



STUNT RACING UK ©  
**STRUK**

RULE BOOK

**2023**



# ***INDICE DEI CONTENUTI***

## **1. REGOLE GENERALI**

Partenza, arresto delle gare in condizioni di vento, ripetizione dei giochi, scambi, ostruzioni, rettifiche dei giochi, cavalieri e pony di riserva, attrezzatura in bocca, contatto con il cavallo, attrezzatura rotta/difettosa, assistente arbitro virtuale (virtual assistant referee "VAR").

## **2. CONDOTTA E COMPORTAMENTO DI CAVALIERE E ALLENATORE**

Comportamento scorretto, Cartellino giallo/cartellino rosso, Allenatori, Stimolanti, Taglia del cavallo e peso del cavaliere, Strutture, Cavalli ritenuti non sicuri, infortuni.

## **3. ATTREZZATURA, ABBIGLIAMENTO E ORGANIZZAZIONE**

Fasce, gestione delle squadre di club, attrezzatura, abbigliamento.

## **4. DISPOSIZIONE DELL'ARENA**

Arbitri di corsia, Collocazione degli arbitri di corsia, Zona di sicurezza, Campo di gioco, due cavalieri nel campo di gioco, disposizione dell'arena

Ball & Cone .....	15	Mug .....	34
Ball & Flag.....	16	2 Mug.....	35
Balloon.....	17	5 Peas in a Pod .....	36
Balloon & Cone.....	18	Pyramid .....	37
Bending .....	19	Postman .....	38
Bottle .....	20	Quoit .....	39
Direct Debit .....	21	Rescue Race .....	40
Double Bottle .....	22	Rope .....	41
Single Bottle.....	23	Slam Dunk .....	42
Carton .....	24	Spell Struk/ Spell UK.....	43
Flag .....	25	Socket .....	44
Firework Flag .....	26	Socket Ball .....	45
2 Flag .....	27	Stepping Stones .....	46
3 Cone Flag.....	28	Sword .....	47
Joust .....	29	Game of Sword.....	48
Litter .....	30	Tower of London .....	49
Corkscrew Mug .....	31	Tyre .....	50
Moat & Castle.....	32	Tool box .....	51
Mug Changes .....	33	5 Cone Race .....	52

# 1.0 REGOLE GENERALI



## 1.1 PARTENZE

### 1.1.1 Come funzionano le partenze?

Il fischio viene emesso per avvisare i cavalieri che la gara è agli ordini dello starter e che i cavalieri devono dirigersi verso la linea. Questo può avvenire quando i posizionatori stanno ancora posizionando il materiale. Ci sarà un breve intervallo a discrezione dello starter prima che la bandiera si alzi e si abbassi in un unico movimento. Al fischio i cavalieri devono essere consapevoli che la gara sta per iniziare e prepararsi. Se i cavalieri tardano ad arrivare alla linea dopo il fischio d'inizio, lo starter può dare il via alla gara a condizione che la maggior parte delle squadre si sia presentata alla partenza. L'unica eccezione è rappresentata da un problema di sicurezza, come ad esempio un problema all'attrezzatura del cavallo, o da un problema medico. Se c'è un problema all'attrezzatura del cavallo o un problema medico, lo starter deve esserne informato prima di iniziare il gioco successivo e aspetterà la squadra.

### 1.1.2 Cosa succede se un cavaliere cerca di anticipare la partenza?

I cavalieri possono presentarsi sulla linea di partenza in qualsiasi momento, se lo desiderano, senza attendere il fischio o l'alzarsi della bandiera. I cavalieri possono lasciare la linea di partenza non appena la bandiera inizia ad alzarsi.

Tuttavia, se un cavaliere anticipa l'alzarsi della bandiera e tenta di partire per ottenere un vantaggio, lo starter gli darà un cartellino giallo. Se ciò si ripete in qualsiasi momento della stessa sessione, la squadra/coppia/cavaliere individuale riceverà un cartellino rosso e otterrà 3 punti in meno nel gioco in cui si verifica l'infrazione; la stessa punizione si applica in caso di falsa partenza in qualsiasi altro gioco di quella sessione. In questo caso la partenza non deve essere ripetuta e la punizione può essere inflitta al termine del gioco.

### 1.1.3 Le partenze vengono mai ripetute?

A volte lo starter può ripetere la partenza se ritiene che ad una squadra sia stato dato uno svantaggio non evitabile o un vantaggio ingiusto. Questo avviene raramente. I cavalieri devono in ogni caso continuare a giocare fino a che lo starter non fischia.

L'unica ipotesi di svantaggio non evitabile è rappresentato da una caduta del cavaliere alla partenza.

## 1.2 INTERRUZIONE DELLE GARE E CONDIZIONI DI VENTO

### 1.2.1 Quando si interrompe una gara?

Una gara può essere interrotta se si verifica un infortunio a un cavallo o a un cavaliere o se un pony si libera e viene considerato dallo starter come un'ostruzione pericolosa. Se viene fischiata una squadra per uno dei motivi di cui sopra, le verrà assegnato il punteggio più basso disponibile in quel gioco, a meno che non abbia violato le regole prima del fischio, come ad esempio l'ostruzione.

### 1.2.2 Cosa deve fare un cavaliere in condizioni di vento?

Se le condizioni di vento interferiscono con l'attrezzatura, i corridori devono continuare il gioco.

Lo starter deciderà se il gioco deve essere interrotto e rigiocato. Se il vento interferisce pesantemente ma la squadra può continuare, può farlo. Le riprese possono essere controllate alla fine della gara per vedere se il vento ha influenzato la posizione della squadra.

### 1.2.3 Quando non si applicano le regole sulle condizioni di vento?

Se il materiale viene rovesciata o cade, il gioco viene ripetuto solo se il materiale era stato posizionato correttamente o non è stato manipolato durante la gara.

Controllare la sezione dedicata ai giochi per vedere come si applica questa regola per ogni singolo gioco.

## 1.3 RIPETIZIONE DEI GIOCHI

### 1.3.1 Quando si ripete un gioco?

Le ripetizioni avverranno solo in caso di vento forte che influisce sull'attrezzatura, incidenti medici gravi, cavalli sciolti ritenuti pericolosi per i cavalieri o per un'ostruzione che influisce sul risultato del gioco per le altre squadre.

### 1.3.2 Come viene decisa una ripetizione?

Lo starter cercherà di fare del suo meglio per fischiare quando si verificano questi incidenti, tuttavia se lo starter non è a conoscenza del problema o non è sicuro che l'attrezzatura sia già stata manipolata o non sia stata posizionata correttamente, questo può anche essere rivisto alla fine della gara, se necessario. I cavalieri possono far presente agli arbitri di corsia e allo starter che c'è un problema, ma devono sempre cercare di continuare la gara, se possibile. Prima di prendere una decisione, è opportuno discutere con gli arbitri di corsia.

### 1.3.3 Chi deve ripetere il gioco?

In ogni caso, se la squadra ha superato la linea prima che si verifichi il problema/incidente, non è necessario ripetere il gioco. Se il fischio d'inizio non viene emesso al momento dell'incidente, lo starter e gli arbitri di corsia contribuiranno ad accertare se qualche squadra ha terminato il gioco prima che si sia verificato l'incidente.

Si farà ricorso alla clemenza e al buon senso, tenendo conto di quale squadra è stata colpita e della sua posizione nel gioco al momento dell'incidente.

La clemenza è concessa alle coppie che hanno completato tutte le parti di abilità della gara e sono in una posizione chiara.

## 1.4 SCAMBI

### 1.4.1 Che cos'è uno scambio valido?

Gli scambi possono essere effettuati da fermi o in movimento, tutti e 4 i piedi del cavallo devono essere oltre la linea prima che i piedi del cavallo in uscita entrino nel campo di gioco. Si ricorda che la linea stessa conta come campo di gioco.

### 1.4.2 Come si corregge uno scambio?

Tutti i gli scambi possono essere corretti sia dal cavaliere entrante che da quello uscente, a condizione che sia stato fatto un tentativo valido, indipendentemente dal fatto che l'attrezzatura sia dietro o sopra la linea. Se il materiale viene lasciato cadere senza fare un tentativo, lo scambio deve essere rifatto. In ogni caso, entrambi i cavalieri devono trovarsi dietro la linea con il materiale in mano prima di poter proseguire nel campo di gioco. Se un cavaliere si trova nel campo di gioco al momento della correzione, questa può essere corretta dal cavaliere uscente,

semplicemente attraversando di nuovo la linea. In caso contrario, si procederà all'eliminazione. Gli scambi devono essere fatti mano a mano, se un cavaliere afferra una parte di materiale sotto il braccio deve metterlo in mano prima di entrare nel campo di gioco. Se è già entrato nel campo di gioco, può semplicemente riattraversare la linea per evitare l'eliminazione.

## 1.5 OSTRUZIONI

### 1.5.1 Che cos'è un'ostruzione?

Le ostruzioni si verificano quando una squadra viene ostacolata da un'altra squadra. Questo viene giudicato se un cavaliere di un'altra squadra inibisce il progresso del cavaliere di un'altra squadra. Ad esempio, il cavaliere deve rallentare o cambiare direzione perché un'altra squadra entra nella sua corsia. Si può essere ostacolati solo nella propria corsia. Questo vale anche dietro la linea.

Gli allenatori delle squadre possono anche essere eliminati per ostruzione se si trovano nella corsia di un'altra squadra e causano un'ostruzione durante uno scambio o una rettifica di uno scambio.

### 1.5.2 Che cos'è una falsa ostruzione?

Se una squadra non viene ostacolata ma tenta di far eliminare un'altra squadra per ostruzione, può ricevere un'ammonizione dallo starter che può portare all'eliminazione se l'infrazione si ripete. Questo sarebbe classificato come comportamento antisportivo.

### 1.5.3 Quando un'ostruzione comporta una ripetizione del gioco?

Quando si verifica un'ostruzione, se questa influisce sul risultato del gioco per la squadra che l'ha ostacolata, il gioco può essere ripetuto; non è necessario che lo starter fischi perché si tratti di una ripetizione e la squadra deve comunque continuare la propria gara. In una situazione in cui la squadra ostacolata ha già commesso degli errori durante la gara, mentre altre squadre hanno terminato la gara in modo perfetto, si applicherà il buon senso a chi prenderà parte alla ripetizione del gioco. La linea guida dovrebbe essere quella delle squadre che sono già in vantaggio prima del verificarsi dell'incidente. Se la decisione dello starter è di ripetere il gioco, ma la squadra che è stata ostacolata non vuole farlo, può semplicemente comunicarlo allo starter e la gara non verrà ripetuta.

## 1.6 RETTIFICA DEI GIOCHI

### 1.6.1 Posso correggere con la mano?

Tutto il materiale può essere corretto da terra con la mano. Tuttavia, il cavaliere deve aver fatto un vero tentativo. Se l'attrezzatura viene semplicemente lasciata cadere e non viene fatto alcun tentativo, il cavaliere deve rimontare e continuare da cavallo. Il tentativo è a discrezione dello starter e degli arbitri di corsia. L'unica eccezione a questa regola è per il gioco *Firework Flag*: se la bandierina non entra nel supporto, deve essere inserita da cavallo e non da terra.

### 1.6.2 Il materiale deve essere rimesso sul segno?

Se il materiale viene fatto cadere durante il gioco, deve essere rimesso nel punto contrassegnato dal cavaliere che l'ha fatto cadere. Finché una parte del materiale tocca questo segno, va bene. Se il materiale non è sul punto contrassegnato, è un'eliminazione.

