTECIPAZIONE DEI PONY A PONY GAMES E GIMKANA

<b>PONY GAMES</b>	<b><u>GIMKANA DALLA BT ALLA 40</u></b>
4 SERIE	0 PERCORSI
3 SERIE	2 PERCORSI
2 SERIE	3 PERCORSI
1 SERIE	4 PERCORSI
0 SERIE	5 PERCORSI
<b><u>PONY GAMES</u></b>	<b><u>GIMKANA DALLA 50 ALLA 80</u></b>
4 SERIE	0 PERCORSI
3 SERIE	1 PERCORSO
2 SERIE	2 PERCORSI
1 SERIE	3 PERCORSI
0 SERIE	4 PERCORSI

### **ALLEGATI AL PRESENTE REGOLAMENTO:**

REGOLAMENTO PONY GAMES

PERCORSI GIMKANE LUDICHE