
Per le categorie Mini ed A1

1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
2. Perché si puliscono i finimenti e come
3. I paraglomi dove si mettono e a cosa servono
4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve

Per tutte le altre categorie

1. Descrivi le parti della testiera
2. Descrivi le parti della sella
3. Cos'è il sottosella e a cosa serve
4. Perché si puliscono i finimenti e come
5. Cosa serve la martingala e quali conosci
6. Le stinchiere dove si mettono e a cosa servono
7. I paraglomi dove si mettono e a cosa servono
8. Le paranocchie dove si mettono e a cosa servono
9. Cos'è il sottocoda e a cosa serve
10. Come si lega il pony in sicurezza
11. Che tipi di imboccatura usa il tuo pony e perché la usi
12. Quanti tipi di fasce conosci
13. Cos'è il sottopancia, perché si stringe e quando

Allegate al presente regolamento le schede della Presentazione.

IL CAROSELLO

Orientamenti:

Il Carosello è una prova libera, in costume e/o divisa di club con l'utilizzo della musica. L'obiettivo principale è quello di favorire l'avvicinamento al dressage. Inoltre, la creazione di costumi e la realizzazione musicale, consentono il coinvolgimento di genitori e d'amici creando uno "spirito" di club. Il Carosello permette alle squadre una grande libertà nella costruzione del loro programma e nella realizzazione dei costumi.

REGOLAMENTAZIONE CAROSELLO:

Partenza Arrivo: Per poter determinare l'esatta durata della prova la ripresa inizia dall'ALT e SALUTO e termina con L'ALT e SALUTO.

Si fa riferimento al regolamento dressage.

Bardatura:

E' ammessa martingala fissa con corretto utilizzo come da regolamento NC5.5

Tenuta:

Prova in costume o divisa di club travestimento libero ma senza l'utilizzo di materiali rigidi e quindi pericolosi. Obbligo del cap con attacco a 3 punti, stivali o stivaletti da equitazione.

Musica:

La musica della prova dovrà essere consegnata dall'istruttore alla giuria almeno 30 minuti prima della partenza in formato CD o chiavetta, è consentito l'utilizzo di musica dal vivo.

Campo:

Ripresa da eseguire in un rettangolo di 20x40.

Per le categorie A1 e A Mini le lettere del rettangolo possono essere contraddistinte con i seguenti colori :

GIALLO=B/E

BLU=H/F/K/M

ROSSO=A/C

Schema di valutazione:

Movimenti

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Passo	1
2	Alt	1
3	Trotto	1
4	Galoppo	1
5	Saluto	1

Punti d'insieme

Fig.	Note tecniche	Coefficiente
1	Distanze e allineamento	2
2	Impulso	2
3	Sottomissione	2
4	Armonia di squadra	2
Fig.	Note artistica	Coefficiente
1	Coreografia	3
2	Tenuta e toelettatura	2
3	Adattamento musicale	2

Tutti i movimenti tecnicamente superiori verranno presi in considerazione nelle note artistiche, tempo accordato da 3,5 minuti a 4,5 minuti.

Partecipazioni:

categorie: A Mini/ A1/A2/A3 B1/B2/ C2/C3 E

La specialità del carosello non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony.

Specialità riservata a:

Squadre composte da 4 a 6 binomi

Coppie composte da 2 o 3 binomi

In possesso di patente A o Brevetto

I cavalieri che hanno effettuato categorie di Dressage E300 e superiori non potranno partecipare al carosello

CAROSELLO MASTER

Stessi orientamenti e stessa regolamentazione del Carosello

Non esiste una norma precisa, ma questo non vuol dire che non ci sia metodo.

Consigli utili la partecipazione implica una creazione di un numero artistico definito in uno o più quadri con la partecipazione dei pony. (spettacolo del club)

Pas de deux è ammesso

Durata massima 8 minuti

Il tempo è definito dall'ingresso del primo artista sulla pista, e dal saluto finale. Non è obbligatorio salutare all'inizio del quadro.

La tenuta dei cavalieri è libera purchè tutti indossino il cap a norma.

I numeri presentati devono rispettare le norme di sicurezza dell'ambiente e il benessere animale.

Le dimensioni della pista sono da definire secondo la disponibilità del campo e l'equipe che vorranno ridurre le dimensioni della pista lo potranno fare prima della loro performance.

Il posizionamento di materiale e della scenografia deve essere fatto dal club prima della rappresentazione e la durata dell'operazione non deve superare i 3 minuti. Ugualmente per lo smontaggio.

Prima dell'inizio dello spettacolo ciascun club dovrà fornire la musica alla regia per mezzo cd o chiavetta e una nota destinata allo speaker che introduca il numero: titolo, durata, numero artisti e dei cavalli, nome del club e l'elenco dei nomi degli artisti e dei cavalli.

Un campo prova adiacente al campo gara controllato dallo steward un campo gara

La regia del suono con un tecnico per i volumi al mixer, un microfono wireless e uno fisso.

Un membro di ciascuna equipe potrà stare al fianco del tecnico del suono per aiutarlo con le musiche e le eventuali voci narranti.

Le musiche devono essere montate in una sola traccia, la registrazione deve essere fatta con un suono molto alto.

È ammessa la musica dal vivo.

Il direttore di campo deve verificare il buono stato della pista

Lo steward chiama i concorrenti secondo l'ordine di uscita

Categoria aperta a squadre composte da massimo 15 binomi. Tutti i cavalieri devono essere in possesso di patente A o superiore e potranno partecipare anche il cavalieri che hanno partecipato a categorie di dressage E 300 e superiori

LE GIMKANE

Linea Jump, linea Derby.

ORIENTAMENTI:

Ciascuna linea di Gimkana è un programma educativo di sviluppo dell' apprendimento, e di valutazione continua finalizzato al raggiungimento di tre obiettivi primari:

1. L'obiettivo del primo livello: avviamento alla specialità nella sicurezza, sviluppando la reattività del cavaliere, integrare i fondamenti dell'equitazione: impulso, equilibrio e direzione.

2. L'obiettivo del secondo livello: verificare la comprensione dei concetti tramite un grafico semplificato.

3. L'obiettivo del terzo livello: impostazione per l'agonismo con i comportamenti corretti e una maggiore capacità di adeguarsi alle varie situazioni.

PRINCIPIO: