

REGOLAMENTO DISCIPLINA

PONY REINING

F.I.S.E.

LIBRO I

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni pony reining indette in Italia, sotto l'egida F.I.S.E. e stabilisce inoltre le norme straordinarie che disciplinano la partecipazione dei pony alle gare loro riservate. Per quanto non previsto dal presente capitolo, si applicano le norme del Regolamento Nazionale di reining e relativa Regolamentazione emanate dalla F.I.S.E.

Negli ultimi anni la disciplina del REINING evolutasi in modo esponenziale si è voluta confrontare con il problema di favorire l'avvicinamento a questa disciplina dei Bambini.

L'inserimento delle categorie Short Stirrup vede bambini impegnati nei vari circuiti con età dai 7 fino ai 10 anni e gli Youth con le loro categorie sotto i 14 e fino ai 18 anni.

Oggi la stessa Disciplina tramite i propri centri affiliati e i suoi Operatori Ludici e Operatori Tecnici, formati in accordo con il Dipartimento Formazione, ci chiede un prodotto ancora più ludico e che si possa rivolgere a bambini con età ancora più inferiori, bambini che vadano dai cinque agli otto anni di età.

Molti cavalli utilizzati nella disciplina del Reining rispecchiano già le caratteristiche per quanto riguarda l'altezza al garrese e senza dubbio il loro carattere e la loro affidabilità accompagnato da un ottimo addestramento dei Trainer di Reining li rende migliori di qualsiasi pony.

La ancora più ridotta taglia dei pony però, accompagnata da un percorso ludico propedeutico alla disciplina del Reining ci permetterebbe di coinvolgere bambini anche molto piccoli, fin dai quattro anni e di farli avvicinare già durante la prima fase Ludica alla nostra disciplina.

Vorremmo creare così un "vivaio" dove coltivare sin da piccolissimi gli atleti del futuro con una impostazione didattico/tecnica di carattere ludico, con un'impronta di avviamento a quella che è la disciplina vera e propria, per far scattare quegli equilibri psico-fisici come: pazienza, calma, rispetto, precisione e fiducia, utili nel Reining e soprattutto, quella cultura

equestre basata sulla tenuta e l'accettazione di un giudizio.

Gli obiettivi principali sono:

- Creare dei percorsi ludici che nell'eseguirli preparino alle manovre più complesse, ma che aiutino, appunto ad approcciare alla cultura, all'aspetto tecnico e all'accettazione del giudizio.
- Creare nuove risorse per i Circoli Affiliati Reining e Equitazione Americana sia per gli Operatori Ludici, Tecnici di Base e Tecnici di disciplina.
- Inserire, all'interno di eventi federali importanti, quali le Ponyadi, la disciplina del Reining con le categorie pony/cavalli, Classe A, Classe B Short Stirrup, e Youth<14.
- Sviluppo di progetti scolastici inerenti la disciplina del Reining.

Dipartimento Reining indirizzo mail: reining@fise.it

TITOLO I

QUALIFICAZIONE DEI PONY

Art. 1 DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun pony può partecipare (in gara) a manifestazioni riconosciute di Reining se non è iscritto nei Ruoli Federali ed in possesso del certificato di misurazione che dovrà essere presentato su richiesta del Presidente di Giuria e/o Segreteria (il certificato provvisorio rilasciato dal CR abilita la partecipazione fino alla sua scadenza).

Art. 2 ALTEZZA DEI PONY

Un pony è un cavallo la cui altezza al garrese non superi cm. 148 senza ferri o cm. 149 con i ferri.

In caso di misurazione ufficiale, come da normativa F.E.I., **solo in occasione del concorso** è tollerata una misurazione che al massimo può essere per i Pony delle classi "A, A1, B, B1, B2" maggiore di 1 cm. E per i Pony delle classi "C Short Stirrup, D Youth <14" maggiore di 2 cm. rispetto alle altezze previste di seguito riportate.



