



Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC - ANTE

REGOLAMENTO GIOCA PONY

Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC - ANTE
CONI - FORO ITALICO
00135 Roma - Piazza Lauro De Bosis 15 - Tel.: 06.32650231 - Fax.: 06.32650230
Cod. Fisc. 80417270586 - P.IVA 02140551009



DEFINIZIONE

Il Gioca Pony nasce dalla voglia di voler avvicinare tutti i bambini, più o meno grandi, al mondo dell'equitazione e far scoprire loro tutto quello che possibile fare, e condividere con l 'amico pony.

Il gioca pony si rivolge a bambini in sella a pony. Si compone di vari tipi di giochi, dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel miglior modo possibile.

Questa attività è propedeutica alla competizione soltanto dopo aver preso coscienza di cosa vuol dire "gestire un cavallo". E' accessibile a tutti i bambini anche principianti a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare un comportamento leale (fair play), rispetto del pony, rispetto degli altri, rispetto delle regole.

Il Gioca pony può costituire sia una forma di animazione, che una preparazione a tutte le altre discipline equestri.

NORME DI PARTECIPAZIONE

SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla FITETREC ANTE.

Esso deve essere osservato:

- Dai comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- Da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri pony a manifestazioni e/o concorsi;
- Dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della FITETREC ANTE, dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che verranno ritenute più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del pony, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al pony partecipante.

MANIFESTAZIONI E CONCORSI



Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla FITETREC ANTE oppure Comitati organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La FITETREC ANTE ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che ritiene opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato FITETREC ANTE, il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso.

Tale referente deve essere un tesserato FITETREC ANTE o un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della FITETREC ANTE o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.
- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei pony partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Sui programmi sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla FITETREC ANTE o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

DISPOSIZIONI GENERALI

Nessun atleta può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla FITETREC ANTE tramite i centri associati. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire, l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per le autorizzazioni a montare che abilitano alla partecipazione alle varie categorie, ed il relativo l'iter di conseguimento sono indicate nelle specifiche normative federali in vigore, ed eventuali disposizioni integrative.

Per le abilitazioni in base all'età si veda la Disciplina delle autorizzazioni a montare.

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile; tutte le età indicate nel presente regolamento si intendono in base alla regola del millesimo



dell'anno.

I Comitati Organizzatori di manifestazioni club si dovranno attenere, nella programmazione tecnica, alle categorie previste dal presente regolamento.

VALUTAZIONE

Tutti i bambini saranno giudicati con una scheda di valutazione dove avranno dei voti in base al superamento della difficoltà, i voti saranno OTTIMO, BUONO, SUFFICIENTE, MEDIOCRE
Le schede saranno consegnate direttamente all'istruttore dove a sua volta tornato in maneggio potrà lavorare su le lacune riportate dai bambini.

PREMIAZIONI

Essendo eventi ludico – addestrativi non ci saranno ne primi ne ultimi, ma tutti i partecipanti avranno di volta in volta dei premi, per arrivare in fine all'ultimo evento dove gli verrà consegnato il GRANDE PREMIO FINALE.

Che verrà consegnato solamente a tutti i partecipanti che avranno preso parte minimo a TRE EVENTI.

CATEGORIE GIOCAPONY

- CATEGORIA 1 Riservata a cavalieri da 4 a 6 anni
- CATEGORIA 2 Riservata a cavalieri da 7 a 9 anni
- CATEGORIA 3 Riservata a cavalieri da 10 a 12 anni

Per la categoria da 4 a 6 anni il percorso prevede max 7 difficoltà di colore rosso

Per la categoria da 7 a 9 anni il percorso prevede max 10 difficoltà di colore rosso e giallo

Per la categoria da 10 a 12 anni il percorso prevede max 12/14 difficoltà di colore rosso giallo e blu

Nella categoria 4-6 anni i bambini possono essere accompagnati in gara dall'istruttore

DIVISA DEL CAVALIERE

Casco a norma, corpetto protettivo, divisa rappresentativa del club, stivaletti da equitazione di gomma o cuoio, ghette, pantaloni da equitazione senza limitazioni di colore.

SELLERIA

Tutti gli articoli di selleria , selle, testiere e il resto dell'equipaggiamento devono essere usati per lo scopo a cui sono preposti, e non modificati o adattati in alcun modo per diversi scopi.

Sono previste qualsiasi tipo di bardature.

FIOCCO ROSSO

E' obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony qualora lo stesso calci o viene considerato pericoloso.



GIUDICI

Tutte le gare devono essere controllate da un Presidente di Giuria le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.

Una volta iniziata la gara, solo le seguenti persone possono entrare nell'arena: gli organizzatori, i giudici, i commentatori, gli assistenti del Presidente di Giuria, i responsabili dell'arena (posizionatori di materiali), l'istruttori.

Per motivi di sicurezza è altresì vietato l'accesso dei cani al campo di gara e prova.

SPERORI E FRUSTINI

Non è permesso l'uso degli speroni e della frusta in campo gara e in campo prova.

In nessun momento durante una gara un pony può essere urtato da qualcosa di diverso delle gambe del cavaliere e solo se montato.

Né le redini né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino.

Sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony non è permesso.

IL CAMPO

Il campo gara è definito area recintata o cordata in cui avviene il gioco. Deve essere il più piano possibile, libero da sassi ed oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti. Le sue dimensioni devono essere minimo 30m x 20m e dovrà essere munito di idoneo cancello di chiusura e non avere sporgenze, scheggiature ed interruzioni. Il cancello dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso durante lo svolgimento di ogni percorso. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione.

Il fondo dovrà essere in sabbia o materiale idoneo che non comporti danni agli animali.

CADUTE

Se un bambino cade e perde il pony deve recuperarlo, per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

Un pony può essere catturato da chiunque nel campo gara, ma una volta preso deve essere tenuto fuori dall'area di gioco nell'attesa che il suo cavaliere se ne riappropri.

GIOCHI CON SLALOM

In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, si applicano i seguenti regolamenti: il cavaliere può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

Se salta una "porta", egli deve ritornare indietro e ripassarla dalla parte corretta (per fare uno slalom)

SFILATA

E' consigliato far sfilare i bambini sul campo di gioco all'inizio della manifestazione per presentarsi e permettere ai cavalieri ed al pony di prendere conoscenza del terreno.



GIOCHI

Categoria 4-6 anni le difficoltà sono di colore rosso

- 1 alt e saluto tra barriere a terra
- 2 slalom
- 3 fiore
- 4 spostamento laterale delle bandiere del colore di appartenenza
- 5 otto tra barili
- 6 pallina e cono
- 7 salto = barriera a terra

Categoria 7-9 anni le difficoltà sono di colore rosso e giallo

- 1 alt e saluto tra barriere a terra
- 2 slalom
- 3 fiore
- 4 spostamento laterale delle bandiere del colore d'appartenenza
- 5 otto tra barili
- 6 pallina e cono
- 7 salto ostacolo verticale
- 8 ponticello
- 9 labirinto
- 10 gioco dell'anello

Categoria 10-12 le difficoltà sono di colore rosso – giallo - blu

- 1 alt e saluto tra barriere a terra
- 2 slalom
- 3 fiore
- 4 spostamento laterale delle bandiere
- 5 otto tra barili
- 6 pallina e cono 75 cm
- 7 salto ostacolo verticale
- 8 ponticello
- 9 labirinto
- 10 gioco dell'anello
- 11 passaggio obbligato
- 12 le due tazze

ALT SALUTO TRA BARRIERE A TERRA

CARATTERISTICHE

Due barriere a terra larghezza 80 cm, lunghezza 2 m, il cavaliere dovrà fare un ALT al centro, lo stile sarà dato dalla corretta esecuzione del comando



OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Toccare le barriere o uscire dal corridoio, mancanza di regolarità nelle andature, superamento pericoloso, cattiva presentazione

SLALOM

CARATTERISTICHE

Slalom realizzato con cinque paletti h137cm posti alla distanza di 6 metri l'uno dall'altro

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Non toccare i paletti, regolarità dell'andatura, superamento pericoloso

FIORE

CARATTERISTICHE

2 barriere lunghe 2 m

cerchio diametro 300 cm dall'ingombro dell'oggetto posto al centrosino alla punta dei coni, realizzato con coni ed al centro un vaso con pianta o simile h max 100 cm

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Entrare nel gambo senza toccare le barriere, non fare cadere i birilli, regolarità dell'andatura

LE BANDIERE

CARATTERISTICHE

2 coni x bandiere, 3 bandiere una rossa, una gialla, una blu

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione e il corretto impiego degli aiuti

ERRORI DA EVITARE

Non far cadere le bandiere, evitare di mettere le bandiere nel colore sbagliato

OTTO FRA DUE BARILI



CARATTERISTICHE

Slalom tra due barili ad una distanza di 8 m alti 88cm

OBIETTIVI

Chiudere l'otto passando 3 volte a metà della distanza tra i due barili e dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

ERRORI DA EVITARE

Mancanza di regolarità nelle andature, superamento pericoloso, uscita laterale

PALLINA E CONO

CARATTERISTICHE

2 coni (tipo modello stradale) in gomma morbida con base altezza 75 cm posti a una distanza di 6 m
1 pallina da tennis

OBIETTIVI

Prendere la pallina posizionata sul primo cono e riposizionarla sul secondo cono sistemato sullo stesso allineamento del primo

ERRORI DA EVITARE

Non fare cadere i coni e la pallina, regolarità nei movimenti

OSTACOLO VERTICALE

CARATTERISTICHE

Ostacolo verticale formato da due pilieri e due barriere larghezza minima 3 m
4-6 anni barriera a terra, categoria 7-9 anni 20cm, categoria 10-12 anni 40 cm

Categoria

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere, l'ostacolo deve essere saltato

ERRORI DA EVITARE

Rifiuto, posizione del cavaliere errata, aiuti sbagliati da parte del cavaliere

PONTICELLO

CARATTERISTICHE

Passerella larghezza 1 m lunghezza 2 m

OBIETTIVI

Andatura obbligatoria passo; dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e la corretta esecuzione degli aiuti

ERRORI DA EVITARE



Cambio di andatura durante il passaggio, rifiuti all'ingresso

LABIRINTO

CARATTERISTICHE

Slalom in un labirinto a forma di U, segnato con barriere sollevate, n 2 barriere 400cm, n 2 barriere 220cm, n 2 barriere 180cm, n 8 supporti(parallelepipedo di h 20 cm)

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Far cadere i listelli, mancanza di regolarità nelle andature,superamento pericoloso

GIOCO DELL'ANELLO

CARATTERISTICHE

Un supporto con anello posto ad una h di 150 cm

1 lancia lunga 120 cm con una punta sul fondo posta ad una distanza di 8 m dall'anello del diametro di 10 cm, un porta lancia prima e dopo l'anello

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere, una buona posizione del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Non fare cadere la lancia, mancanza di regolarità dell'andature,superamento pericoloso

PASSAGGIO OBBLIGATO

CARATTERISTICHE

Percorso a zeta delimitato da fettuccia

OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Mancanza di regolarità nelle andature, superamento pericoloso

LE DUE TAZZE

CARATTERISTICHE

Quattro supporti installati in fila diritta a una distanza di 5 metri l'uno dall'altro e 2 tazze



OBIETTIVI

Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del avallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

ERRORI DA EVITARE

Mancanza di regolarità nelle andature, superamento pericoloso, far cadere l'oggetto