

REGOLAMENTO LUDICO ADDESTRATIVO

PRESENTAZIONE - PONY GAMES
GIMKANA LUDICA - GIMKANA UP

aggiornato al 13/02/2019

A.S.I. - ASSOCIAZIONI SPORTIVE E SOCIALI ITALIANE

Sede Nazionale: Via Piave, 8 - 00187 Roma

Info line: 340-1741990 Fax: 06-56561294

E-mail: info@asiequitazione.com Web: www.asiequitazione.com

Tutti gli Atleti partecipanti alle gare di Ludico dovranno essere regolarmente tesserati ASI secondo le coperture richieste.

Tutti i cavalli dovranno essere in regola con i documenti per il trasporto ivi comprese le specifiche veterinarie di passaporto.

NORME COMUNI

Ogni disciplina si differenzia in base all'**altezza dei pony** in categorie A e B:

Cat. A riservata a pony con altezza massima di 1,17m

Cat. B riservata a pony di altezza compresa tra 1,10m e 1,48m (con una tolleranza fino a 1,51)

Ogni pony potrà partecipare ad un massimo di 4 percorsi+una presentazione (dove gimkana e categorie di pony games valgono ciascuna UN percorso)

Non saranno ammessi pony interi.

A discrezione del delegato tecnico potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia, risulta pericoloso o appare in cattive condizioni fisiche.

In caso di oggettiva difficoltà l'istruttore può scegliere di intervenire in aiuto di Un suo binomio accompagnandolo sotto mano, durante un percorso o gioco, purché questo si concluda al passo e sempre sottomano fino alla fine, risultando quindi eliminato in quel determinato gioco o percorso (ad eccezione delle cat. Baby)

La suddivisione in serie per ogni categoria é data dall'**età degli atleti***:

Cat. A serie 1: 5/8anni / serie 2: 8/12 anni

Cat.B serie 1: 8/12 anni / serie 2: 12/16 anni

Uno stesso atleta può partecipare ad un solo percorso per categoria.

** essendo le squadre da 4 in pony games una forma sperimentale per il ludico Asi, saranno ammesse squadre con 1 componente fuori età prescritta.*

La suddivisione per età va subordinata al vigente regolamento ASI salute e benessere del cavallo e del binomio secondo i seguenti criteri, sui quali potranno essere emesse deroghe in caso di comprovata necessità:

Rispetto all'altezza si indica quale parametro il rapporto, in caso di guida autonoma, tra la altezza del cavallo al garrese e l'altezza del cavaliere. Nel caso di soggetti minori, si considera adeguato uno scarto dalla parità di altezza tra cavallo e cavaliere, fino a più o meno il 15 %. (es. cavallo alto 1.30 cavaliere min. 1.05 max 1.49).

Per quanto riguarda il peso del cavaliere rispetto al cavallo, si ritiene di non poter indicare proporzioni oggettive poiché le variabili in gioco che determinano eventualmente un problema al

binomio sono numerose e ci si attiene alla sola osservazione della capacità del cavallo di mantenere un buon equilibrio in tutte le andature con una buona disposizione all'avanzamento. Alcuni studi indicano il peso del cavaliere che va dal 10 al 15% del peso del proprio cavallo, quale rapporto ideale.

All'inizio di ogni giornata di gara / prova di pony games si terrà un briefing per istruttori ed arbitri.

CATEGORIE SERIE BABY (sperimentali)

Categorie riservate e bambini dai 3/5 anni su pony da A.

Squadre formate da 2 bambini, un pony, un istruttore.

In considerazione della sensibile fascia d'età trattata, qualunque disciplina per questa categoria avrà uno scopo esclusivamente dimostrativo ed i bambini saranno considerati tutti ex aequo.

Ogni disciplina (presentazione/gimkana/pony games) verrà svolta a turno da i 2 bambini sullo stesso pony (uno in sella e uno a terra che lo accompagna a mano) per ogni prova i bambini si alterneranno alla monta al termine della stessa, così da poterla eseguire entrambi a cavallo.

Un istruttore dovrà sempre seguire da vicino la squadra Baby durante ogni movimento.

Il PONY GAMES BABY si svolge su quattro giochi:

Palla e cono, 2 tazze, slalom, cavallette

PRESENTAZIONE

Altezza dei pony ed età degli allievi in base alle norme comuni

SQUADRA: 2 bambini + un pony + un padrino / madrina

Età dei bambini e altezza dei pony: come da norme comuni.

