

## REGOLAMENTO GIOCHI EQUESTRI

### PREMESSE

Il criterio di partecipazione rimane legato al principio di tesseramento e non di autorizzazione a montare (patenti), salvo deroghe tutti i circuiti e le manifestazioni sono riservati a tesseramenti ASC.

Le categorie e le formule non prevedono competizioni di natura agonistica e sono tutte programmate nel rispetto dei programmi sportivi del Settore Sport Equestri ASC, fermo restando quando sopra i programmi di cui al presente regolamento prevedono comunque diverse forme di attività sportive.

### Art. 1 PROGRAMMAZIONI

Le manifestazioni sportive equestri saranno tutte di libera programmazione nel rispetto delle modalità previste da Regolamento ASC Sport Equestri, e quindi previo inserimento nel calendario nazionale ASC Sport Equestri.

Le categorie di gara dovranno essere conformi alle tipologie di attività di competenza degli Enti di Promozione Sportiva secondo quanto disposto dal C.O.N.I. attraverso il “Regolamento degli Enti di Promozione Sportiva”, approvato al Consiglio Nazionale del C.O.N.I. con delibera n.1525 del 28/10/2014 in cui viene definita l'attività sportiva a **carattere promozionale, amatoriale, dilettantistica, ludico amatoriale, di avviamento, con modalità competitive, agonistica di prestazione.**

### Art 2 CATEGORIE DI GARA

In ogni gara programmata e regolarmente inserita in calendario ASC, saranno previste delle categorie in base alle diverse difficoltà dei percorsi.

Le categorie di gara sono:

- **AVVIAMENTO Pony:**

Da 4 anni possono essere portati a mano, giochi di solo andata o solo ritorno, non c'è classifica ma parteciperanno alle premiazioni.

- **JUNIOR Pony:**

Giochi di solo andata o solo ritorno.

- **ESPERTI Pony:**

Giochi completi (andata e ritorno)

- **OPEN Cavalli:**

Giochi completi.

1. Individuali 1 binomio (Esperti e Open)
2. Coppie (giocano 2 binomi, possono essere 3 binomi)
3. Squadre (giocano 4 binomi, possono essere 6 binomi)

A seconda degli iscritti saranno previste coppie o squadre.

Classifica:

Minimo tre linee di gioco, in ogni gioco il punteggio sarà assegnato, al primo il punteggio della somma delle linee, dal secondo in poi una linea di meno.

Esempio:

Primo 3 Punti

Secondo 2 Punti

Terzo 1 punto

Eliminato per errato svolgimento del gioco o errata rettifica 0 punti, ma comunque parteciperà alle premiazioni.

## **REGOLAMENTO GIOCHI A COPPIE**

**Solo Andata giocatore 1**

**Solo Ritorno giocatore 2**

Nel rettangolo saranno sempre posizionati 4 paletti in fila longitudinale distanti tra loro 7/8 metri.

La partenza del giocatore 1 è detta linea di partenza o di arrivo del giocatore 2

L'arrivo del giocatore 1 o partenza del giocatore 2 è detta linea di fondo

Il segnale di VIA del giocatore 1 sarà dato con un fischio

Il segnale di fine gioco sarà dato da 2 fischi

Il secondo/ultimo giocatore indosserà sul Cap una fascia colorata

Per le squadre (4 giocatori) si moltiplica il da farsi nel gioco per due

Ogni gioco deve essere concluso in modo corretto, quindi ogni errore deve essere rettificato, il materiale caduto o spostato dal segno di posa deve essere riposizionato.

I giocatori 1 non devono oltrepassare la linea di partenza prima del fischio di inizio del gioco.

I giocatori 2 non devono oltrepassare la linea prima che tutto il pony del giocatore 1 abbia sorpassato la linea di fondo.