### 1.6.3 Correggere il gioco nel giusto ordine

Quando si commettono degli errori in un gioco, questi devono essere corretti nell'ordine giusto. Ad esempio, nel gioco *2 Mug*, se il primo paletto cade ma il cavaliere continua, deve rettificare l'errore spostando le tazze al punto in cui si trovavano quando è avvenuto il primo errore.

#### 1.6.4 Quando non è necessario farlo?

L'unica eccezione a questa regola è quando cade durante il turno di un altro cavaliere, o nel caso di individuali/coppie quando i cavalieri sono già passati alla parte successiva del gioco, cioè hanno raccolto l'oggetto successivo. Questo vale soprattutto per giochi come *Pyramid* o *Firework Flag*, in cui il materiale è posizionato in modo precario e cade più avanti nel gioco. Il cavaliere che ha posizionato l'oggetto o il cavaliere che si trova nel campo di gioco quando ciò accade può correggerlo. Per ulteriori informazioni sulle correzioni, consultare la sezione 1.6.6.

#### 1.6.5 Caduta del materiale dopo il superamento della linea

In ogni gioco, se un oggetto è posizionato in modo precario, come ad esempio una scatola della piramidale non posizionata in modo corretto o una bandierina posizionata nel bordo del supporto nel gioco *Firework Flag*, se l'ultimo cavaliere attraversa la linea prima che cada, va bene e non ha bisogno di tornare indietro e correggere. L'unica eccezione a questa regola è rappresentata dai giochi con i paletti. Il materiale che non è stato spostato durante la gara o che non è stato influenzato dal vento deve rimanere in piedi, indipendentemente dal fatto che il cavaliere abbia attraversato o meno la linea. Per esempio, paletti, bidoni, coni, ecc.

#### 1.6.6 Caduta del materiale durante il gioco

Se l'oggetto cade durante il gioco, può essere corretto dal cavaliere che l'ha posizionato o da quello che si trova nel campo di gioco. La correzione deve essere effettuata prima che il cavaliere posizioni l'oggetto successivo. Ad esempio, se nel gioco *Firework Flag* c'è una bandierina precaria e questa cade, il cavaliere attualmente in campo può prendere la bandierina successiva, ma prima di inserirla deve correggere la bandierina del cavaliere precedente. Può inserire la propria bandierina nel supporto per correggerla, ma deve poi toglierla e rimetterla a posto dopo aver sistemato l'altra bandierina.

Allo stesso modo, se la bandierina è caduta mentre sta andando verso il fondo del campo e il cavaliere se ne accorge, può correggerla mentre sta andando a prendere la bandiera in fondo al campo; entrambe le correzioni vanno bene.

#### 1.6.7 Cosa succede se un'altra squadra fa cadere il mio materiale?

Se una squadra fa cadere il vostro materiale e questo influisce sul gioco, la squadra sarà eliminata e se questo costa un piazzamento alla squadra che ha subito l'interferenza, il gioco sarà ripetuto.

### 1.7 CAVALIERI E PONY DI RISERVA

A meno che la competizione non sia internazionale, le squadre non possono avere un cavaliere di riserva. Tuttavia, in tutte le gare a squadre e a coppie è possibile iscrivere un pony di riserva che può entrare in qualsiasi momento laddove uno dei pony partenti dovesse ammalarsi o zoppicare. La sostituzione non può avvenire nel bel mezzo di una sessione, a meno che non si tratti di una finale, a condizione che il pony sia pronto a entrare subito in campo. Questo pony non può aver già gareggiato nella stessa competizione per un'altra squadra. Una volta effettuata la sostituzione, il pony originale non può essere reintrodotta. I pony di riserva devono essere

approvati dallo starter, che può consultare un veterinario per decidere. Un pony può essere introdotto da un'altra categoria, ma nessun pony può partecipare a più di 6 sessioni in una competizione.

### **1.8 OGGETTI IN BOCCA**

Gli oggetti non possono essere messi in bocca in nessun momento del gioco e devono essere sempre tenuti in mano quando si attraversa la linea di partenza/arrivo.

### **1.9 CONTATTO CON IL CAVALLO**

Il contatto con il cavallo è giudicato da qualsiasi parte del cavallo o dell'attrezzatura a contatto con il cavaliere. Se si perde il contatto, il cavaliere deve tornare al punto in cui ha perso il contatto con il cavallo prima di continuare il gioco. Al termine di ogni gioco, il cavaliere deve essere in sella al cavallo. Questo viene giudicato dalla presenza delle gambe del cavaliere ai lati della sella, tra l'arcione e la paletta.

### **1.10 MATERIALE ROTTO/DIFETTOSO**

Se il materiale si rompe durante un gioco, non sempre si tratta di un'eliminazione. Se l'equipaggiamento si rompe durante una parte regolare del gioco, come lo scambio della spada/bandiera, non è colpa del cavaliere. Se è in grado di farlo, deve continuare la gara, ma se l'incidente causa un errore, il gioco può essere ripetuto. In alternativa, se l'equipaggiamento si rompe in un modo che non è direttamente collegato a quel gioco, come ad esempio se il cavallo calpesta il materiale o si fa cadere a terra, si tratta di un'eliminazione.

### **1.11 ASSISTENTE ARBITRI VIRTUALE – “VAR” (VIRTUAL ASSISTANT REFEREE)**

Il sistema a telecamere multiple noto come "VAR" viene utilizzato regolarmente nelle competizioni di alto livello. Il sistema viene regolarmente utilizzato per controllare i falli di linea, le ostruzioni e altre eliminazioni. Il VAR può essere utilizzato per controllare le eliminazioni da parte dello starter o di qualsiasi membro della squadra coinvolta. Gli arbitri di corsia possono richiedere il VAR se non sono sicuri di una decisione. Allo stesso modo, se due arbitri di corsia non sono d'accordo, il VAR può essere utilizzato per determinare chi ha ragione. Se non è possibile accertarlo, il beneficio del dubbio andrà al cavaliere. Se non c'è disaccordo sull'eliminazione, il VAR può essere comunque utilizzato, ma se non è chiaro, la decisione dell'arbitro di corsia resta valida

# 2.0 COMPORTAMENTO E CONDOTTA DEI CAVALIERI E DEGLI ALLENATORI



## 2.1 COMPORTAMENTO SCORRETTO

### 2.1.1 Comportamenti scorretti nei confronti dei pony

Comportamento scorretto. Se un cavaliere viene visto colpire il proprio pony, sarà eliminato da quel gioco anche se non si trova nel campo di gioco. A discrezione dello starter può anche essere allontanato dall'arena. Anche l'uso scorretto del cavallo può essere penalizzato; in caso di penalizzazione è prevista un'ammonizione, ma il persistere dell'uso scorretto comporta l'eliminazione. Se tutti gli arbitri di corsia e lo starter sono d'accordo, l'equitazione irregolare può essere punita con l'eliminazione diretta senza ammonizione, se l'infrazione lo giustifica. Per questo tipo di infrazioni anche i membri della giuria e gli ufficiali di gara possono eliminare. Se necessario, saranno effettuati controlli video.

### 2.2.1 Comportamenti scorretti nei confronti degli ufficiali di gara

Anche il comportamento offensivo nei confronti degli ufficiali di gara è a tolleranza zero e può comportare l'eliminazione. In caso di disaccordo o problema, solo l'allenatore della squadra può rivolgersi allo starter per discutere o fare appello.

## 2.2 CARTELLINO GIALLO/CARTELLINO ROSSO

Nel corso di una competizione, i cavalieri e/o gli allenatori possono ricevere un cartellino giallo. Se ricevono un secondo cartellino giallo per una seconda infrazione, riceveranno un cartellino rosso. Questi possono essere emessi dallo starter e/o da qualsiasi membro della giuria. Un cartellino rosso comporta l'eliminazione dal gioco o la richiesta al cavaliere/allenatore di lasciare l'arena.

Le infrazioni comprendono:

- Rialita pericolosa (si riferisce principalmente ai cavalieri che risalgono in altre corsie senza tenere conto di quella squadra/cavaliere)
- Comportamento intimidatorio nei confronti dell'arbitro o delle squadre
- Interferenza deliberata con un'altra squadra
- Uso improprio della via di fuga (girando nel senso sbagliato o stando in piedi sulla recinzione).

## 2.3 ALLENATORI

Ogni squadra deve nominare un allenatore per poter gareggiare. Questo può essere un cavaliere della squadra. Gli allenatori devono avere un'età minima di 18 anni. Gli allenatori devono essere in grado di fornire i propri documenti, se richiesto dagli organizzatori, per poter allenare la propria squadra. Gli allenatori e i cavalieri hanno naturalmente il diritto di parlare e di gridare istruzioni e incoraggiamenti alla propria squadra, ma il fatto di mettere deliberatamente in difficoltà i compagni di squadra e i cavalieri può comportare un cartellino giallo e/o l'eliminazione.

## 2.4 STIMOLANTI/DOPING

Sono severamente vietati gli stimolanti artificiali per cavalli e cavalieri. I cavalieri non possono gareggiare se superano il limite legale di alcol alla guida. I cavalieri saranno banditi per un

periodo che va da 12 mesi a per sempre per l'uso di stimolanti illegali. Lo stesso vale anche per il possesso di sostanze illegali.

## **2.5 ALTEZZA DEL PONY E PESO DEL CAVALIERE**

Per gareggiare legalmente, l'altezza del cavallo non deve essere superiore a 152,4 cm. I cavalieri devono essere consapevoli del loro peso e delle dimensioni del loro pony; se un cavallo è visibilmente in difficoltà per questo motivo non sarà permesso di gareggiare. I cavalieri che gareggiano secondo le nostre regole devono essere pronti a pesarsi se richiesto da un membro del comitato.

La nostra linea guida per le regole di peso segue le regole di peso del Pony Club (n.b. il Paese di riferimento è l'Inghilterra). Inoltre, è necessario aggiungere o togliere un margine di 6 kg se il cavallo è di corporatura grossa o magra:

Un cavaliere di peso superiore a 54 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 128 cm

Un cavaliere di peso superiore a 60 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 133 cm

Un cavaliere di peso superiore a 66 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 138 cm

Un cavaliere di peso superiore a 72 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 140 cm

Un cavaliere di peso superiore a 78 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 142 cm

Un cavaliere di peso superiore a 84 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 144 cm

Un cavaliere di peso superiore a 90 kg non può cavalcare un pony di altezza pari o inferiore a 147 cm

I cavalieri che superano il peso di 96 kg non possono purtroppo partecipare a questo sport. Tutte le linee guida di cui sopra rappresentano un modo semplice e veloce per verificare il peso di un cavaliere rispetto all'altezza del pony. Se un cavaliere non soddisfa le linee guida di cui sopra, ma può dimostrare di non superare il 20% del peso del proprio cavallo, può comunque gareggiare. In questo caso è necessario fornire un certificato di peso del proprio pony.

## **2.6 STRUTTURE**

La nostra politica di vaccinazione (n.b. il Paese di riferimento è l'Inghilterra) è di 12 mesi, ma alcune strutture richiedono un richiamo di 6 mesi, per cui consigliamo di farlo prima di iniziare a gareggiare. Chiunque provochi danni intenzionali alle nostre strutture sarà allontanato dall'area espositiva e rischierà un'interdizione. La mancata osservanza delle regole per la pulizia della scuderia al termine di uno spettacolo comporterà il divieto di partecipare alla competizione successiva in quella struttura.

## **2.7 CAVALLI RITENUTI NON SICURI**

Se un cavallo è ritenuto fuori controllo o un pericolo per gli altri concorrenti, lo starter ha il diritto di chiedere che il pony venga allontanato dalla sessione. Una volta che un cavallo è stato

allontanato da una sessione, non può tornare in campo fino a quando non ha gareggiato in sicurezza in una piccola competizione o una gara amichevole di mounted games. Un arbitro di una di queste competizioni deve quindi firmare che il pony è sicuro per gareggiare di nuovo.