Ruolo del padrino/madrina: tecnico, operatore o allievo più esperto (purché tesserato ASI e provvisto di casco) con il compito di supervisionare la squadra a livello di sicurezza senza intervenire nel lavoro da svolgere, in caso ce ne fosse reale necessità dovrà comunicarlo al giudice prima di intervenire così da tenerne conto ai fini del giudizio.

SVOLGIMENTO: ogni squadra dovrà presentare il proprio pony a mano con capezza e longhina e disporre del proprio kit di pulizia e di tutto l'occorrente per la preparazione.

La squadra avrà a disposizione 30 minuti circa per la pulizia e il sellaggio e si passerà poi alla prova di presentazione in sella (sfilata al passo) nella quale i 2 bambini potranno aiutarsi e accompagnarsi a vicenda.

CRITERI DI GIUDIZIO e relativi voti

1) PULIZIA DEL PONY modo corretto dell'utilizzo degli strumenti, rispetto della sicurezza, pulizia del pony in confronto all'aspetto di partenza.

2) PARTE IN SELLA equilibrio, disinvoltura, stabilità - il pony potrà essere condotto a mano dal bambino a piedi -potranno essere richiesti eventuale esercizi al passo al fine di valutare quanto scritto sopra (es. senza mani, seduti, sull'inforcatura etc)

3) INSIEME DI SQUADRA collaborazione, alternanza dei componenti, uniformità della divisa

4) NOZIONI TEORICHE (in base all'età)

~ materiale di pulizia (nomenclatura e utilizzo)

~ parti elementari della bardatura (es. sella, testiera, staffe, redini, sottosella, sottopancia etc)

~ Mantelli più comuni

~ nozioni base di sicurezza

5) PRESENTAZIONE FINALE ordine nella presentazione, correttezza e pulizia della divisa e dell'equipaggiamento, risultato finale nel suo insieme

NB: non saranno ammessi pony già perfettamente tolettati.

GIMKANA LUDICA

Altezza dei pony ed età degli allievi in base alle norme comuni

Prova individuale: un pony/un cavaliere (ad eccezione delle serie Baby)

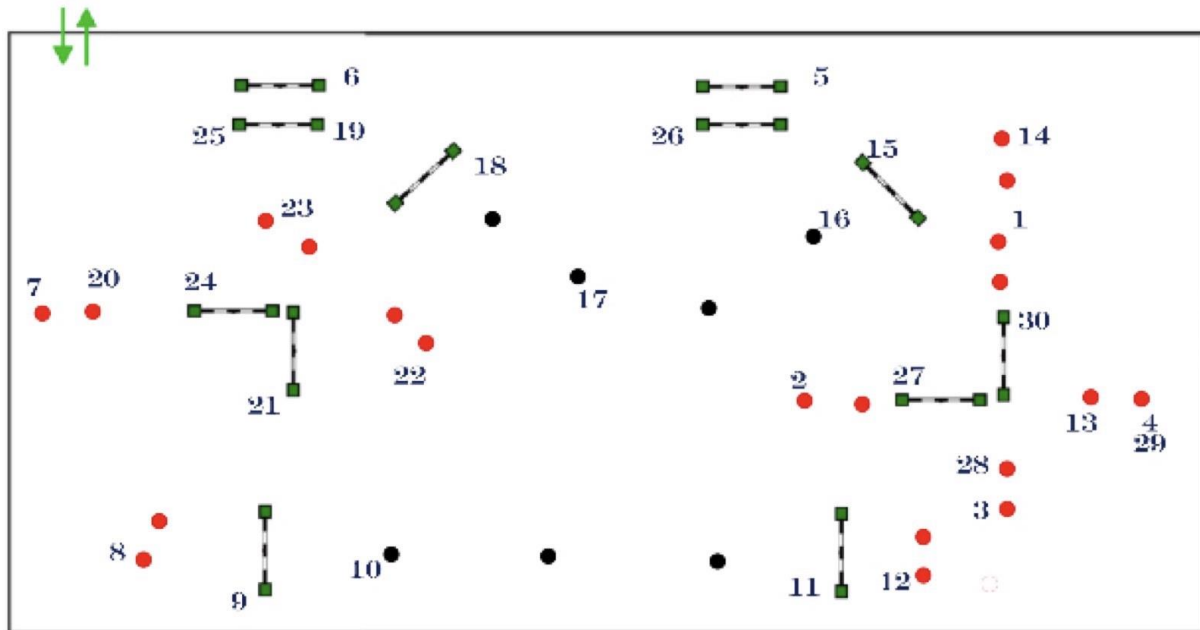
Presentazione del binomio davanti alla giuria con Alt e saluto.

