

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1>	<p>REV 05/2017</p> 
		

1. DEFINIZIONE E SCOPO

si definiscono giochi di "ONE DAY PONY", le manifestazioni sportive che mettono in evidenza le doti del cavaliere cadetto e del suo pony nello svolgimento di gare ludiche ricreative addestrative aventi come oggetto una serie di giochi e gimkane individuali, a coppie o in squadre. Costituisce una forma di preparazione a tutte le altre discipline equestri.

2. TIPO DI MANIFESTAZIONE

Le giornate One Day Pony sono aperte a tutti le associazioni sportive dilettantistiche affiliate a P.G.S.. sul territorio nazionale in regola con i tesseramenti annuali.

La manifestazione tende a valorizzare soprattutto come obiettivo del lavoro svolto a casa, la partecipazione e il senso di squadra dei partecipanti all'evento. Questo tipo di incontri costituisce una base di attività ludica da promuovere per incentivare lo spirito di corpo, le regole del gioco con conseguente rispetto delle stesse e delle effettive capacità sportive sia del cavaliere che del pony.

3. GIURIA

- ARBITRO UFFICIALE
- STARTER
- AIUTO ARBITRO UFFICIALE
- COMMISSARIO DI CAMPO PROVA
- GIUDICE SPORTIVO

[FIGURE CHE POSSONO ESSERE RAGGRUPPATE IN UN'UNICA FIGURA DENOMINATA "ISPETTORE O GIUDICE DI GARA"]

4. SQUADRE

Le squadre possono essere composte da 2 cavalieri e 2 pony, oppure 4/ 5 cavalieri e 4/ 5 pony, per i giochi pony, mentre per le gimkane possono essere a 2/3 cavalieri, per entrambe giochi pony e gimkane può essere programmata anche categorie individuali. Dopo l'inizio della competizione nessuna modifica può essere apportata alla squadra. Non possono essere utilizzati pony interi. A discrezione dell'arbitro possono essere esclusi pony che calciano o che appaiono in cattive condizioni fisiche. I cavalieri o i pony possono essere scambiati all'interno della squadra durante la prova. Nel caso in cui, la squadra si ritrova formata da 1 solo binomio per le squadre a 2 o solo con 3 binomi per quella a 4/5 cavalieri non sarà possibile continuare la competizione.

Possono essere previste manifestazioni a partecipazione individuale, quindi 1 cavaliere e 1 pony.

Il responsabile della Squadra deve essere obbligatoriamente in possesso del titolo di Istruttore Pony ENGEA o Istruttore Gimkane e Giochi pony 1 liv o Tecnico Età evolutiva 1 Liv., di un titolo equipollente in regola con i tesseramenti annuali associativi.

E' NECESSARIO ESIBIRE il patentino in Segreteria ed avere il tesserino di riconoscimento visibile in campo gara. L'Arbitro ufficiale può eliminare una squadra se il titolo del responsabile di squadra non è adeguato alla manifestazione. Ogni partecipante alla manifestazione deve possedere patentino o abilitazione a montare minimo di 2° liv PGS o altre abilitazioni equipollenti sempre in regola con i tesseramenti annuali associativi.

Il responsabile della Squadra è tenuto ad entrare in campo durante le prove dei propri allievi e a seguire la propria squadra; se per motivi di sicurezza decide di tenere il pony a mano per un allievo in difficoltà, la

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1> 	<p>REV 05/2017</p> 
---	--	--

squadra viene eliminata per quel gioco, ma potrà comunque terminare la prova a scopo educativo. Il responsabile della squadra è tenuto a mantenere un abbigliamento e un comportamento adeguato e corretto per tutta la durata della manifestazione e in ogni circostanza pena l'eliminazione.

5. CATEGORIE

A: pony altezza max mt 1,17

B: pony da mt 1,10 a mt 1,49 con ferratura (mt 1,48 senza ferratura)

CAT A (Cadetti dai 4 anni ai 12 anni)

Serie 1: 4/7 anni tenuti alla lunghina (non classifica)

Serie 2: 4/7

Serie 3: 6/10

Serie 4: 8/12

CAT B (Cadetti dagli 8 anni ai 16 anni)

Serie 1: 8/12

Serie 2: 12/16

CAT C (Cadetti dai 14 anni ai 16 anni)

Serie unica possono montare solo altezza B

6. GIMKANE (allegati grafici)

GIMKANA BABY: Prevista sia per pony cat.A serie 1,serie2,serie3 e cat.B serie1

GIMKANA YOUNG: Prevista sia per pony cat.A serie 2,serie 3,serie 4 , cat.B serie1,serie 2 e cat.C

GIMKANA MILITARY:Prevista per Cat.A serie 3, serie 4, cat. B serie 1, serie 2 e cat.C.

GIMKANA AD OSTACOLI: Prevista per catA serie 3, serie 4, cat.B serie 1 , serie 2 e cat. C

7. REGOLAMENTAZIONE

Prevista individuale, a coppie 2/3 cavalieri, a squadre 4/5 cavalieri

Grafico sempre lo stesso delle varie tipologie sopra descritte.

Concesso solo uso del frustino, non concesso uso degli speroni, consigliato usare imboccature semplici.

Il tempo, parte dal momento in cui viene superata la linea di partenza, bandierata con bandiera bianca e rossa e termina all'attraversamento della linea di arrivo sempre bandierato.

Penalità agli ostacoli ogni abbattimento verrà penalizzato con 5 secondi in aggiunta al tempo.

Rifiuti o Scarti al secondo anche su ostacolo diverso Eliminazione, viene concesso di provare 1 sola volta l'ostacolo oggetto dell'eliminazione.