## **2.8 INFORTUNI**

Qualsiasi cavaliere che, durante un evento STRUK, subisca un incidente che potrebbe causare un trauma cranico o una commozione cerebrale (ad esempio, una caduta da cavallo) deve essere sottoposto a una valutazione medica. Chi effettua questa valutazione dipenderà dalla copertura di primo soccorso che è presente alla manifestazione. A seconda del livello di copertura del primo soccorso, il processo esatto per diagnosticare se il cavaliere non ha subito un trauma cranico o una commozione cerebrale, un sospetto trauma cranico o una commozione cerebrale confermata sarà leggermente diverso.

Dalla valutazione effettuata potrebbe risultare immediatamente evidente che non c'è motivo di preoccuparsi. Nel corso delle attività di mounted games, STRUK è ben consapevole che esistono diversi tipi di cadute e che presumere che ogni caduta porti a un trauma cranico sarebbe controproducente per gli obiettivi dell'organizzazione. Chiediamo che si presti la dovuta attenzione per assicurarsi che i cavalieri non abbiano subito un grave trauma cranico o una commozione cerebrale. Se un corridore non è cosciente dopo un incidente, deve essere trattato come se avesse una commozione cerebrale confermata. Una volta che la diagnosi di sospetto trauma cranico o commozione cerebrale viene fatta dal più alto livello di copertura ufficiale di primo soccorso presente all'attività, la decisione è definitiva. Nessuno può annullare tale decisione il giorno stesso, se è stata presa in buona fede. Il cavaliere non potrà partecipare agli eventi STRUK per 10 giorni, a meno che un medico non dichiari che non ha subito una commozione cerebrale. Al corridore verrà inoltre consigliato di non praticare alcuno sport per lo stesso periodo di tempo.

# **3.0 ATTREZZATURE, ABBIGLIAMENTO E ORGANIZZAZIONE**



## **3.1 FASCE**

In ogni sessione le squadre ricevono una fascia colorata. Questo sarà utilizzato come indicatore per i giudici. Se la fascia cade durante il gioco, il cavaliere può continuare e non ha bisogno di recuperare la fascia. Al termine della sessione, le fasce devono essere consegnate alla squadra successiva o rimesse nei sacchi/spazi appositi.

## **3.2 GESTIONE DELLE SQUADRE DI CLUB**

Tutte le squadre devono avere un rappresentante responsabile della propria squadra in ogni manifestazione. Questo deve essere dichiarato prima dell'inizio della competizione. I cavalieri di età inferiore ai 18 anni devono avere un adulto responsabile per quel fine settimana. Le squadre devono indossare una divisa coordinata. È possibile utilizzare il logo STRUK sulla propria divisa inviando un'e-mail a [rory@strukevents.co.uk](mailto:rory@strukevents.co.uk) per richiederne una copia.

### 3.3 ATTREZZATURA

Tutte le attrezzature devono essere adatte al cavallo. Gli ufficiali di gara effettueranno controlli sull'attrezzatura nel corso della stagione. L'uso di attrezzatura non corretta non comporterà l'eliminazione immediata, ma se viene notata da un ufficiale di gara, l'attrezzatura deve essere cambiata immediatamente prima di proseguire con altri giochi. Se l'attrezzatura non corretta viene notata durante un controllo o nell'arena e viene utilizzata nuovamente in quella gara, ciò comporterà l'eliminazione.

Possono essere utilizzate sia selle sintetiche che in cuoio, sia senza cuscini che con. Devono avere i quartieri a tutta lunghezza e deve avere l'arcione.

Sono ammessi i seguenti tipi di imboccature:

- Filetto a "D"
- Filetto snodato ad anelli scorrevoli
- Filetto a olive
- Filetto rotante con il pezzo centrale girevole
- Filetto snodato con aste
- Filetto a olive con aste
- Fulmer con aste superiori
- Baucher
- Filetto rotante con snodo girevole,
- Filetto con cannone rigido (sia ad olive che ad anelli)

Le capezzine possono essere solo di uno di questi tipi: tedesca, inglese, con chiudibocca, messicana, Stotzem (capezzina combinata).

Non è consentito l'uso di paraocchi in qualsiasi forma. Se viene utilizzata una martingala, può essere solo una martingala semplice o standard. Non è consentito l'uso di redini a cuscinetto, laterali, da tiro, da corsa o di bilanciamento o simili.

### 3.4 ABBIGLIAMENTO

Tutti i cavalieri che montano nell'arena devono indossare pantaloni lunghi da equitazione (ad esempio jodhpurs). Tutti i cavalieri devono indossare stivali da equitazione alti fino alla caviglia. I cap devono essere indossati quando si cavalca in qualsiasi parte dell'area espositiva e devono essere saldamente allacciati. Non sono ammessi cap "fixed peak". Se il sottogola o la bardatura del cap di un cavaliere si slaccia durante una gara, il cavaliere deve immediatamente riallacciarlo prima di continuare la gara, pena l'eliminazione. Tutti i gioielli devono essere rimossi e non indossati durante la gara. I gioielli che non possono essere rimossi devono essere fissati con nastro adesivo. Gli allenatori, i posizionatori e gli arbitri di corsia (se all'interno dell'arena) devono indossare calzature adeguate e chiuse.

# 4.0 DISPOSIZIONE DELL'ARENA



## 4.1 ARBITRI DI CORSIA

Per ogni sessione in cui una squadra gareggia, un rappresentante della squadra deve anche arbitrare una sessione. Se gli arbitri di corsia non si presentano, la squadra perde un punto per ogni gioco in cui manca l'arbitro. Devono essere vigili durante le gare, ma se non sono sicuri del cavaliere, devono concedere il beneficio del dubbio o possono chiedere un controllo video con il VAR. Se una squadra non riesce a fornire un arbitro di corsia, può recuperare i punti persi aiutando nella sessione successiva, ma se non riesce a svolgere anche questo compito non può recuperare i punti.

Gli arbitri di corsia dovranno indossare una pettorina colorata che corrisponde al colore della squadra della sessione precedente. Se si vede che non sta guardando durante una gara, questo conterà come un gioco perso e quindi un punto tolto, a meno che non si recuperi in seguito .

## 4.2 POSIZIONAMENTO DEGLI ARBITRI DI CORSIA

Per ogni sessione in cui una squadra gareggia, deve inviare anche un arbitro per la sessione corrispondente. Sono necessari un massimo di 5 arbitri (3 per i singoli) per ogni sessione, mentre le restanti 1 o 2 squadre devono fornire aiuti in campo.

Come si può vedere dai cerchi blu ("AR") nell'immagine qui sotto, gli arbitri di corsia si trovano in gran parte nella parte superiore dell'arena. Due coprono la parte superiore, principalmente per controllare potenziali ostruzioni, e due sulla linea superiore, principalmente alla ricerca di potenziali errori di linea. Il lato vicino e la linea di partenza sono poi sorvegliati dallo starter ufficiale e anche dalla giuria. Almeno uno degli arbitri sulla linea superiore dovrebbe essere dotato dalla giuria di un iPad, a meno che non sia in uso il sistema di telecamere full view.

Gli arbitri di corsia devono rimanere fuori dall'arena, se possibile. Se si trovano all'interno dell'arena, devono sempre trovarsi ai bordi dell'arena durante i giochi.

## 4.3 ZONA DI SICUREZZA/VIA DI FUGA

Stare nella zona di sicurezza e girare a destra. Nella maggior parte delle competizioni, in fondo all'arena c'è una linea che dà spazio ai cavalieri in arrivo per far rallentare i loro pony in tutta sicurezza. Se un cavaliere si ferma in quest'area è pericoloso e può essere ammonito o eliminato dagli ufficiali di gara. Tutti i pony devono girare a destra alla fine del gioco. Se un cavaliere gira a sinistra alla fine della gara, può ricevere un'ammonizione o un'eliminazione da parte degli ufficiali di gara. Sul lato opposto dell'arena sarà presente un'ulteriore corsia contrassegnata da paletti blu e una linea che risale l'arena: si tratta della via di fuga per i cavalieri che girano l'angolo.

I cavalieri devono approfittarne per permettere al loro cavallo di fermarsi in modo naturale, di tenersi lontano dalla recinzione e di guardare prima di tornare indietro, dato che anche altri cavalieri stanno salendo lungo il percorso.

## 4.4 CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco va dalla recinzione dell'arena nella corsia 1 fino al paletto blu superiore che delimita la via di fuga sul lato opposto dell'arena. Se un cavaliere esce dal campo di gioco, può rimediare solo rientrando nel campo di gioco nella stessa posizione in cui è entrato. Se un cavaliere lascia l'arena durante una gara, la squadra viene eliminata. Tra un gioco e l'altro i

cavalieri possono lasciare l'arena se lo desiderano, ma non possono farlo quando sono agli ordini dello starter (è consentito solo dopo il fischio di fine gioco e prima del fischio di inizio della gioco successivo). Se un cavaliere lascia l'arena durante una sessione e non rimette a posto la corda dell'anello dopo averla lasciata, anche questo può comportare un'eliminazione.

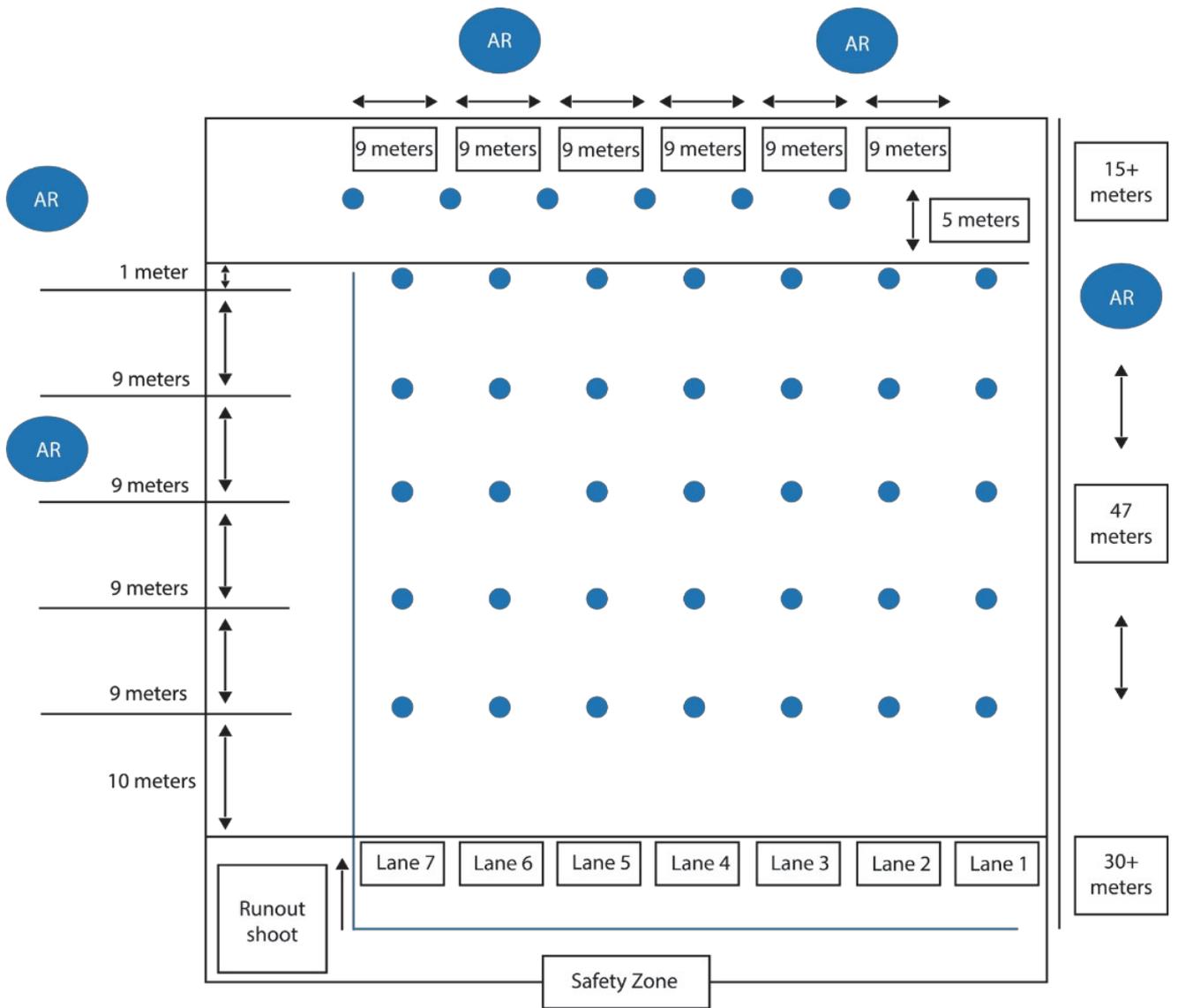
#### **4.5 DUE CAVALIERI IN CAMPO**

Ad eccezione delle gare a coppie, come *Tyre, Rope and Grooms*, deve essere presente solo 1 cavaliere in campo. Il momento più comune in cui questa regola viene infranta durante gli scambi. Questo inconveniente può essere facilmente corretto dal cavaliere uscente che semplicemente rattraversa la linea.