Divisa del circolo di appartenenza

Grafico fisso, a tempo in un segmento di percorso

Barriere a terra o cavalletti più esercizi di precisione, direzione, gestione del pony.

Categoria con Classifica ex equo o a tempo (su un segmento di percorso)



Punto 10: slalom Punto 16: tazza Punto 17: tazza
—> Segmento giudicato a tempo stabilito in sede di gara

GIMKANA UP

Altezza dei pony ed età degli allievi in base alle norme comuni

Prova individuale: un pony/un cavaliere (ad eccezione delle serie Baby)

Presentazione del binomio davanti alla giuria con Alt e saluto.

Divisa del circolo di appartenenza

Grafico fisso, a tempo in un segmento di percorso

(Il grafico sarà lo stesso della gimkana ludica ma snellito di tutto ciò che non sia salti o passaggi nei birilli - no tazze, no slalom, no corridoi...)

Altezza massima 30 cm

Categoria a tempo (su un segmento di percorso) o a giudizio.

PONY GAMES

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di cavalieri. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

Il Pony Games si rivolge a cavalieri, bambini in sella a pony, con gare di squadra, o a coppia (nelle baby categorie). Si compone di vari tipi di giochi in linea, 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 minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il regolamento autorizza il cavaliere a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine questa attività è propedeutica alla competizione. E' accessibile a tutti i cavalieri, anche principianti, a condizione di poter disporre di pony adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare il codice Pony Games: comportamento leale (fair play), rispetto del pony (sono vietati: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (il cavaliere deve costantemente mantenere un comportamento corretto), rispetto delle regole.

Altezza dei pony ed età degli allievi in base alle norme comuni

Prova a squadre: formate da 4 cavalieri e 4 pony (ad eccezione delle serie Baby)

Saranno ammesse squadre miste con allievi provenienti da circoli diversi, purché provvisti di una divisa di squadra omogenea.

Per ogni gioco si disporranno in campo 4 binomi, interscambiabili tra loro per monta dei pony e ordine di partenza.

Ad ogni gioco le quadre ruoteranno di una corsia così da non agevolare né svantaggiare alcuna squadra.

Ogni squadra dovrà presentarsi in campo con

-un istruttore/ tecnico ASI

-un arbitro/assistente alla giuria (es. aiuto istruttore, operatore, genitore purché tesserati ASI e a conoscenza delle varie regole di gioco) che dovrà necessariamente essere presente al briefing pony games

-uno o più posizionatori di materiale (purché tesserati ASI e provvisti di casco)

-una fascia bianca elastica (L'ultimo partente di ogni gioco dovrà indossare la fascia bianca sul cap.

La mancanza della fascia, la sua perdita durante il gioco, o il posizionamento su un cavaliere diverso dal 4° comporta l'eliminazione)

Giochi: Palla e Cono, 2 tazze, Slalom, Corda (solo per categorie A e B), Cavallette.

REGOLE DEI GIOCHI:

1) PALLA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni stradali
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto dello slalom. Dà la pallina presa al cavaliere n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, il cavaliere dovrà risistemare il materiale se necessario anche scendendo dal pony. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare a cavallo prima di andare a raccogliere la successiva pallina

2) DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto
- 4 paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono 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 velocemente 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. I cavalieri n° 3 e 4 agiscono nella stessa maniera.

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

3) SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- 1 testimone
- 4 paletti da slalom installati in linea diritta 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 e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, dà il testimone al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente sarà quella il cui Cavaliere n° 4 taglierà per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

Errori:

Se un cavaliere manca una porta, dovrà tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e dovrà riprendere lo slalom nel senso nel quale l'aveva iniziato. Se il cavaliere fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato del paletto

4) CORDA

Materiale:

- una corda
- Quattro paletti

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca al cavaliere n° 2 che prende l'altra estremità della corda. Insieme e tenendo ciascuno una estremità della corda, ritornano facendo lo slalom fino alla linea di partenza. Dietro questa linea, il cavaliere n° 1 lascia la corda. Il cavaliere n° 3 prende la corda e riparte con il n° 2 facendo lo slalom verso la linea di fondo. Dietro a questa linea, il cavaliere n° 2 lascia la corda e lascia il suo posto al cavaliere n° 4 che prende la corda e ritorna con il cavaliere n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.