Penalità per i giochi, ogni errore deve essere rettificato (caduta birillo,paletto,bandiera,tazza,spostamento barriere corridoio o birillo) dopo che il cavaliere avrà ripristinato ovviamente con perdita di tempo.

Eliminazione caduta pony o cavaliere, secondo rifiuto o errore di percorso non rettificato, qualsiasi brutalità nei confronti del pony o della propria squadra.

L'eliminazione al punto 1 porterà al cavaliere una penalizzazione di 299 punti, al 2 di 298 e così via.

L'eliminazione di un concorrente della squadra non comporta eliminazione della squadra

La classifica finale per categoria a coppie i 2 migliori tempi e per la categoria a squadre i migliori 4 tempi.

	<h1>REGOLAMENTO ONE DAY PONY</h1>	<p>REV 05/2017</p> 
		

8. GIOCHI PONY

Competizione prevista individuale , a coppie o a squadre.

Campo gara consigliato sia in erba che in sabbia non meno di 60 metri di lunghezza e non meno di 40 metri di larghezza (vedi allegato per disposizione linee)

9. ELIMINAZIONE

Cause principali di eliminazione sono:

ogni errore non rettificato, ogni comportamento scorretto nei confronti di membri della propria squadra, squadra avversaria o arbitri.

Qualsiasi forma di brutalità nei confronti di pony o persone sia della propria squadra che quella avversaria.

I cavalieri devono effettuare i giochi in sella ai propri pony fatta eccezione quando il regolamento autorizza ed obbliga a scendere dagli stessi. Si ricorda che gli allievi devono salire e scendere dal pony autonomamente sia a staffa che in appoggio e non è permesso ai responsabili di squadra dare gamba o issare il concorrente in sella.

Se il pony si dimostra nervoso all'atto di salire, il responsabile di squadra può tenere fermo il pony usando le redini ma non può in alcun modo sollevare o aiutare il concorrente a issarsi in sella pena l'eliminazione della squadra per quel gioco.

Se un concorrente incontra grosse difficoltà a finire un gioco può essere tenuto a mano dal responsabile di squadra o da un collaboratore del responsabile in possesso di una qualifica adeguata.

La Squadra del concorrente in difficoltà viene eliminata per quel gioco ma può comunque finire la sua prova ai fini educativi.

Tutte le squadre e i responsabili di squadra sono tenuti a rimanere in campo finchè tutte le squadre presenti in campo hanno finito la prova, per rispetto dei concorrenti e degli altri responsabili di squadra, pena l'eliminazione delle squadre partite in campo nel momento dell'avvenuta scorrettezza.

L'invasione della corsia altrui è altresì causa di eliminazione, tagliare la linea di partenza prima del fischio dell'arbitro e qualsiasi irregolarità verificata nello svolgimento del gioco.

10. ARRIVO

Il risultato di gioco è deciso dall'ordine di arrivo nel quale le teste dei pony tagliano la linea di arrivo. In caso di gioco a piedi è il cavaliere che conta.

In caso di arrivo a pari merito di due squadre il risultato viene considerato ex equo e vengono dati gli stessi punti ad entrambe le squadre.

se il materiale di gioco cade dopo che l'ultimo cavaliere ha attraversato la linea del traguardo la prova viene comunque considerata valida.

11. GIOCHI OGGETTO DELLE GIORNATE ONE DAY PONY

potranno essere scelte tra i seguenti giochi:

SLALOM - LE 2 TAZZE - IL CUSCINO - CARTONI - PALLA E CONO - LE 2 BANDIERE - LE PIETRE - LE 2 BOTTIGLIE - CAVALLETTE - IL PESCATORE

Gara Ludica PRESENTAZIONE:

Gara a coppie : 2 cavalieri 1 pony Ogni squadra dovrà avere un Padrino/ Madrina al seguito 1 Pony, per 1 squadra, dovranno essere portati a mano a capezza nell'area prestabilita per la valutazione. I concorrenti

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>REV 05/2017</p> 
---	---	--

avranno 20 minuti di tempo per pulirli e sellarli(potranno portarsi oltre al kit di pulizia anche il grasso per zoccolo, gli elastici per le trecce e un secchio con dell'acqua ecc...)

Il giudice valuterà le capacità dei binomi nell'occuparsi della pulizia del pony e dell'eventuale toelettatura. Durante il tempo dedicato alla cura del pony, il giudice visionerà i binomi. Una volta scaduto il tempo, le squadre verranno convocate dal giudice che farà 3 domande sui seguenti argomenti.

1 La cura del pony/ sicurezza

2 Il sellare il pony

3 Il comportamento del pony/ le caratteristiche

Poi valuterà la presentazione a mano su una linea dritta al passo, poi fermarlo e tornare indietro al trotto a mano. Finita la presentazione a mano , ogni componente della coppia dovrà montare in sella e sfilare davanti al giudice per l'ultima valutazione sui seguenti punti.

1 Montare e mettersi in sella

2 Le capacità di andare al passo e al trotto senza muovere le mani e le gambe

3 La disinvoltura

Materiale : recinto chiuso, creare dei piccoli recinti per ogni squadra. Un tavolo per la giuria. Un microfono o portavoce

Possono fare la seguente gara come da regolamento ENGEA:

Categoria A serie 1 - serie 2 - serie 3 - serie 4

Categoria B serie 1 - serie 2

Regole di gioco

Slalom materiale 1 testimone , 5paletti in linea dritta con distanza minima di 6 metri.

Per la manifestazione individuale il concorrente parte effettua lo slalom tra i paletti sia in andata che in ritorno, andando a superare la linea di arrivo.