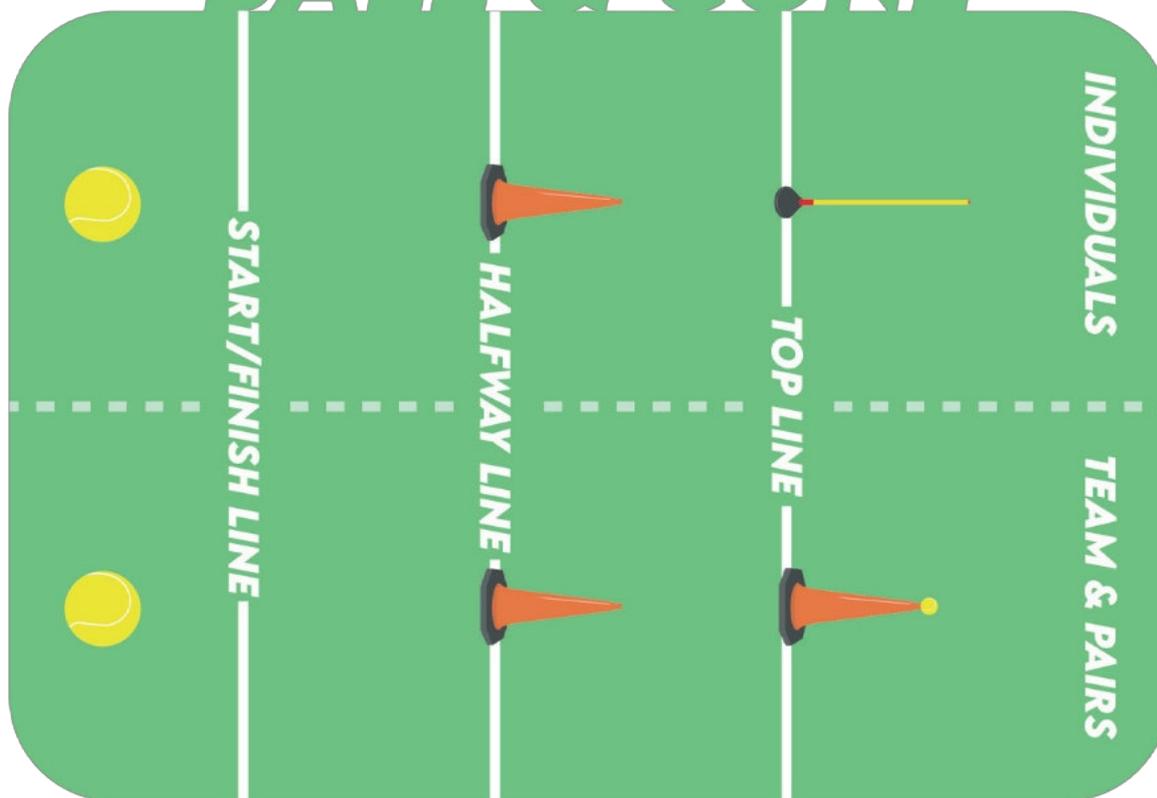
I cavalieri che hanno terminato la gara o che non partecipano al gioco possono entrare nel campo di gioco per lasciare più spazio nella via di fuga. Questo non sarà penalizzato dagli arbitri, a meno che non ostacolino un'altra squadra.

#### **4.6 DISPOSIZIONE DELL'ARENA**

Le misure e la delimitazione dei campi seguiranno quanto scritto nell'immagine qui sotto. Il layout si riferisce a una gara a squadre e mostra la quantità minima di spazio necessaria. Per le gare individuali, la distanza dalla parte superiore dell'arena può essere notevolmente inferiore. I cavalieri che hanno terminato il gioco devono sempre cercare di fare spazio ai cavalieri in arrivo. I cavalieri non saranno penalizzati se attraversano la linea di partenza mentre fanno spazio a un altro cavaliere, a condizione che quest'ultimo sia già finito o non partecipi alla gara. La via di fuga deve essere utilizzata per consentire ai pony di rallentare naturalmente, guardare dietro di sé prima di tornare indietro e tenersi lontani dal recinto per consentire il passaggio degli altri pony. Lo spazio dalla linea al primo paletto è di 10 metri, quello dal quarto paletto alla linea di cambio superiore è anch'esso di 10 metri. Lo spazio tra le corsie è di 9 metri, la stessa distanza che ha anche la corsia più lontana dalla zona di fuori gioco. L'area in alto per i bidoni, le bandierine, i calzini ecc. è di 5 metri dietro la linea.



# BALL & CONE



## SQUADRE:

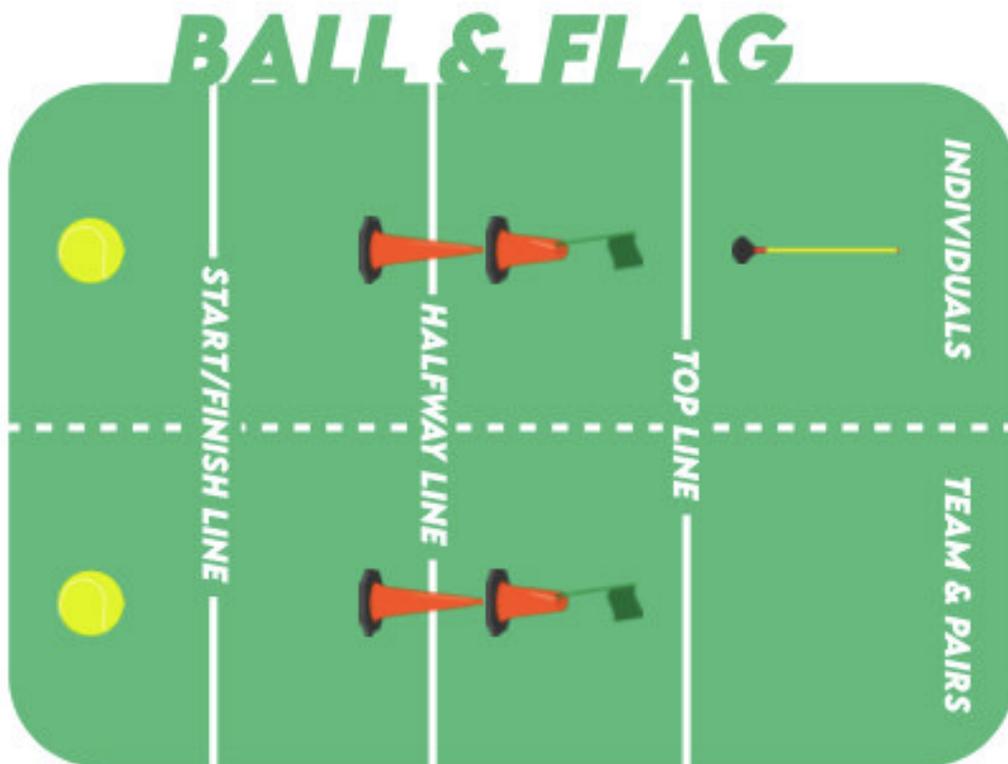
Il cavaliere 1 inizia con una palla e la posiziona sul cono della linea di metà campo. Poi sale in cima e raccoglie la palla dal cono oltre la linea superiore. Passa la palla al cavaliere 2. Il cavaliere 2 sale in cima e posiziona la palla sul cono superiore, prima di raccogliere la palla dalla linea di metà campo e consegnarla al cavaliere 3. Il corridore 3 fa la stessa cosa del cavaliere 1 e il cavaliere 4 fa la stessa cosa del cavaliere 2. Tutti i coni devono essere in posizione verticale alla fine della gara.

## COPPIE:

Esattamente come i cavalieri 1 e 2 nelle squadre.

## INDIVIDUALI:

Il cavaliere ha solo un cono sulla linea di metà campo e un paletto sul segno oltre la linea superiore. Il cavaliere inizia con una palla e la posiziona sul cono sulla linea di metà campo, poi gira intorno al paletto in cima all'arena, assicurandosi di lasciarlo in piedi e raccogliendo la palla dal cono prima di attraversare la linea di arrivo.



#### **INDIVIDUALI:**

Il cavaliere inizia con una palla e la posiziona sul cono in corrispondenza del secondo paletto. Poi raccoglie la bandiera dal cono al quarto paletto e gira intorno al paletto. Poi fanno la stessa cosa scendendo nell'arena in senso inverso. Attraversano la linea con la palla in mano.

#### **COPPIE:**

Come i corridori 1 e 2 nella versione a squadre del gioco.

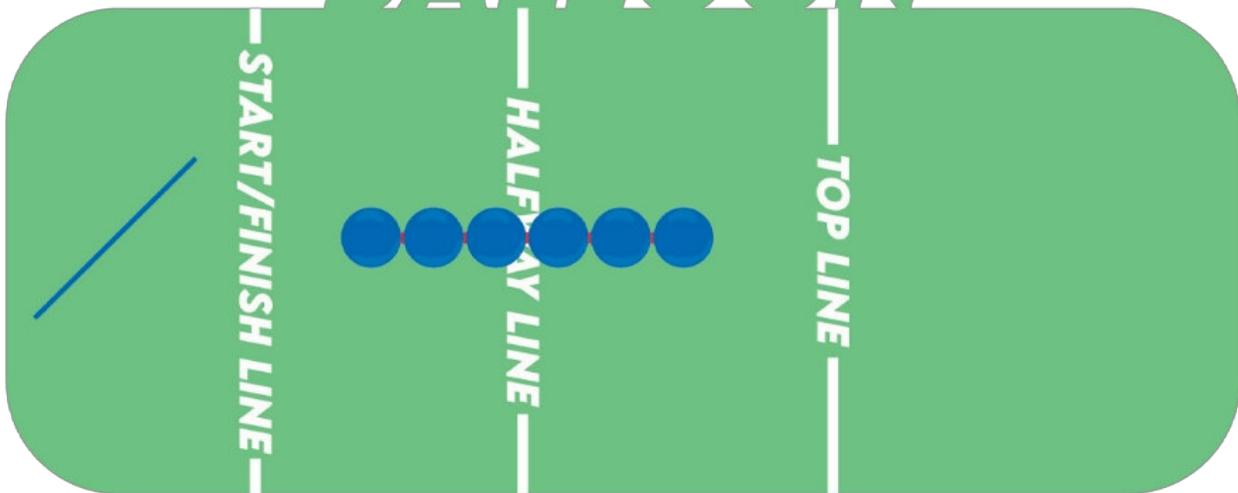
#### **SQUADRE:**

I cavalieri 1 e 3 sono sulla linea di partenza, mentre i cavalieri 2 e 4 iniziano la gara nella parte superiore dell'arena.