Errori:

Se un cavaliere lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due cavalieri interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere all'altro deve essere fatto dietro alle linee di partenza e di fondo. I due ultimi cavalieri dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

I cavalieri possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani dei cavalieri. I cavalieri **NON DEVONO TENERSI PER LA MANO O PER LE DITA.**

Per lo slalom riferimento alle regole del gioco.

5) 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 galoppando taglia la linea di arrivo.

Errori:

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

6) 2 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x bandiere
- 2 bandiere

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, 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. I cavalieri n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, dovranno essere corretti al momento in cui si verificano, dal cavaliere interessato. Il cavaliere può scendere per correggere il suo errore. Se il cono cade prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bandiera il cono potrà essere riposizionato da terra, ma la bandiera dovrà essere messa da cavallo. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore.

7) 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia

- 5 tazze
- 1 tavolo
- 4 paletti

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 2 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dello slalom. Sopra vi sono posate 4 tazze rovesciate. I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Il cavaliere n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto a sua scelta poi va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e dà la tazza al cavaliere n° 2. I cavalieri n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1. Il cavaliere n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, il cavaliere dovrà risistemare il materiale, 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. La tazza rovesciata sul tavolo se non cade non è considerata errore.

8) A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsi:

- 5 picchetti in linea dritta

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. I cavalieri n° 1 e n° 3 sono a piedi e i cavalieri n° 2 e n° 4 a cavallo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n° 1, tenendo il suo pony per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, 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.

Il cavaliere n° 3 agisce come il cavaliere n° 1 ed il cavaliere n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

La coppia cavaliere/pony deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia cavaliere/pony seguente parta.

Errori:

I paletti caduti vanno rettificati.

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un cavaliere a piedi non dovrà utilizzare il suo pony per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), le redini debbono sempre rimanere sopra l'incollatura.

9) CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- 4 bottiglie rotonde, in plastica morbida, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo aver tagliato il collo, chiamate cartoni

- 1 secchio di una capacità di 15 litri
- 4 paletti installati in linea diritta lungo la linea del campo (stessa installazione dello slalom senza il paletto di fondo).

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a 2 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. I cartoni sono posizionati su ogni paletto I cavalieri n°1, n°2, n°3, n°4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza il cavaliere n°1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio e ritorna per attraversare la linea di partenza. I cavalieri 2, 3, 4, fanno 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 e riprenderlo ma dovrà obbligatoriamente rimontare prima di posare il cartone dentro al 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, può prenderne un altro. Dopo la rettifica di un errore, il cavaliere può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

10) LITTLE ITALY

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida di lunghezza 15/20 cm di larghezza leggermente superiore a quella del paletto, a sezione tonda o quadrata, con sopra le lettere ITALY

Regole del gioco:

I cavalieri n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 2 metri dietro la linea di fondo. Il cavaliere n° 1 parte col tubo Y e va ad infilarlo sul paletto posizionato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto e passa la linea di arrivo. Il cavaliere n°2 va prendere il tubo A, torna, lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. Il cavaliere n° 3 fa la stessa cosa col tubo T e il cavaliere n° 4 fa la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si dovrà leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY.

Errori:

se un tubo o un paletto cade, il cavaliere può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, il cavaliere potrà scendere per rimettere tutto in ordine. Dovrà obbligatoriamente risalire per infilare il tubo nel paletto.

Se una lettera viene messa al contrario dovrà esser rimessa nel verso giusto dal cavaliere che ha sbagliato eseguendo a ritroso qualunque azione avvenuta dopo l'errore.



SPORT EQUESTRI



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

Per ogni concorso ludico verranno selezionati dei giochi tra questi e saranno specificati nel PROGRAMMA.

A questi giochi se ne potrebbero aggiungere a breve degli altri.

Verrà attribuito un punteggio ad ogni squadra al termine di ogni gioco (pari al numero delle squadre in gioco +1 per la prima, a scalare fino all'ultima arrivata), la somma dei punti accumulati su tutti i giochi determinerà la classifica.

Sono vietati frusta, speroni, code intrecciate.

ISCRIZIONI

Dovranno pervenire sugli appositi moduli disponibili sul sito asiequitazione.it alla sezione modulistica.