Per la competizione a coppie o a squadre, il 1 cavaliere parte con il testimone, facendo slalom intorno ai paletti in andata e ritorno , passa il testimone al secondo dentro la linea di arrivo e così via

Errori: quando il concorrente salta un paletto, dovrà tornare a rettificare l'errore. Quando cade un paletto deve essere rimesso a posto dal concorrente che ha commesso errore.

Le 2 Tazze materiale 2 tazze senza manico, 4 paletti in linea dritta con distanza minima 6 metri.

Per la prova individuale il concorrente partirà dietro la linea di partenza e sposterà la tazza posizionata sul 1° paletto al 2°, la tazza posizionata sul 3° paletto al 4° paletto passerà la linea di fondo e tornerà indietro spostando la tazza dal 4° paletto al 3° paletto , la tazza del 2° paletto al 1° 1° paletto superando la linea di arrivo.

Per la prova a coppie il 1° cavaliere partirà dietro la linea di partenza e sposterà la 1° tazza dal 1° paletto al 2° paletto, la seconda tazza dal 3° paletto al 4° paletto, superata la linea di fondo, partirà il secondo cavaliere spostando la tazza dal 4° paletto al 3°. Poi la 2° tazza dal 2° paletto al 1°paletto superando velocemente la linea di partenza.

Per la prova a squadre il 1° cavaliere e il 3° cavaliere rimangono dietro la linea di partenza, il 2° cavaliere ed il 4° cavaliere attendono dietro la linea di fondo, partirà il 1° cavaliere .passata la linea di fondo il 2° cavaliere e così via.

Errori: se cade la tazza quando il cavaliere prende la tazza può scendere per prenderla ma obbligatoriamente essere in sella per metterla sul paletto, mentre se la tazza cade mentre la pone sul paletto può posizionarla

	REGOLAMENTO ONE DAY PONY	REV 05/2017
		

anche da terra .

IL CUSCINO

Materiale per la prova individuale un cuscino posizionato dietro la linea di fondo a circa 2 mt dalla stessa e 5 paletti installati in linea dritta a distanza di 6 m. Il cavaliere parte prosegue in linea dritta, prima della linea di fondo scende a terra prende il cuscino risale, (la presa può avvenire anche in sella) e ritorna velocemente verso la linea di arrivo. Per il gioco a coppie saranno indispensabili 2 cuscini, mentre per quello a squadre 4, sono indispensabili 4 cuscini e valgono le stesse regole dell'individuale, ogni concorrente partirà dalla linea di partenza dopo che la stessa è stata tagliata dal concorrente precedente.

Errori: Nel caso cada il cuscino, il concorrente potrà scender o anche in sella e prendere il cuscino

CARTONI

Materiale 4 bottiglie morbide tagliate al collo che chiameremo cartoni, 1 secchio ampio, 4 paletti in linea dritta a 6 mt. Regole del gioco: I cartoni vengono posizionati sui paletti, dietro la linea di fondo a circa 2mt viene posizionato il secchio. Nella competizione individuale il cavaliere prende un cartone a suo piacere lo mette nel secchio e continua fino al 4° cartone messo nel secchio per poi raggiungere velocemente la linea di arrivo. Nella competizione a coppie parte il 1° cavaliere che porterà 2 cartoni nel secchio, per poi raggiungere la linea di arrivo dove partirà il 2° cavaliere che a sua volta sposterà gli ultimi 2 cartoni per poi raggiungere la linea di arrivo. Stesse regole per la squadra che sposteranno un cartone per volta.

Errori: Quando cade un paletto dovrà essere messo a posto anche scendendo dal pony, anche per il cartone caduto potrà scendere ma dovrà obbligatoriamente essere in sella per posarlo nel secchio, se il secchio cade può scendere e correggere il suo errore, se non viene preso un cartone e non cade il cavaliere può prenderne un 'altro

PALLA E CONO

Materiale: 2 coni h. circa 50 cm, 2 palline da tennis

Disposizione: il 1° cono si trova all'altezza del 1° paletto dello slalom mentre il 2° cono sarà posizionato all'altezza del 4° paletto dello slalom.

Nell'individuale il concorrente parte dalla linea di partenza con la pallina, la posiziona sul 1° cono, per andare a prendere la 2° pallina che si trova sul 2° cono conclude il suo gioco passando la linea di fondo. Nella competizione a coppie nella linea di fondo avverrà lo scambio con il 2° concorrente che a sua volta metterà la pallina sul cono e la prenderà dall'ultimo superando la linea di arrivo.

Nella competizione a squadre vale quanto regolamentato nella gara a coppie per tutti i 4° concorrenti

Errori: Quando cade cono o pallina, il concorrente dovrà ripristinare il materiale anche scendendo dal pony, dovrà essere in sella per andare a prendere la pallina successiva.

LE 2 BANDIERE

Materiale : 2 coni aperti e 2 bandiere

Nel individuale il concorrente partirà con la bandiera la metterà nel 1° cono, che sarà allineato con il 1° paletto dello slalom, per andare a recuperare la 2° bandiera nel 2° cono che sarà allineato con il 4° paletto dello slalom. Nella competizione a coppie lo scambio con il 2° concorrente dovrà avvenire nella linea di fondo, effettuato lo scambio il 2° concorrente posizionerà la bandiera nel primo cono e prenderà la bandiera dall'ultimo per poi superare la linea di arrivo.

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>REV 05/2017</p> 
---	---	--

Stessa modalità per la competizione a coppie vale anche per la squadra per tutti e i quattro concorrenti.

Errori: se cade un cono, una bandiera devono essere corretti subito dal cavaliere, anche scendendo dal pony. Se cade il cono mentre si cerca di posizionare la bandiera, la bandiera può essere posizionata da terra, mentre se non si è provato a posizionarla e il cono cade, la bandiera dovrà essere messa da cavallo.