Il cavaliere 1 inizia con una palla. Deve posizionare la palla sul cono al primo paletto. Poi raccoglie la bandiera dal cono al quarto paletto e la consegna al secondo cavaliere in attesa sulla linea superiore. Poi raccoglie la bandiera dal cono al quarto paletto e la consegna al secondo cavaliere che attende sulla linea superiore. Il secondo cavaliere esegue la stessa sequenza al contrario. Il cavaliere 3 fa la stessa cosa del cavaliere 1. Il cavaliere 4 fa la stessa cosa del cavaliere 2.

Tutti i coni devono rimanere in piedi.

# BALLOON

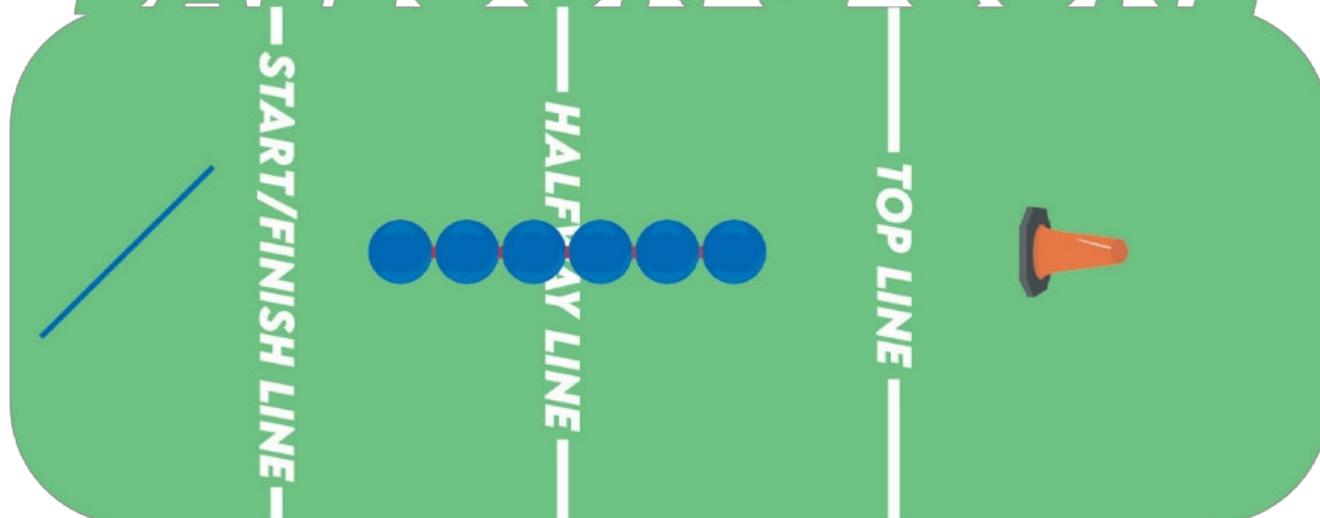


## SQUADRE:

I cavalieri 1 e 3 iniziano il gioco dalla linea di partenza. I cavalieri 2 e 4 iniziano il gioco dalla linea di cambio in cima. Il cavaliere 1 inizia con un'asta per i palloncini. Fa scoppiare un palloncino durante la salita nell'arena e passa l'asta al cavaliere 2 che fa scoppiare un palloncino prima di passarlo al cavaliere successivo. I cavalieri 3 e 4 fanno lo stesso.

I cavalieri possono far scoppiare più di un palloncino, purché ne rimangano abbastanza per i cavalieri rimanenti; se non ce ne sono, si tratta di un'eliminazione. Se un cavaliere non fa scoppiare un palloncino ma la squadra continua, anche questa è un'eliminazione, a meno che la squadra non tenti di correggere e rimangano abbastanza palloncini per rettificare l'errore.

# BALLOON & CONE



## SQUADRE:

Il gioco inizia con 6 palloncini e un cono da bandiera vuoto in cima all'arena.

Il cavaliere 1 fa scoppiare un palloncino mentre sale nell'arena e mette l'asta nel cono in cima, poi si gira e si dirige verso casa. Il cavaliere 2 arriva in cima all'arena e prende l'asta dal cono in alto. Poi cavalca verso casa facendo scoppiare un palloncino prima di passare il bastone al cavaliere successivo. Il cavaliere 3 fa la stessa cosa del cavaliere 1. L'ultimo cavaliere fa la stessa cosa del cavaliere 2, finendo la gara con il bastone in mano.

I cavalieri possono far scoppiare più di un palloncino, purché ne rimangano abbastanza per i cavalieri rimanenti; in caso contrario, si tratta di un'eliminazione. Se un cavaliere non fa scoppiare un palloncino ma la squadra continua, anche questa è un'eliminazione, a meno che la squadra non tenti di correggere e rimangano abbastanza palloncini per rettificare l'errore.

# BENDING



## **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con il testimone, si muove tra i paletti, girando intorno al quinto paletto e poi tornando indietro. Poi passa il testimone al secondo cavaliere. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso.

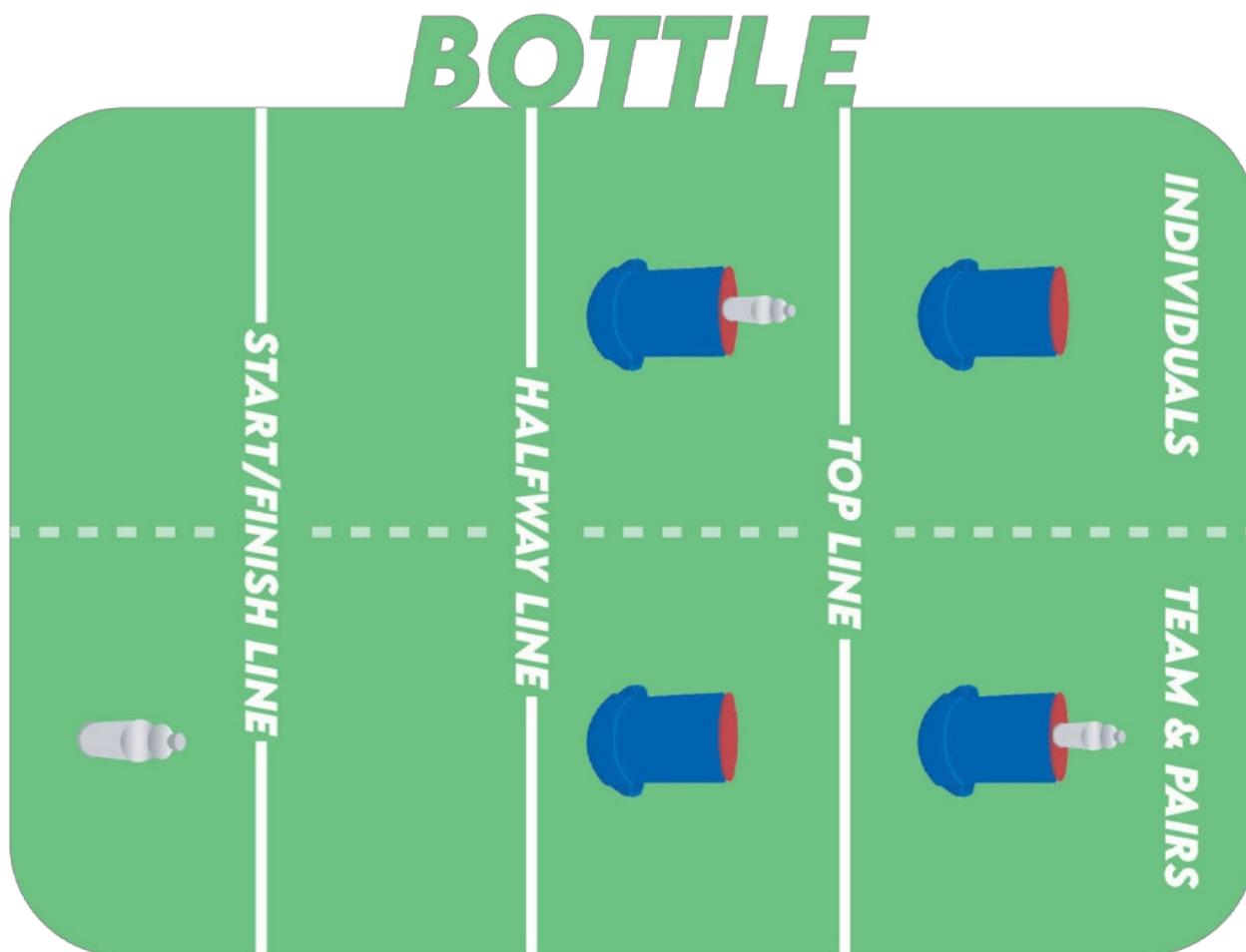
Se un cavaliere manca un paletto, deve tornare indietro dello stesso lato in cui si trovava inizialmente.

Se un cavaliere fa cedere un paletto, deve rimetterlo in piedi sul segno e poi tornare indietro intorno a quel paletto (la rettifica è consentita da entrambe le direzioni) prima di continuare la gara.

Come per tutto il materiale, i paletti caduti devono essere riposizionati nel punto contrassegnato.

## **INDIVIDUALI E COPPIE:**

Lo stesso, ma solo una o due volte. Non è necessario il testimone per gli individuali. I paletti devono essere al loro posto alla fine della gara.



### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con una bottiglia e la posiziona sul bidone a metà campo. Poi cavalca fino alla cima dell'arena, dove raccoglie la bottiglia dal bidone in alto. Torna indietro e la passa al cavaliere successivo. Il secondo cavaliere arriva fino al bidone superiore e vi appoggia la bottiglia. Poi raccoglie la bottiglia dal bidone a metà campo e la passa al terzo cavaliere. Il cavaliere 3 fa lo stesso del cavaliere 1. Il cavaliere 4 fa la stessa cosa del cavaliere 2, terminando con l'ultima bottiglia.

### **COPPIE:**

Lo stesso dei cavalieri 1 e 2 nelle squadre.

### **INDIVIDUALI:**

La bottiglia è posizionata sul bidone a metà campo. Il cavaliere percorre tutto il tragitto fino alla cima facendo la stessa parte di gioco del cavaliere 2 nelle squadre, senza cambio.

La sezione 1.2.3 si applica se una parte della bottiglia pende dal lato del bidone o se la bottiglia oscilla sul bidone e non è mai ferma e piatta sul bidone.

# DIRECT DEBIT



## SQUADRE:

Il primo cavaliere parte e prende un numero dal cono. Poi sale in cima e mette questo numero sul tabellone. Una volta inserito, si dirige verso casa. I corridori 2, 3 e 4 fanno lo stesso. Il numero scritto deve essere 1000. I numeri sul cono sono rivolti verso l'esterno in rosso, mentre sul tabellone devono essere rivolti verso l'esterno in nero.

Quando il cavaliere prende il numero, il supporto dei numeri deve essere sul cono. Il cavaliere non può sganciare il numero se il supporto dei numeri non è sul cono. I posizionatori viene spesso chiesto di tenere i tabelloni; essi devono indossare calzature coperte adeguate.