Per quanto riguarda la normativa sulla misurazione dei Ponies e relative procedure si fa riferimento a quanto disposto al Titolo IV “Procedure di Misurazione” del presente regolamento

Art. 3 CLASSI E CATEGORIE DEI PONY

Categoria	Età del Bambino	Altezza del Pony
Classe “A ” Passo	Dai 3 ai 5 anni	Max 120 cm (121 cm con i ferri)
Classe “A1 ” Passo	Dai 6 ai 8 anni	Max 120 cm (121 cm con i ferri)
Classe “B” Trotto	Dai 5 ai 7 anni	Max 135 cm (136 cm con i ferri)
Classe “B 1 “ Trotto	Dai 8 anni ai 10 anni	Max 135 cm (136 con i ferri)
Classe “B2” Trotto/ galoppo	Dai 8 ai 10 anni	Max 148 cm (149 cm con i ferri)

Sono categorie riservate a cavalieri fino a **10 anni di età**, anche chi compie **10 anni** nel corso dell’anno rimane nella categoria per l’intera stagione con la facoltà di potersi iscrivere a quelle superiori.

Autorizzazioni a Montare pat. A Ludica

Sono ammessi pony femmine o castroni.

Categoria	Età del Bambino	Altezza del pony
Short Stirrup	Dai 7 ai 11 anni	Max 148 (149 con i ferri)

Autorizzazione a montare pat. A Ludica / BW / BWR

Categoria	Età del Bambino	Altezza del pony
Entry level Youth <16	Fino a 16 anni	Max 148 (149 con i ferri)

Autorizzazione a montare BWR

Art. 4 ETA' DEI PONY

L'età dei pony è computata dal 1° gennaio dell'anno successivo alla loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un pony, il 1° gennaio dell'anno successivo esso compie un anno (esempio: un pony nato il 20 maggio 1990 ha compiuto un anno il 1° gennaio 1991, ne ha compiuti due il 1° gennaio 1992 ecc.). Quanto sopra non è valido per i pony nati nell'Emisfero SUD i quali cambiano età il 1° agosto e non il 1° gennaio (es: un pony dell'emisfero SUD di 6 anni dovrà essere equiparato ad un cavallo di 5 anni dell'emisfero NORD). L'età dei pony esposta nel presente Regolamento si intende sempre come anno solare.

L'obbligo di iscrizione nei Ruoli Federali decorre a partire dal 4° anno di età. Per gli anni successivi alla prima iscrizione è obbligatorio un rinnovo annuale.

TITOLO III

Tenuta del Pony

ART. 1 Bardatura del Pony

- a) Sella tipica western
- b) Imboccatura e' consentito l'uso del filetto con eventuale capezzino tipo inglese e **imboccatura pelham (pelham solo per categorie B B1 B2)**
- c) Il sottosella western deve essere di materiale adatto che non procuri fiaccature al pony
- d) Le staffe devono essere di misura adeguata alla calzata del cavaliere
- e) Sono consentiti gli speroni a goccia o i normali western
- f) **E' consentito il frustino (solo per categorie B B1 B2)**
- g) Sono consentite fasce, paracolpi, paranocche, paraglomi
- h) E' consentito l'uso del codale
- i) Vietato lavorare il pony con paraocchi, lavorare il pony con redini elastiche o redini lunghe.
- j) E' consentito il Pettorale e il doppio sottopancia.

LIBRO II

CAVALIERI

TITOLO I

QUALIFICAZIONE

Possono partecipare alle manifestazioni pony e nelle manifestazioni con categorie riservate pony tutti i giovani, di ambo i sessi, di età compresa tra i 5 anni (anno solare) e i 16 anni (anno solare) in possesso delle prescritte autorizzazioni a montare per l'anno in corso, rilasciate dai competenti Organi della F.I.S.E.

TITOLO II

Tenuta del Cavaliere

ART. 2 Abbigliamento del cavaliere

- a) Jeans di qualsiasi colore
- b) Stivali tipici western o polacchino
- c) Camicia allacciata fino al penultimo bottone con maniche lunghe allacciate. La camicia deve essere portata dentro i jeans correttamente indossati con una cintura.
- d) E' Obbligatorio il casco protettivo omologato, in campo gara, in campo prova nelle premiazioni ed in ogni momento in cui vengono maneggiati i pony e vietata la calotta con cappello western.