### **1 SLALOM**

Materiale per ogni corsia: 1 testimone 5 paletti

Regole del gioco:

Al segnale di via, il cavaliere n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata e, avendo tagliato interamente la linea di fondo, dà il testimone al cavaliere n° 2 che fa lo slalom di ritorno. La squadra vincente sarà quella il cui cavaliere n° 2 taglia per primo la linea di arrivo sul suo pony con il testimone in mano.

### **2 PALLINA E CONO**

Materiale per ogni corsia: 2 coni di altezza da 46 a 50 cm. 2 palline da tennis

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, con una pallina in mano, parte per posarla sul primo cono sistemato sullo stesso allineamento del primo paletto dello slalom. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono 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.

### **3 LE TAZZE**

Materiale per ogni corsia: 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto 4 paletti

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 dal primo paletto al secondo e dal terzo al quarto paletto

### **4 CAVALLETTE**

Materiale per ogni corsia: 1 testimone 4 paletti

Regole del gioco:

Ogni coppia dispone i suoi 2 pony allineati paralleli fra loro in corrispondenza del 2° e 3° 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 con il testimone in mano e scavalca i pony che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 2° pony corre, passando davanti ai pony, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che scavalcato il pony n° 1, scavalca il secondo pony e taglia la linea di arrivo.

### **5 LE BANDIERE**

Materiale per ogni corsia: 2 coni x bandiere 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.

## 6 CESTINO

Materiale per ogni corsia: 2 coni (uguali a quelli di palla e cono) 2 palline da tennis 1 secchio della capienza di 15 litri

Regole del gioco:

Il cavaliere 1 parte, prende la pallina posta sul cono del primo paletto e la mette dentro il secchio al centro poi va dal compagno alla linea di fondo, il giocatore due parte prende la palla posta sul cono al paletto 4 e la mette nel cestino e va a tagliare il traguardo

I due cavalieri si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto dello slalom su ciascun cono è posata una pallina. Il cavaliere n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 2 m dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa al cavaliere n°2 che farà la stessa cosa, ma taglierà l'arrivo con la pallina in mano

Lo starter fischierà l'inizio e la fine di ogni gioco, controllerà la validità del gioco e si affida ai giudici di linea

I giudici di linea 1 per ogni squadra posizionati in fondo al rettangolo e sulla linea di fondo controllano la validità degli scambi e del gioco in ogni linea a loro assegnata, coadiuvando lo starter unico insindacabile giudice che può eliminare una squadra per gioco non correttamente svolto, materiale non correttamente posizionato o qualsiasi altra infrazione vista o comunicata dai giudici di linea.

2 posizionatori per ogni squadra posizioneranno le linee di gioco come richiesto dal direttore di campo.

Il direttore di campo posiziona le linee dei paletti nel rettangolo di gioco, segna i punti per secchi e coni ecc. dirige i posizionatori

### Art. 3 CARATTERISTICHE TECNICHE

In ogni categoria di giornata i tracciati e le tipologie di salto saranno adeguati al livello di preparazione degli allievi. **Sarà inoltre consentito ai tecnici l'ingresso in campo.**

**N.B. La caduta comporta l'eliminazione e l'impossibilità di risalire a cavallo nel campo gara, in tutte le categorie. Qualora la caduta avvenisse nel campo prova, la responsabilità della risalita dell'atleta è del tecnico di riferimento che si dovrà confrontare con il Giudice di gara e gli operatori Sanitari presenti nell'ambulanza di servizio.**

### Art. 4 CRITERI DI PARTECIPAZIONE

Per un fine di correttezza sportiva, ogni Istruttore dovrà far partecipare i propri allievi alle competizioni più consone al loro livello di preparazione, consentendo a tutti una pari opportunità (ad es. non si potrà far partecipare un allievo con buona esperienza a categorie inferiori, se non fuori gara).