LE PIETRE

Materiale: 6 pietre (vasi in plastica dura capovolti antiscivolo).

Nella prova individuale, il concorrente parte superando la linea di partenza, avviandosi verso le pietre che vengono collocate a metà campo, scende dal pony e tenendolo con le redini che rimangono sul collo, passa sulle pietre, distanziate per la misura di un diametro di una pietra, senza mettere i piedi per terra, passate le pietre dovrà risalire sul pony e tagliare la linea di fondo. Nella gara a coppie o a squadre il primo svolgerà lo stesso compito previsto nell'individuale, mentre il secondo attenderà di partire a cavallo appena il primo passerà la linea di fondo, scenderà dal pony, passerà sulle pietre e prima di superare la linea di arrivo dovrà essere in sella, nella prova a squadre continuerà il terzo e il quarto con le stesse modalità.

Errori: Quando il pony o il cavaliere rovesciano una o più pietre deve essere ripristinato tutto dal concorrente. Durante l'esecuzione delle pietre nessun piede può essere appoggiato per terra nel caso avvenga deve ricominciare dalla 1° pietra, prima di risalire in sella deve almeno aver posato un piede in terra.

LE 2 BOTTIGLIE

Materiale: 2 bidoni spazzatura, 2 bottiglie in plastica di altezza a partire dai 20 cm a 30 cm riempite per metà con sabbia.

Regole gioco: Nella prova individuale il concorrente parte con la bottiglia in mano e la posiziona sul bidone rovesciato allineato al 1° paletto dello slalom, continua verso il 2° bidone rovesciato allineato al 4° paletto dello slalom, prendendo la bottiglia conclude passando la linea di fondo, mentre nella gara a coppie o a squadre, nella linea di fondo si troverà il 2° cavaliere che riceverà tramite scambio la bottiglia dal primo cavaliere, la posiziona sul primo bidone che incontra andando verso la linea di arrivo e recupererà la seconda bottiglia ancora situata sul 1° bidone, con la stessa modalità faranno la prova il 3° e il 4° cavaliere.

Errori nel caso di caduta del bidone, della bottiglia o di entrambi il concorrente deve ripristinare anche smontando da cavallo, comunque dovrà essere in sella per prendere l'altra bottiglia. La bottiglia dovrà essere posizionata dritta cioè in piedi.

CAVALLETTE

Materiale: 1 testimone

Gioco previsto per gara a coppie o a squadre. I pony vengono allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti dello slalom, i pony vengono tenuti da parenti o amici della squadra. Il 1° concorrente con in mano partirà correndo dalla linea di partenza con in mano il testimone, salterà, scavalcherà i pony allineati per correre verso la linea di arrivo, dove avverrà lo scambio con il 2° concorrente che svolgerà lo stesso compito del primo, effettuando lo scambio nella linea di arrivo con il 3° concorrente, a sua volta effettuerà lo scambio con il 4° concorrente che supererà i primi 3 pony, mentre salito sul 4° pony rimarrà sullo stesso andando a tagliare la linea di arrivo. Nella competizione a coppie il secondo svolgerà lo stesso compito previsto dal quarto nella gara a squadre.

Errori: Quando il testimone cade deve essere recuperato, coloro che tengono i pony non possono aiutare i concorrenti pena l'eliminazione della squadra dal gioco, passato il concorrente se il pony si sposta deve essere

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>REV 05/2017</p> 
---	---	--

rimesso in linea con i paletti

IL PESCATORE

Materiale : 2 secchi di capienza di 15 litri , 1 palline da tennis, 1 retino poco profondo da pesca. Per la prova individuale, il cavaliere parte dietro la linea di partenza, con il retino in mano, prende una pallina che si trova nel secchio allineato con il 1° paletto dello slalom, che è stato riempito d'acqua, presa la pallina la porta al 2° secchio sempre riempito d'acqua, allineato con il 4° paletto dello slalom, messa la pallina nel secchio conclude la gara passando la linea di fondo. Per la gara a coppie, il 1° cavaliere farà come nella prova individuale nella linea di fondo si troverà il 2° cavaliere dove riceverà il retino per partire a sua volta a prendere la pallina dal secchio allineato al 4° paletto e metterla nel secchio allineato al 1° paletto, concludendo passando la linea di arrivo la prova. Per la competizione a squadre vale lo stesso operato previsto nella gara a coppie per tutti e quattro i cavalieri.

Errori: quando cade la pallina, il retino devono essere rimpiazzati dal cavaliere anche scendendo dal pony, in ogni caso la pallina deve essere messa dentro il retino e solo in sella posizionarla nel secchio

12. DOCUMENTI DEGLI EQUIDI

Tutti gli equini che verranno impegnati nelle prove del campionato dovranno essere in regola con la normativa vigente (passaporti – microchip – test Anemia Infettiva Equina) nonché all’atto dell’ingresso per la manifestazione nel circolo ospitante, dovranno essere trasportati con automezzi autorizzati al trasporto animali vivi nel rispetto della normativa vigente in materia di benessere animale, ed accompagnati dal previsto documento Mod. 4 (foglio rosa) compilato regolarmente in ogni sua parte. Una qualsiasi mancanza di uno dei prescritti documenti, autorizzerà la Direzione del Circolo ospitante a rifiutare l’ingresso degli equidi nella struttura.