Sono facoltativi i Chaps

LIBRO III

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

TITOLO I

Le specifiche sotto riportate sono solo per la Categoria Classe "A e B" le Categorie Short Stirrup e Youth <14 seguono il normale regolamento di disciplina. Per qualsiasi dubbio o chiarimento non specificato nel presente regolamento il giudice farà riferimento al Rule Book.

A. GENERALE

Condurre a mano o montare un pony propedeutico al reining non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento. Il miglior pony/cavallo da reining deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza. Qualsiasi movimento compiuto dal pony/cavallo di sua iniziativa deve essere considerato mancanza di controllo. Ogni deviazione dal pattern deve essere considerata come una mancanza o

perdita temporanea di controllo e quindi penalizzata a seconda della gravità della deviazione.

Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

B. PUNTEGGIO

1. Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra e' punteggiata con incrementi di $\frac{1}{2}$ mezzo punto con un minimo di -1/2 fino ad un max di + 11/2 con uno score di 0 per una manovra corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.
2. Tutti i partecipanti delle categorie A e B saranno comunque premiati. In caso di pari merito al primo posto, non sarà possibile disputare un run-off, ma si procederà con il lancio della monetina o, nel caso di tre o più pari merito, sad un sorteggio, conall'interno i numeri di testiera debitamente scritti e richiusi in 4 parti. Per il sorteggio potranno essere scelte persone del pubblico, anche parenti o affini ai partecipanti
3. Equipaggiamento: sono d'obbligo le redini chiuse e lo snaffle bit (filetto), e' previsto l'uso del codale (per meglio posizionare la sella ed evitare il rischio che il bambino cada), e l'uso del frustino con moderata applicazione.
4. No Score (nessun punteggio) come da Rulebook fatta eccezione per la lettera G in quanto e' previsto nell'equipaggiamento l'uso del codale.
5. il punteggio sarà 0 se:
 - a. Non si completa il pattern come descritto
 - b. Si effettuano le manovre non nell'ordine richiesto
 - c. Si includono manovre non richieste.
 - d. Si esegue il percorso al galoppo per più di mezzo cerchio. In questo caso il giudice potrà fermare il concorrente e richiedere di uscire per mancanza di controllo.
6. si applica una penalità di 5 punti quando:
 - a. il pony calcia, rampa, morde, sgroppa, impenna.
 - b. una rotazione di 360° del pony ma il cavaliere termina la gara
 - c. il cavaliere sperona il pony davanti al sottopancia o usa una o tutte e due le mani per lodare o incutere paura.

-
7. si applica una penalità di 2 punti quando:
 - a. il pony non passa all'interno dei coni che fanno parte della manovra.
 - b. il pony rompe l'andatura (dal trotto al passo / dal trotto al galoppo).
 - c. si verifica un freeze up (il pony si ferma completamente) ma il cavaliere dovrà comunque finire il percorso altrimenti sarà 0.
 - d. Nella categoria B Il pony non è al trotto prima dei due marker che indicano il corridoio centrale o rompe l'andatura prima di raggiungerlo.
 - e. Se il Pony non passa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.
 8. si applica 1 punto di penalità quando:
 - a. Quando c'è l'abbattimento di un marker che delimita il percorso obbligato.
 - b.

C. SPECIFICHE

1. ANDATURA:

Categoria Classe A Passo "conduzione a mano".

Categoria Classe B Trotto Il cavaliere deve essere al trotto prima dell'attraversamento dei 2° marker che indicano il corridoio centrale. Non è possibile effettuare il percorso a galoppo.