**Partecipazione del Cavallo per più di una gara:**

Lo stesso cavallo può essere utilizzato per più di una gara con le seguenti limitazioni;

**Tutti i partecipanti iscritti alle gare ASC devono essere in regola con il tesseramento per l'anno in corso.**

### Art. 5 MODALITA' DI PARTECIPAZIONE QUOTE DI ISCRIZIONE PER LE GARE

La Segreteria Nazionale provvederà all'inoltro delle comunicazioni inerenti alla tappa del Campionato, richiedendo a tutti i partecipanti la **trasmissione delle iscrizioni almeno 5 giorni prima della gara.**

Per le iscrizioni bisogna andare sul sito: [www.ascequitazione.it](http://www.ascequitazione.it) nella pagina "GIOCHI EQUESTRI" e compilare il modulo on line.

Il giorno dell'evento, la segreteria sarà presente in prima mattinata per raccogliere le quote di iscrizione, per

iscrizione finalizzata alla partecipazione in classifica finale dovrà risultare la quota stabilita:

AVVIAMENTO

JUNIOR

ESPERTI

OPEN

**L'iscrizione priva della corrispondente quota non consentirà la partecipazione alla gara.**

I minorenni devono essere accompagnati da un istruttore in regola con il tesseramento ed il brevetto ASC valido per l'anno in corso.

**Ogni Centro dovrà predisporre postazioni di posta in sicurezza per i cavalli ospiti**, eventuali costi per uso box e/o paddock e fieno saranno comunicati dal centro che ospita la tappa prima dell'inizio delle iscrizioni. Il centro ospitante dovrà comunicare con largo anticipo se c'è la possibilità di usufruire di un servizio Bar e ristorazione con l'eventuale menù e costi.

### **Art. 6 CLASSIFICHE DI GIORNATA -CLASSIFICHE GENERALI**

Nelle singole tappe saranno premiati i primi tre di ogni categoria mentre a tutti gli altri partecipanti, compreso gli eventuali eliminati, che non saranno nominati come tali, avranno una medaglietta con il logo ASC Equitazione.

Per la definizione della classifica generale del Campionato ad ogni gara verranno assegnati i seguenti punti:

#### **Attribuzione punti Campionato:**

Al primo classificato verranno attribuiti 6 punti;

Al secondo classificato verranno attribuiti 5 punti;

Al terzo classificato verranno attribuiti 4 punti;

Al quarto classificato verranno attribuiti 3 punti;

Al quinto classificato verranno attribuiti 2 punti;

Per tutti i qualificati verrà attribuito 1 punto

La Classifica generale sarà stilata in base alla somma dei punti assegnati nelle diverse giornate in calendario.

A tutti i pari merito saranno attribuiti i punti della posizione guadagnata in classifica, alle successive posizioni di classifica (es. in caso di 2 binomi classificati 3° ex equi, al successivo binomio sarà attribuito la 5° posizione in classifica).

In tutte le manifestazioni saranno stilate le classifiche delle categorie in programma nella giornata, sulla base della quale saranno effettuate le premiazioni come previsto del Regolamento ASC Sport Equestri.

Tutti i binomi partecipanti alle manifestazioni inserite nel calendario ufficiale ASC, saranno iscritti automaticamente ai Campionati ed acquisiranno i punteggi di onore in ogni prova alla quale prenderanno parte.

Per la partecipazione alla classifica generale verrà presa in considerazione la fascia più alta nella quale il binomio ha preso parte o la dichiarazione del tecnico alla prima iscrizione del campionato stesso.

### **Art. 7 STRUTTURAZIONE ED EVENTI**

Il circolo che ospita qualsiasi manifestazione patrocinata da ASC dovrà farsi carico di tutte le spese di organizzazione, sia per le premiazioni che per quello che riguarda lo staff per il buon andamento dell'evento.

Staff tecnico fornito da ASC: (A carico del centro ospitante)

- Responsabile evento;
- Giudice;
- Segreteria.