13. ISCRIZIONI AI GIOCHI

I cavalieri possono iscriversi ai giochi fino ad un'ora prima della partenza versando la quota di partecipazione stabilita dal comitato organizzatore all'atto dell'iscrizione; ogni singolo cavaliere dovrà esibire:

- Ab a montare PGS o equipollenti in regola con le quote annuali associative

14. TENUTA DEI CAVALIERI E BARDATURA DEI CAVALLI

La tenuta dei cavalieri deve essere appropriata e non dannosa all'immagine dell'attività equestre

La tenuta raccomandata è la seguente:

- pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti (con o senza ghette a seconda dei pantaloni indossati)
- camicia, polo m/m o m/l
- Divisa rappresentativa dell'Associazione se esistente
- CAP con 3 punti di attacco, omologato a norma di legge sulla sicurezza può essere provvisto di copricapo con i colori dell'associazione

Nota: sono vietati chaps, cap bianchi, frustino, speroni, cap modificati, gioielli, orologi.

Durante lo svolgimento del torneo in campo prova e in campo gara il Cap dovrà essere obbligatoriamente indossato con sottogola allacciato, pena l'eliminazione del cavaliere.

L'ultimo concorrente a partire, di ogni squadra, deve indossare una fascia bianca elastica sopra il Cap, per essere individuabile ai fini della classifica.

La bardatura del cavallo:

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1>	<p>REV 05/2017</p> 
---	--	--

Selle consentite: inglese e selle per pony con maniglia, staffe di sicurezza e normali, staffili obbligatori con apertura di sicurezza, permesso il sottocoda.

La sella, il pettorale, il sottocoda e più in generale ogni finimento indossato dal pony deve essere indossato correttamente senza apportare modifiche di utilizzo.

Consentiti l'uso di stinchiere paranocche, paraglomi e parastinchi, fasce da lavoro, testiera con capezzina obbligatoria e frontalino obbligatorio, redini inglesi unite tra di loro, martingale e martingale fisse se non costrittive consentite. Imboccature permesse: tutti i tipi di filetto a snodo e non, tutti i materiali (metallo, cuoio, rame, sintetico) sono permessi pelham e morsi spagnoli con barbozzali non costrittive attaccati nell'anello superiore o con l'uso di ponti.

Sono vietate le imboccature western, gli hackmore, il capezzino Parelli e Monty Roberts. Tutti i contatti non diretti tra bocca del cavallo e mano del cavaliere (redini di ritorno, redini elastiche etc).

Ogni imboccatura costrittiva e ritenuta inadeguata alla natura ludico addestrativa della manifestazione comporterà l'eliminazione della squadra per quel gioco o l'allontanamento dal campo prova. Il Pony e la squadra vengono riammessi agli altri giochi nel caso di sostituzione dell'imboccatura o del finimento giudicato inadeguato con un'imboccatura o un finimento regolamentare.

Tutta la bardatura del pony e del cavaliere deve essere intera e in buono stato, pulita nel rispetto della propria persona, degli animali e più in generale di tutti i partecipanti all'evento. In caso di finimenti in cattive condizioni considerati pericolosi dall'arbitro ufficiale, la squadra viene eliminata per quel gioco.

In caso di presentazione in campo con tenuta del cavaliere o del pony o di entrambi evidentemente sporchi o in cattive condizioni, può avvenire il richiamo in giuria e l'eventuale eliminazione del concorrente specialmente nel caso la tenuta non sia regolamentare.

Qualsiasi problema fisico di un partecipante che richiede un abbigliamento particolare o particolare bardatura del pony va comunicata all'arbitro ufficiale prima dell'inizio della manifestazione.

15. CAMPI GARA

Per i campi gara (vedi misure consigliate) mentre il campo prova deve avere una misura minima di 20 mt per 40 mt. Il fondo deve essere adeguato alla manifestazione, privo di pietre o ostacoli fissi. I campi in erba dovranno essere senza buche o altri pericoli, non scivolosi e ben tenuti. I campi devono essere presentati in buone condizioni con staccionate fisse e sicure prive di chiodi o materiale poco sicuro per animali e persone. E' buona abitudine presentare il campo pulito erpicato e bagnato per evitare polvere sia per il cavaliere che per il pony e gli addetti alla gara.

Dovrà essere previsto un corridoio di mt 3 e un ulteriore contenimento (transennato) per il pubblico.

16. SVOLGIMENTO DELLA GIORNATA

ORE 9,00 Arrivo tutti gli Istruttori responsabili di squadra, arbitri, starter e ogni cavaliere membro dei vari staff in campo gara per un briefing dove verranno spiegati regolamenti, giochi e dove verranno dichiarate tenute particolari e chiariti eventuali dubbi su bardatura e abbigliamento anche particolari;

ORE 10,00 Inizio gare, il campo prova è aperto dalle ore 9,30 (tempo stimato per finire il briefing)

ORE 12,30 Pausa pranzo

ORE 14,30 Ripresa gare

Si ricorda che in caso di incidente grave e allontanamento dell'ambulanza dal torneo le categorie sono fermate fino al rientro della stessa.

Se le ambulanze sono due il torneo non subisce ritardi.

	REGOLAMENTO ONE DAY PONY	REV 05/2017
		

Essendo una giornata ludica dedicata ai bambini non è previsto un orario preciso per finire la manifestazione. Verrà comunque fatto il possibile per garantire regolarità nelle partenze delle categorie, velocità nell'organizzazione.

E' richiesto vivamente agli addetti puntualità nel presentarsi in campo e per il briefing.

Al termine di tutte le categorie l'arbitro ufficiale con l'aiutante si riuniscono per stabilire la classifica generale.

Al termine della lettura della classifica generale verranno fatte le premiazioni di tutte le categorie.

Si ricorda che per la categoria A serie 1 non è prevista la classifica sono tutti a pari merito.

17. SERVIZI

Le strutture che intenderanno ospitare questo tipo di manifestazione sportiva ludico addestrativa devono essere provviste di servizi igienici accessibili a disabili e portatori di handicap.