2. La fase "Esitare" viene molto considerata dal Giudice.
3. Nell'esecuzione del percorso al trotto "Classe B" il giudice nella valutazione della manovra considera l'esecuzione del trotto battuto e seduto durante i cerchi grandi e piccoli.
4. Un pony può effettuare un massimo di quattro percorsi.
5. Il pony può essere sostituito entro due ore prima della partenza e mai a gara iniziata.
6. In campo è obbligatoria la presenza dell'Operatore/Tecnico Federale al centro del cerchio grande a mano destra o vicino al giudice.
7. Per tutto ciò che non è menzionato specificatamente si fa riferimento al Rulebook.
8. Il posizionamento dei 10 Marker aggiunti ai 6 normali serve per creare un riferimento chiaro al cavaliere e ridurre le dimensioni del campo gara. I due Marker che indicano il corridoio centrale e il primo Marker dal centro posizionato sul lato corto dei cerchi dx devono essere posizionati ad una distanza di 16 mt dal centro dell'Arena. si possono utilizzare coni di colore diverso per facilitare la geometria dei cerchi, in particolare il colore rosso indica i cerchi grandi, i cerchi piccoli identificati nel colore giallo, invece il

blu per identificare il punto di stop.

D.SCORE CARD PATTERN CATEGORIA A PASSO

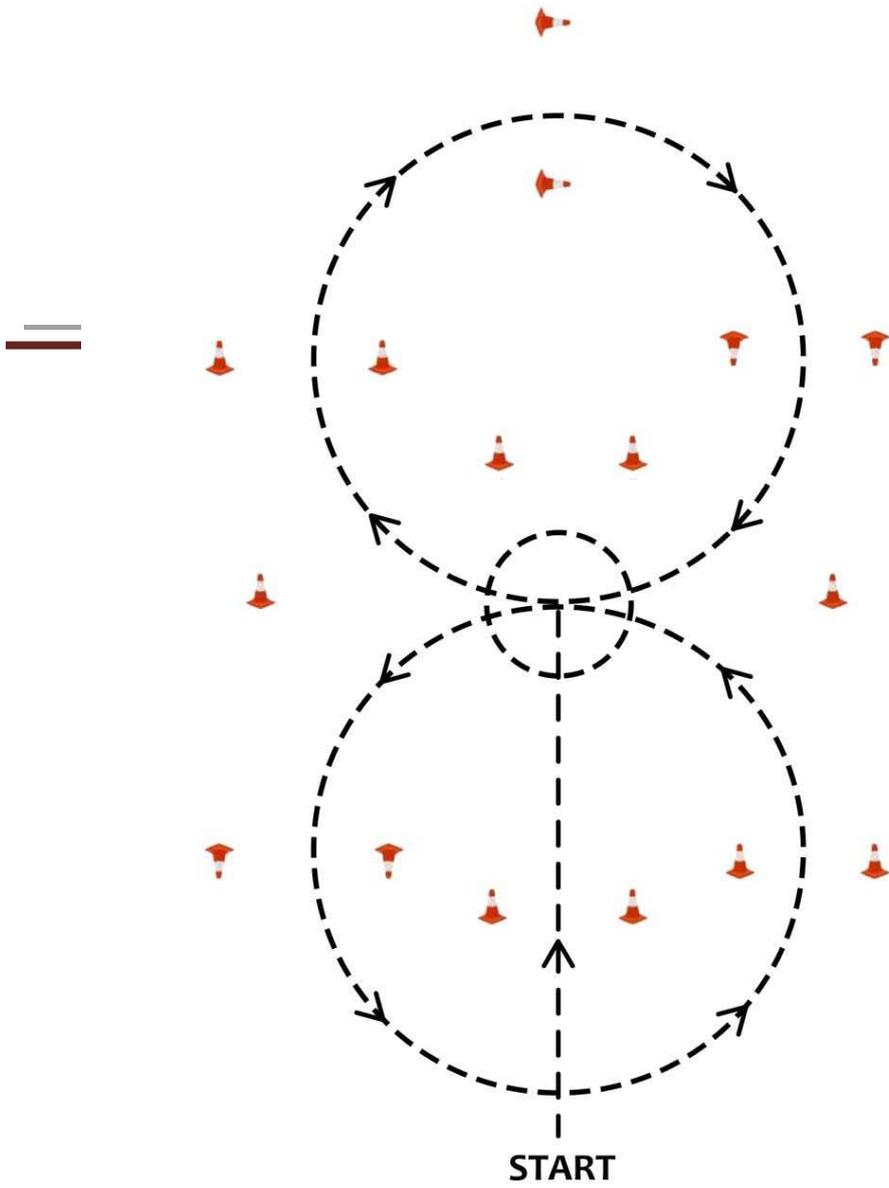
		MANEUVER DESCRIPTION	STOP + ¼ L.Spin	Left+ Right CIRCLE	1 Right SPIN	Position & Control	Eye Appeal.	PENALTY TOTAL	
		MANEUVER	1	2	3	4	5		
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
1		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
2		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
3		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
4		SCORE							