Staff tecnico fornito dal centro:

- Responsabile di campo e tracciatore (possibilmente l'istruttore del centro ospitante);
  - Assistente al giudice / Scribe;
  - Aiuto alla segreteria;
  - Speaker e tecnico audio (il centro dovrà essere dotato di impianto audio con microfono);
  - Personale di campo addetto agli ostacoli;
  - Personale di campo addetto alla sbarra di ingresso in campo;
  - Cronometristi o addetto alle cellule foto elettriche.
- Autoambulanza; è sempre obbligatoria la presenza di un'ambulanza durante tutte le gare.
- Reperibilità del veterinario, Reperibilità del maniscalco.

### **Art. 8 GIUDICI E COMPONENTI DELLA GIURIA**

Il Responsabile dell'evento farà richiesta alla Commissione Nazionale ASC Sport Equestri dei Giudici e dei

componenti della giuria. La commissione Nazionale potrà scegliere dalla lista dei Giudici ASC,

### **Art. 9 TENUTA DEL CAVALIERE**

In tutte le categorie, è obbligatoria la tenuta regolamentare, Felpa, Polo, i Giubbini o vestiario del circolo di appartenenza.

**Per gli atleti che non avranno la tenuta regolamentare saranno assegnati punti di penalità a discrezione del Giudice di campo.**

**È obbligatorio il CAP (casco) ed il corpetto proteggi schiena per tutti.**

### **Art. 10 ORDINI DI PARTENZA**

Gli ordini di partenza verranno stilati in base alle iscrizioni e non è previsto il foglio firme.

Le variazioni all'ordine di partenza si potranno effettuare fino ad un'ora prima dell'inizio della categoria, dopodiché, solo per particolari esigenze, si potranno effettuare delle variazioni agli ordini di partenza rivolgendosi direttamente alla giuria e alla segreteria.

**Per consentire più fluidità alla gara è importante l'organizzazione fra il giudice, lo speaker e l'addetto al cancello di entrata/uscita.**

**Prima della gara sarà reso noto a tutti gli atleti e Istruttori l'ordine di partenza con congruo anticipo, lo Speaker chiamerà il primo binomio in campo e comunicherà i successivi 2 che dovranno stare in prossimità del cancello di entrata, pronti ad iniziare la gara, se al momento dell'uscita del binomio che ha concluso la gara, il binomio successivo non sarà pronto all'entrata, verranno assegnati 10 punti di penalità, se passa più di 1 minuto di attesa senza una valida motivazione sarà squalificato.**

**Appena entrati in campo gara, i binomi si dovranno recare subito sulla linea di partenza.**

### **Art.11 PREMI E PREMIAZIONI**

Sarà cura del centro ospitante fornire le coppe, medaglie o coccarde. Se vuole, in accordo con il responsabile dell'evento può avvalersi della convenzione stipulata fra la ASC Sport Equestri e la Mondial Coppe.

Nelle singole tappe saranno premiati i primi tre di ogni categoria con le coppe mentre a tutti gli altri partecipanti, compreso gli eventuali eliminati che non saranno nominati come tali, avranno una medaglietta con il logo ASC Equitazione ed eventualmente del centro ospitante.

Il centro ospitante potrà (a spese sua oppure degli sponsor) offrire premi o gadget o qualsiasi altra cosa.

Tutti i partecipanti di ogni categoria si dovranno presentare in premiazione.

Le premiazioni finali del Campionato saranno organizzate dalla commissione Nazionale ASC Sport Equestri.

**A termine di Regolamento la premiazione è un atto dovuto e va presenziata in divisa di gara.**

### **Art. 12 TECNICI E DELEGHE**

Per accompagnare gli allievi in gara è obbligatoria la presenza di un Istruttore di primo livello A.S.C.

È prevista la possibilità di delega da perfezionare in sede di iscrizione per gli operatori di base sempre in regola con il tesseramento ed il rinnovo del brevetto per l'anno in corso e sempre sotto la responsabilità dell'istruttore di riferimento dell'associazione.

Il Responsabile Nazionale  
A.S.C. Sport Equestri  
Carlo Barberi