## COPPIE:

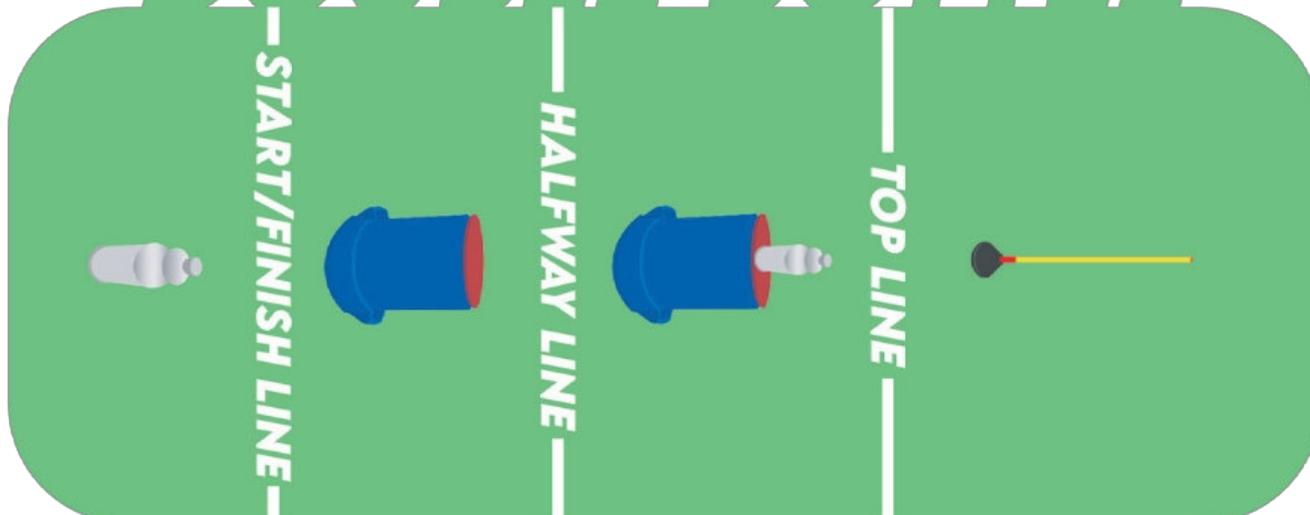
Il cavaliere 1 parte e prende un numero dal cono e poi lo posiziona sul tabellone in alto. A questo punto può andare a prendere un altro numero o andare allo scambio. Tutti e 4 i numeri devono essere presi uno alla volta.

## INDIVIDUALI:

Uno zero inizia sul tabellone. Il cavaliere deve prendere i numeri uno alla volta e posizzarli sul tabellone in cima all'arena.

La sezione 1.2.3 si applica in questo caso se il tabellone viene urtato e cade in un momento successivo della gara. Per urto si intende un movimento visibile del tabellone, provocato dal cavaliere in sella o dal trascinarsi del tabellone quando si appende la lettera.

# DOUBLE BOTTLE



## **SQUADRE:**

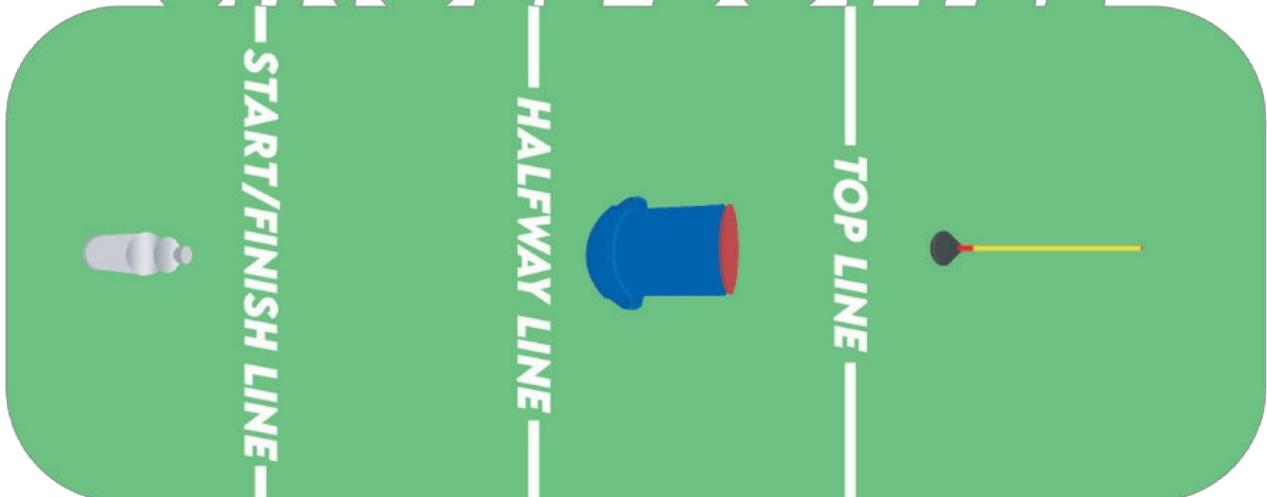
Il cavaliere 1 inizia con una bottiglia e la posiziona sul primo bidone (al secondo paletto) e prende la bottiglia dal secondo bidone (al quarto paletto). Poi cavalca fino alla parte superiore dell'arena e deve girare intorno al paletto sulla linea superiore. Ripetono l'operazione al contrario, consegnando la bottiglia raccolta dal bidone al secondo paletto al cavaliere successivo. I 3 cavalieri successivi fanno lo stesso e l'ultimo taglia il traguardo con l'ultima bottiglia in mano.

## **COPPIE/INDIVIDUALI:**

Esattamente come i cavalieri 1 e 2 della gara a squadre per le coppie ed esattamente come il corridore 1 per gli individui senza il cambio.

Il punto 1.2.3 si applica se una parte della bottiglia pende dal lato del bidone o se la bottiglia oscilla sul bidone e non è mai ferma e piatta sul bidone.

# SINGLE BOTTLE



## **SQUADRE:**

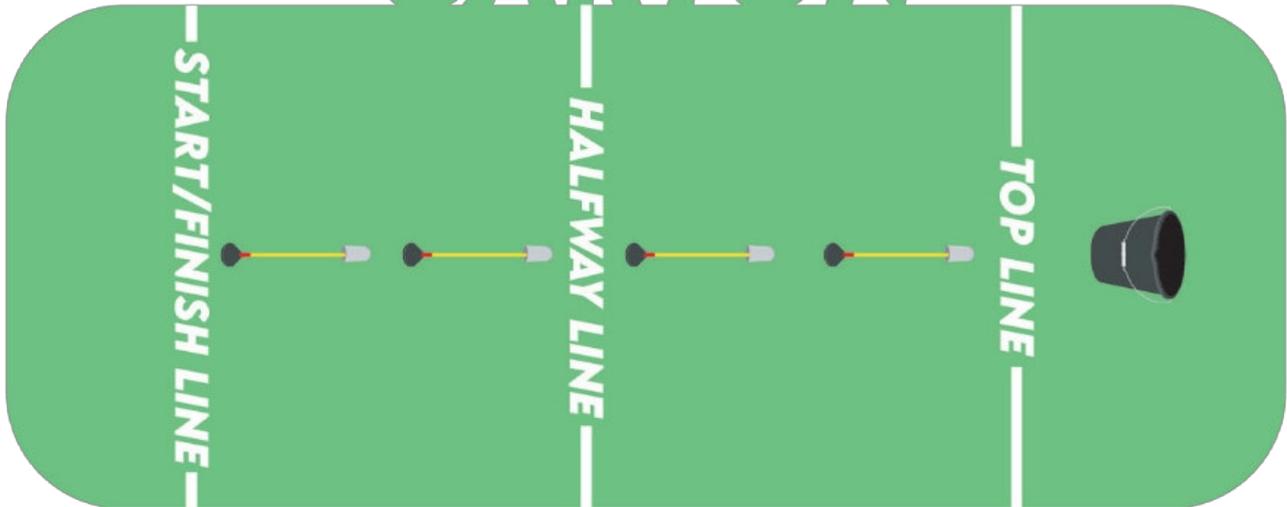
Il cavaliere 1 inizia con una bottiglia e la posiziona sul bidone a metà campo. Poi cavalca fino al fondo del campo e deve girare intorno al paletto sulla linea superiore. Raccoglie la bottiglia dal bidone sulla linea di metà campo e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri successivi fanno tutti la stessa cosa. Il quarto e ultimo cavaliere termina il gioco con la bottiglia in mano mentre taglia il traguardo.

## **COPPIE/INDIVIDUALI:**

Esattamente come i cavalieri 1 e 2 della gara a squadre per le coppie ed esattamente come il cavaliere 1 per gli individuali senza il cambio.

Il punto 1.2.3 si applica se una parte della bottiglia pende dal lato del bidone o se la bottiglia oscilla sul bidone e non è mai ferma e piatta sul bidone.

# CARTON



## **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 prende un cartone da qualsiasi paletto. Sale fino in cima all'arena dove mette questo cartone nel secchio. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno tutti lo stesso.

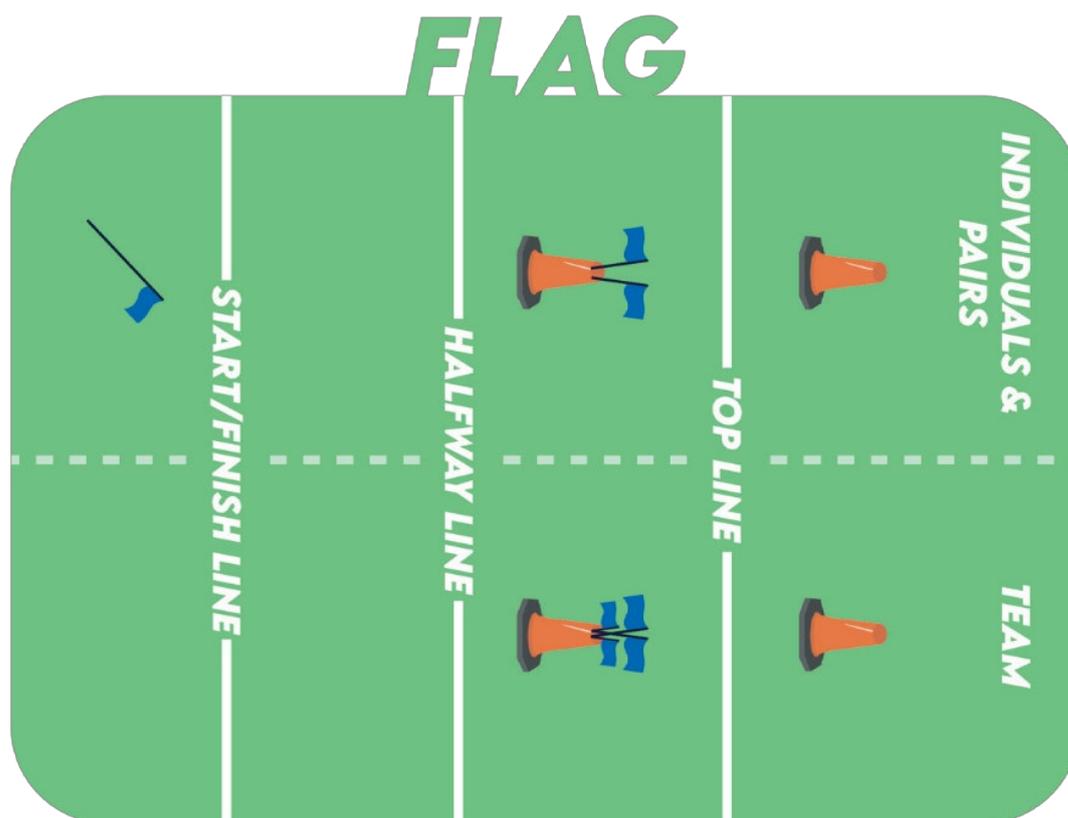
I paletti devono rimanere in piedi. Il gioco deve terminare con tutti e 4 i paletti in posizione verticale e tutti e 4 i cartoni nel secchio.