Il cavaliere deve camminare attraverso i primi due marker che indicano il corridoio centrale

- 1) Stop + ¼ Left Spins: Fare uno stop e posizionarsi al centro dell'arena rivolti verso il lato corto. Eseguire ¼ Spins a sinistra in modo che il pony si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena di fronte al giudice. Lo spins deve essere eseguito facendo cambiare la posizione delle mani al cavaliere. La mano sinistra impugnerà la lunghina e la mano destra si posizionerà leggermente dietro la spalla del pony. Le spalle del cavaliere saranno parallele al pony. Esitare.
- 2) Left + Right Circle: Al passo a mano sinistra completare una figura media ad 8.

Fermarsi al centro dell'arena. Esitare. Le dimensioni uguali e la costanza nell'andatura renderanno i cerchi più piacevoli a vedersi.

- 3) Right Spins: Completare uno Spins a destra. Esitare **da eliminare la reazione a destra**
- 4) Position & Control: Sono valutati dal giudice la posizione in sicurezza e il controllo del pony durante tutto il percorso da parte del cavaliere.
- 5) Eye Appeal: Il giudice a fine percorso valuterà le condizioni fisiche, la presentazione, il movimento del Pony. Condizioni fisiche ottimali armonia nei movimenti e gradevolezza alla vista sono le caratteristiche che cattureranno positivamente la sua attenzione insieme alla tenuta del cavaliere adeguata.



**A.PATTERN
P O N Y
CATEGORY A
P A S S O
Conduzione a
mano**

B. SCORE CARD PATTERN CATEGORIA B TROTTO

		MANEUVER DESCRIPTION	STOP + ¼ L.Spin	Left+ Right CIRCLE	1 Right SPIN	Position & Control	Eye Appeal.	PENALTY TOTAL	
		MANEUVER	1	2	3	4	5		
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
1		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
2		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
3		SCORE							
DRAW	DRAW	PENALTY							SCORE
4		SCORE							

Il cavaliere deve essere al trotto prima dell'attraversamento dei 2° marker che indicano il corridoio centrale

- 1) Right Rollback: Trottare e passare il marker centrale ed eseguire uno stop e rollback a destra dopo i due marker per trovarsi nella direzione opposta, proseguire al passo sempre all'interno dei due marker e posizionarsi al centro dell'arena. Esitare
- 2) Left Circle: Trottare a mano sinistra e completare due cerchi il primo grande ed il

secondo piccolo. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare. (Il controllo e le variazioni della velocità sono fattori che aumentano il grado di difficoltà, come il rispetto delle diagonali il trotto battuto e seduto rendendo i cerchi più piacevoli a vedersi).

- 3) Right Circle: Trottare a mano destra e completare due cerchi il primo grande ed il secondo piccolo. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare. (Il controllo e le variazioni della velocità sono fattori che aumentano il grado di difficoltà, come il rispetto delle diagonali il trotto battuto e seduto rendendo i cerchi più piacevoli a vedersi).
- 4) Stop: Trottare a mano destra, non chiudere il cerchio destro ma avanzare verso la parte opposta sul lato destro dell'arena. Passato il marker mediano eseguire uno Stop. Esitare.
- 5) Eye Appeal: Il giudice a fine percorso valuterà le condizioni fisiche, la presentazione, il movimento del Pony. Condizioni fisiche ottimali armonia nei movimenti e gradevolezza alla vista sono le caratteristiche che cattureranno positivamente la sua attenzione insieme alla tenuta adeguata del cavaliere.

A. PATTERN PONY CATEGORIA B PASSO-TROTTO