E' prevista la scuderizzazione di pony partecipanti alla manifestazione previo anticipo avviso alla struttura che ospita l'evento.

18. DISPOSIZIONI PER I CIRCOLI OSPITANTI

Per promuovere al meglio l'attività ludica preagonistica, vengono di seguito suggerite le quote da richiedere ai partecipanti in merito a :

- Scuderizzazione (box – standard) mangime ed eventuali extra saranno sempre a carico del proprietario del cavallo € 20,00 al giorno;

Scuderizzazione (box prima lettiera) mangime ed eventuali extra saranno sempre a carico del proprietario del cavallo € 30,00 al giorno;

- Quota d'iscrizione gara binomio (non rimborsabile in caso di mancata partecipazione o presentazione alla chiamata in campo, squalifica) : € 10,00 ;

- Quota d'iscrizione ulteriore partecipazione del binomio : € 5,00

- Affitto cavallo presso la struttura che ospita la manifestazione massimo € 50,00 al giorno;

E' fatto obbligo a tutti i Circoli Organizzatori di provvedere per tutta la durata della manifestazione alla presenza di un servizio di Presidio Medico di Pronto Soccorso con almeno n.1 Ambulanza, con la presenza di personale medico e/o paramedico. In caso di un trasporto di urgenza di infortunati, in struttura ospedaliera, la gara verrà comunque sospesa fino al ripristino del presidio medico di pronto soccorso.

I Circoli Organizzatori dovranno altresì garantire la presenza in servizio od in pronta reperibilità di un Medico Veterinario per tutta la durata della manifestazione.

I Circoli organizzatori dovranno essere in regola con la normativa Dlgs 81/2008.

19. CLASSIFICHE

Verranno istituite delle classifiche anche in previsione di avviare un campionato italiano di One Day Pony.

20. RICORSI -

Ogni concorrente, o chi ne abbia interesse, potrà presentare prima della stesura della classifica definitiva per ogni singola gara, alla Segreteria di gara, ricorso per iscritto e firmato, dalla parte interessata al Giudice Sportivo previo versamento della tassa obbligatoria di ricorso fissata in € 100,00. La mancanza di una delle due componenti previste dal Regolamento renderà il ricorso nullo e pertanto inammissibile.

IL GIUDICE SPORTIVO accertata la regolare modalità di presentazione del ricorso, sentite le parti interessate: Direttore di Campo, Giuria, Stewart, Arbitro, emetterà il proprio provvedimento inappellabile, entro e non oltre giorni tre, dandone comunicazione all'interessato ed al Presidente del Circolo ospitante la

	<h1>REGOLAMENTO</h1> <h1>ONE DAY PONY</h1> <div style="text-align: center;">  </div>	REV 05/2017
		

Gara, e alla Segreteria Nazionale

CATEGORIE GIOCHI:

Giochi pony cat. A serie 1 a coppie, giochi: slalom, 2 tazze, 2 bandiere e cavallette

Giochi pony cat. A serie 2 a coppie, giochi : slalom. 2 tazze, 2 bandiere, cartoni e cavallette

Giochi pony cat. A serie 3 a coppie, giochi : slalom, 2 tazze, 2 bandiere, cartoni, 5 bandiere e cavallette.

Giochi pony cat. A serie 4 a coppie , giochi: slalom, , 2 tazze, 2 bandiere, cartoni, 5 bandiere, pietre, 2 bottiglie e cavallette

Giochi pony cat.B serie 1 a coppie , giochi : slalom, 2 tazze, 2 bandiere,5 bandiere, cartoni, 2 bottiglie e pietre

Giochi pony cat. B serie 2 a coppie, giochi: slalom. 2 tazze, 2 bandiere, 5 bandiere, cartoni, 2 bottiglie e pietre