## **COPPIE:**

Il cavaliere 1 prende un cartone qualsiasi e lo mette nel secchio, poi raccoglie un secondo cartone da un paletto qualsiasi e mette anche quello nel secchio prima di tornare a casa per il cambio. Il cavaliere 2 fa lo stesso con gli ultimi 2 cartoni, uno alla volta.

## **INDIVIDUALI:**

Il cavaliere deve prendere tutti e 3 i cartoni e metterli nel secchio uno alla volta. Questo può essere fatto in qualsiasi ordine.



### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con una bandiera. La posiziona nel cono a fondo campo. Torna poi indietro e prende una bandierina dal cono centrale per consegnarla al cavaliere 2. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso.

Il cavaliere 4 termina il gioco con la bandiera finale in mano ed entrambi i coni in posizione verticale.

La sezione 1.2.3 si applica in questo caso se uno dei due coni ha iniziato a pendere da una parte a causa del posizionamento di tutte le bandiere che pendono da un lato.

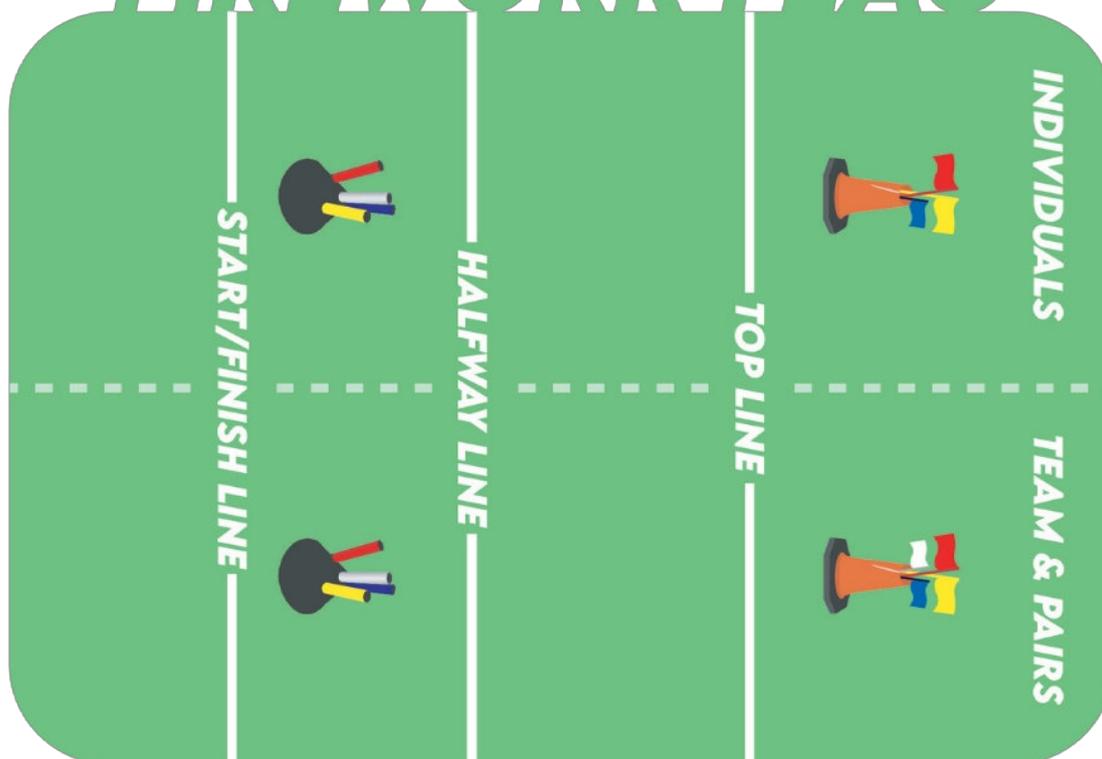
### **COPPIE:**

A coppie ci sono solo 2 bandiere nel cono a metà campo. I cavalieri fanno lo stesso dei primi due cavalieri nella versione a squadre.

### **INDIVIDUALE:**

Come per le coppie, il setup è lo stesso. Il cavaliere posiziona la prima bandierina nel cono in alto, prende una seconda bandierina dal cono al centro e la posiziona anch'essa nel cono in alto. Poi raccoglie l'ultima bandierina mentre scende nell'arena per completare il percorso e deve lasciare il cono finale in posizione verticale.

# FIREWORK FLAG



## SQUADRA:

Il cavaliere 1 raccoglie una bandierina dal cono in fondo al campo. Deve posizionarla nella parte di colore corrispondente del supporto (al primo paletto). I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso. La bandierina deve essere inserita nel supporto da cavallo. Se un cavaliere sbaglia e fa cadere la bandiera, non può inserirla da terra. Se la bandierina è inserita e poi viene fatta cadere, o se un'altra bandierina viene fatta cadere, si può correggere da terra. Se una bandierina viene inserita in un supporto e cade durante il turno di gioco del cavaliere successivo, quest'ultimo può correggerla in qualsiasi momento. Il corridore successivo può correggere l'errore in qualsiasi momento della sua frazione di gioco. Se lo desidera, può completare la sua parte di gioco prima di correggere la bandierina caduta.

La sezione 1.2.3 si applica in questo caso, se la bandiera è stata posizionata in modo precario nel supporto e cade in una parte successiva della gara, questo può essere corretto in qualsiasi momento.

## COPPIE:

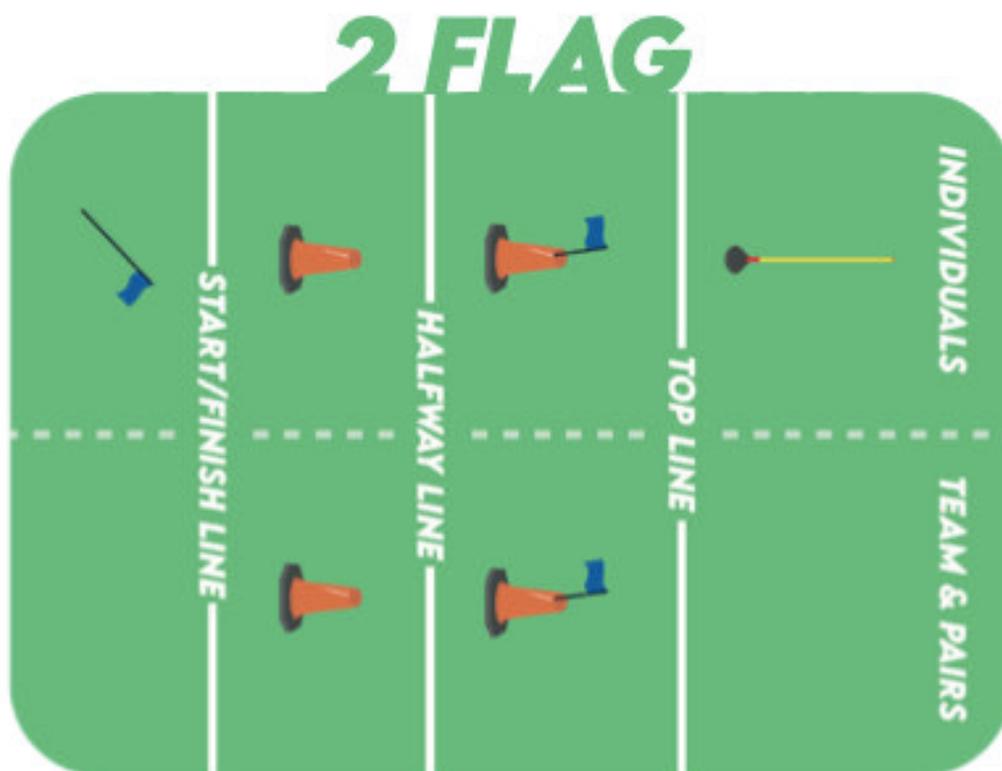
Come le squadre, tutte e 4 le bandiere devono finire nel supporto del colore corrispondente. Devono posizionarla nella parte di colore corrispondente del supporto (al primo paletto). Le coppie possono eseguire questa operazione in un formato che prevede 1 e 3, 2 e 2 o 3 e 1.

## INDIVIDUALI:

il colore centrale nel supporto viene tolto e il cavaliere inserirà i 3 colori corrispondenti per i 3 all'esterno, uno alla volta.

Il punto 1.2.3 si applica in questo caso se la bandierina è posizionata male nel supporto e cade in un momento successivo della gara, questo può essere corretto in qualsiasi momento. Una volta

completato il cambio, il cavaliere che ha già effettuato la gara non può ripetere l'operazione.



### **SQUADRE:**

In questo gioco i cavalieri 1 e 3 sono sulla linea di partenza, mentre i cavalieri 2 e 4 partono dalla parte superiore dell'arena.

Il cavaliere 1 parte con una bandiera. La posiziona nel cono vuoto in linea con il primo paletto. Raccoglie la bandierina dal cono in corrispondenza del quarto paletto. Poi passa la bandiera al secondo cavaliere all'estremità superiore dell'arena. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno la stessa cosa del cavaliere 1.

Il cavaliere 4 completa il gioco con la bandiera.

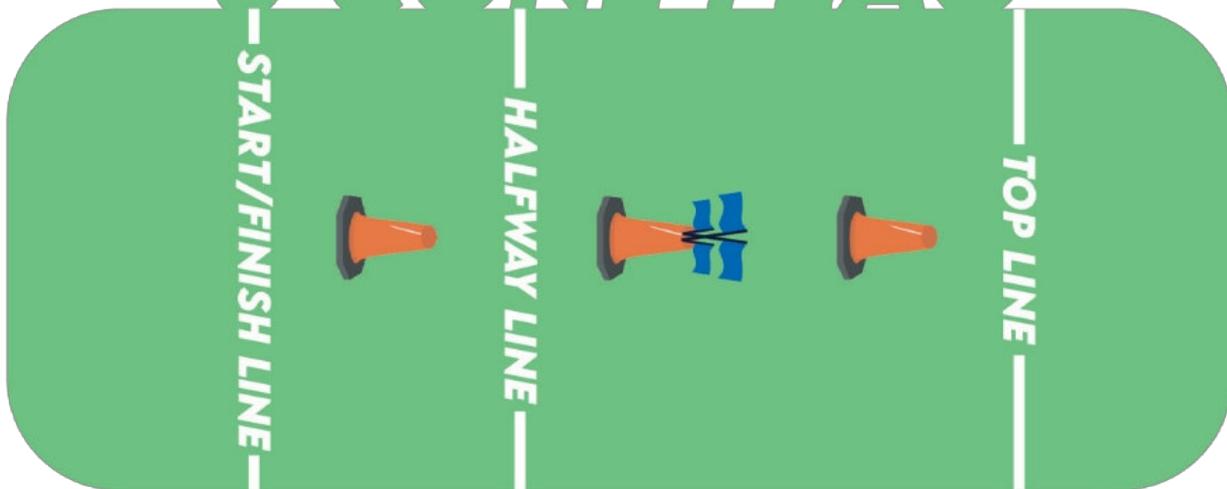
### **COPPIE:**

Esattamente come i cavalieri 1 e 2 nelle squadre.

### **INDIVIDUALI:**

Mettete la bandiera nel cono al primo paletto, quindi raccogliete la bandiera al quarto paletto. Girare intorno al paletto in alto e poi fare lo stesso al ritorno, in senso inverso.