Jimkana BABY

pony cat. A serie 1, serie 2, serie 3

pony cat. B serie 1

Jimkana young

pony cat. A serie 2, serie 3, serie 4

pony cat. B serie 1, serie 2

pony cat. C

Jimkana military

pony cat. A serie 2,3,4

pony cat. B serie 1, 2

pony cat. C

Gimkana AD Ostacoli

Pony cat. A serie 2,3,4

Pony cat. B serie 1, 2

pony cat. C

SALTO OSTACOLI

Categoria CM40 di precisione

	<h1>REGOLAMENTO ONE DAY PONY</h1> 	<p>REV 05/2017</p> 
---	--	---

Categoria CM50 di Precisione

Categoria CM 60 di precisione

Categoria CM 70 a fasi consecutive

Categoria CM 80 a fasi consecutive

Categoria CM 90 a fasi consecutive

Dressage

Ripresa livello E/60

Ripresa livello E/80

Ripresa livello E100

ENDURANCE

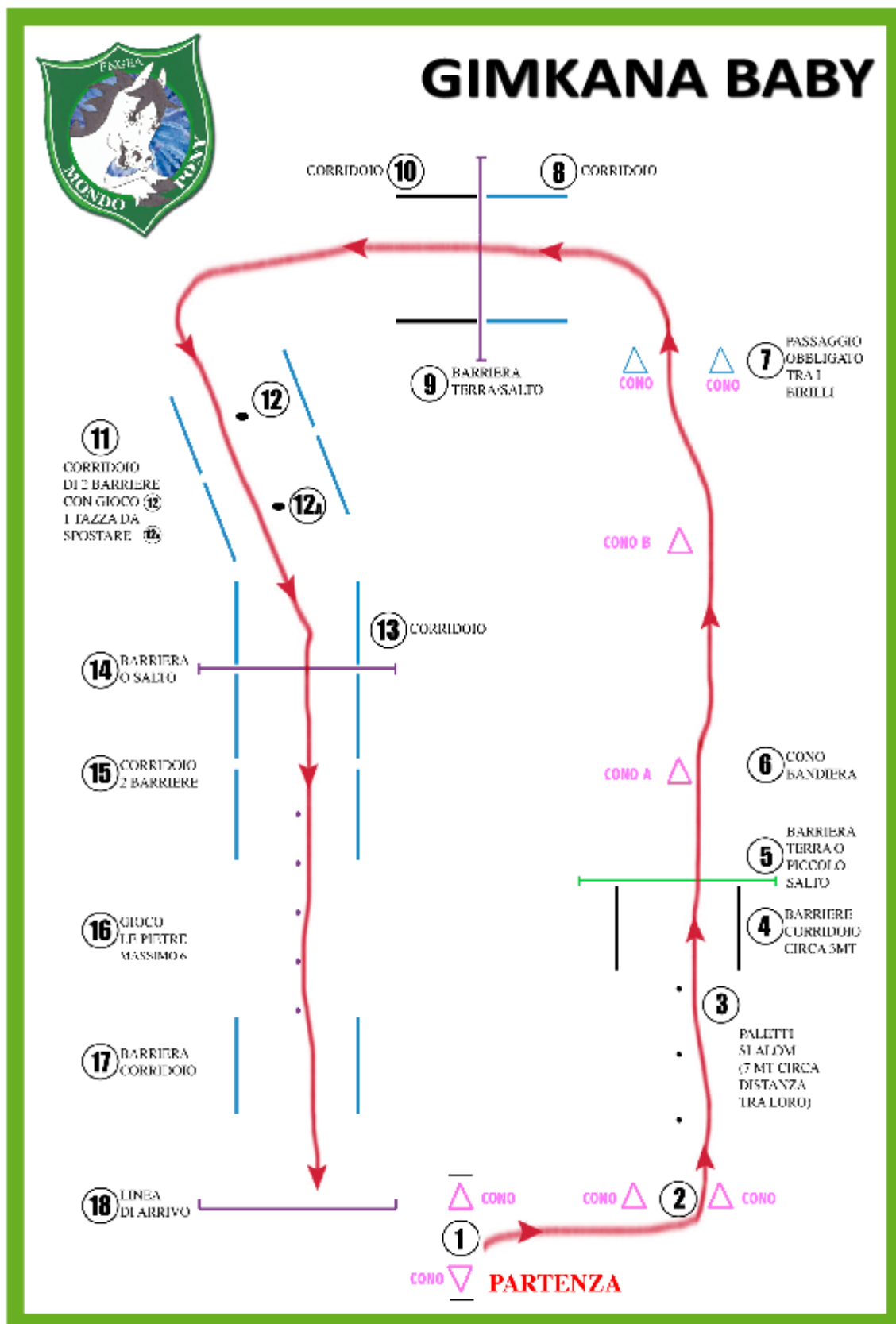
PREMIAZIONI:

I premi sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti e saranno messi in palio dal centro organizzatore oltre a materiale inviato dai partner tecnici P.G.S. ed E.N.G.E.A. . Per la premiazione di fine campionato provvederà/anno i Partner Tecnici.



REGOLAMENTO ONE DAY PONY

REV 05/2017



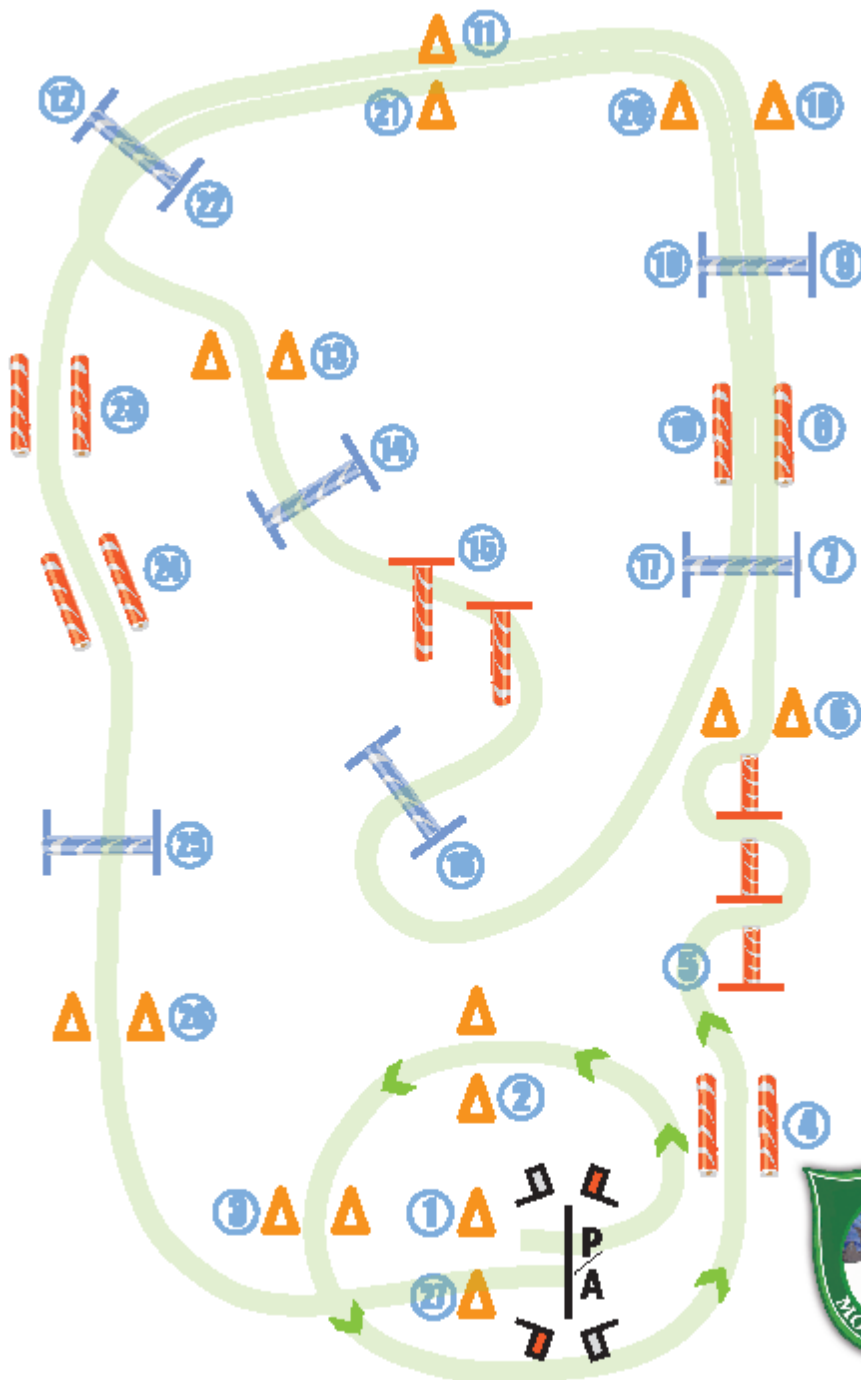


REGOLAMENTO ONE DAY PONY

REV 05/2017



GIMKANA JUNIOR



GIMKANA JUNIOR

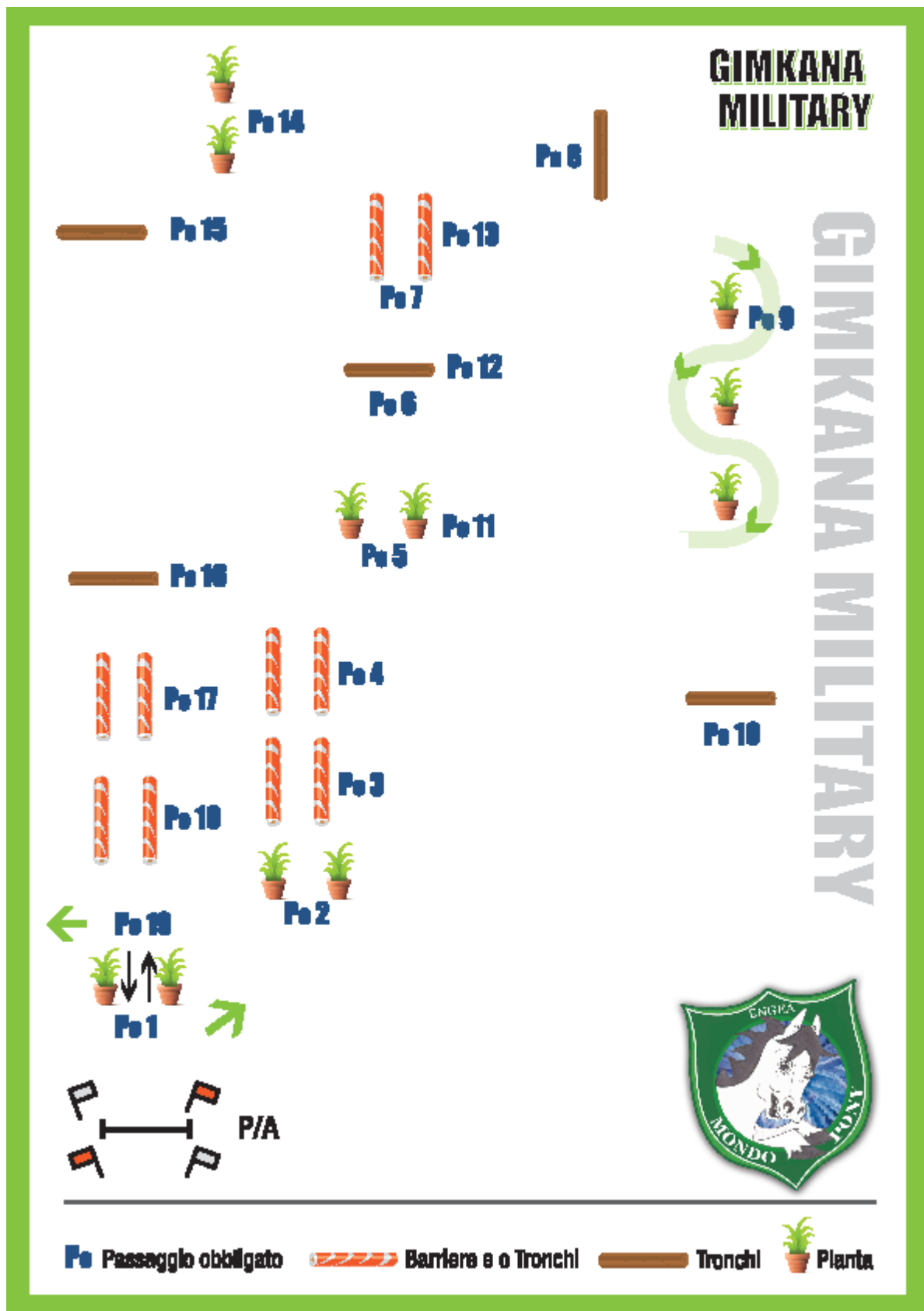


- Ostacolo diritto
- Barriera
- Palotto con tazza
- Cono
- Palotto
- Numero



REGOLAMENTO ONE DAY PONY

REV 05/2017





REGOLAMENTO ONE DAY PONY

REV 05/2017