# 3 CONE FLAG



## **SQUADRE:**

Coni portabandiera in linea con i paletti 1, 3 e 5. 4 bandierine nel cono dell'asta 3. Ogni cavaliere deve prendere 2 bandierine (una alla volta) e posizionarle nei coni alle due estremità dell'arena. Questo può essere fatto in qualsiasi ordine, purché 2 bandierine finiscano in ogni cono finale. Ogni cavaliere deve raccogliere solo 2 bandierine, in questa gara non è previsto il passaggio di mano.

## **COPPIE:**

Ogni cavaliere deve prendere due bandierine a testa, posizionandole in uno dei due coni uno alla volta.

Il cavaliere 2 fa lo stesso finché 2 bandiere finiscono in ogni cono (al primo e al quinto paletto).

## **INDIVIDUALI:**

Il cavaliere deve raccogliere tutte le bandierine, una alla volta, con 2 bandierine che finiscono in ogni cono (al primo e al quinto paletto).

# JOUST



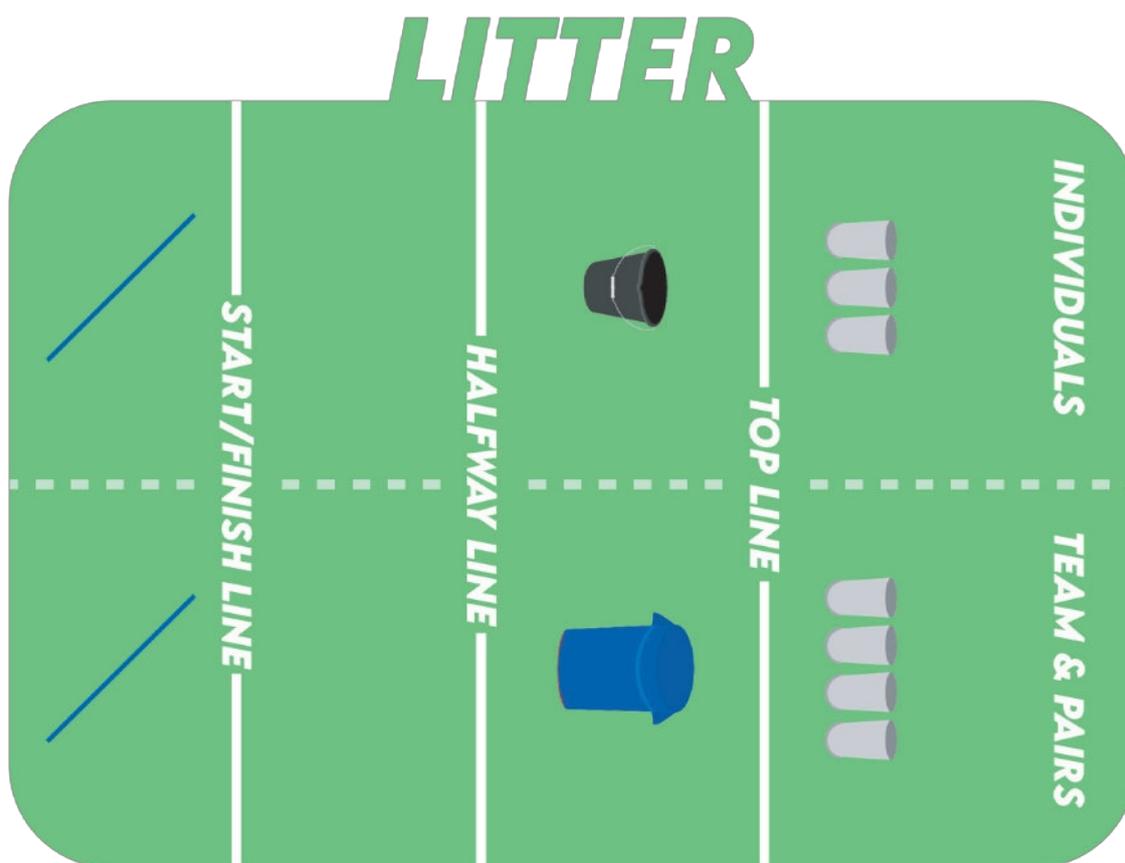
## SQUADRE:

Il cavaliere 1 inizia con la lancia, sale nell'arena e abbatte un bersaglio. Quindi passa la lancia al cavaliere numero 2. La lancia deve essere passata dal manico. Allo stesso modo, se viene sbagliato uno scambio, questo deve essere corretto passando la lancia dal manico. Anche il cavaliere 2 abbatte un bersaglio, mentre i cavalieri 3 e 4 fanno lo stesso. I bersagli devono essere colpiti con l'estremità dell'asta e non con il lato. Se un bersaglio viene colpito ma gira a causa di un'attrezzatura difettosa, il cavaliere deve continuare la gara; l'uso del gesso all'estremità della lancia è consigliato per aiutare in questo senso.

Attrezzature rotte/attrezzature difettose si verificano spesso in questo gioco a causa dei cambi ad alta velocità. Se l'asta si rompe durante uno scambio, questo viene considerato un equipaggiamento difettoso e il gioco verrà ripetuto, ma i cavalieri dovranno continuare come meglio possono, con una verifica al termine della gara. Se la lancia si rompe più in alto rispetto alla maniglia, questo sarà probabilmente considerato un uso improprio dell'attrezzatura, poiché non è un punto che il cavaliere dovrebbe afferrare in qualsiasi momento del gioco e quindi sarà spesso considerato come attrezzatura rotta, a meno che le prove video o gli arbitri di corsia non dicano il contrario.

## COPPIE:

Come per i cavalieri 1 e 2 delle squadre. I bersagli abbattere sono la parte posteriore sinistra e quella anteriore destra se si guarda dalla linea di partenza.



### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con una canna per i rifiuti. Ci sono 4 rifiuti con l'estremità aperta rivolta verso il fondo del campo. I cavalieri raggiungono la cima dell'arena e raccolgono un rifiuto con la canna. Una volta che il rifiuto è stato raccolto con successo con l'estremità della canna, il cavaliere deve metterla nel bidone rovesciato sulla linea di metà campo prima di consegnare la canna al cavaliere 2.

I corridori 2, 3 e 4 fanno tutti la stessa cosa, mentre l'ultimo corridore completa il gioco con la canna dei rifiuti in mano mentre taglia il traguardo.

Se il rifiuto è bucato, il cavaliere può correggerlo con la mano, ma tutti i rifiuti devono essere inizialmente tentati di essere messi nel bidone con la canna.

Una volta che si è tentato di mettere il rifiuto nel bidone, si può correggere manualmente, ad esempio se il rifiuto rimbalza o se il bidone viene rovesciato.

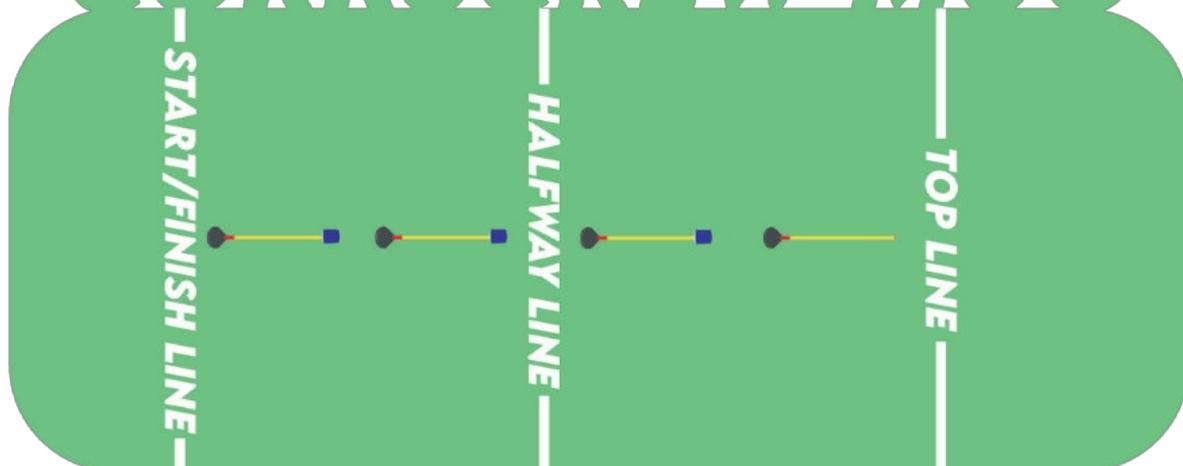
### **COPPIE:**

La gara si svolge nello stesso modo delle squadre, però ogni cavaliere prende 2 rifiuti a testa.

### **INDIVIDUALI:**

Nelle gare individuali il gioco si svolge con un secchio e non con un bidone. Ci sono tre rifiuti in cima che devono essere tutti raccolti e messi nel secchio.

# CORKSCREW MUG



## SQUADRE:

Il cavaliere 1 sposta la tazza dal paletto 3 al paletto 4. Poi sposta la tazza dal paletto 2 al paletto 3 e infine la tazza dal paletto 1 al paletto 2. Poi attraversano la linea di partenza/arrivo.

Il cavaliere 2 sposta quindi le tazze in senso inverso (paletto 2-1, paletto 3-2, paletto 4-3). Il cavaliere 3 fa la stessa cosa del cavaliere 1 e il cavaliere 4 fa la stessa cosa del cavaliere 2.

## COPPIE/INDIVIDUALI:

Si gioca esattamente allo stesso modo rispetto alle squadre.

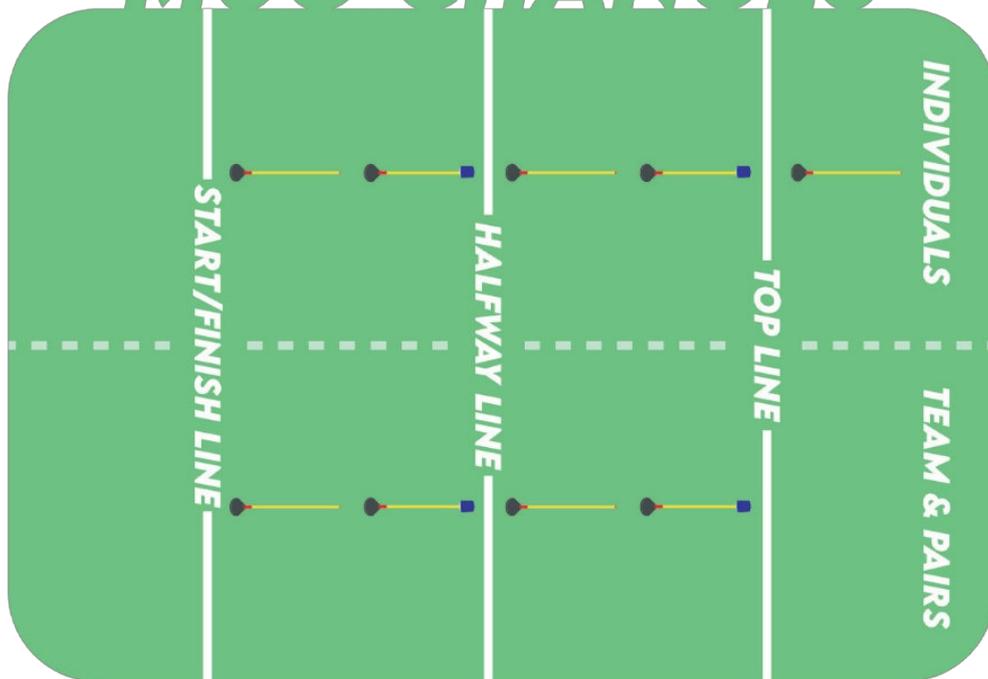
# MOAT & CASTLE



## **INDIVIDUALI:**

Il cavaliere raccoglie una palla dal secchio. Può farlo sia da cavallo che da terra. Poi la mette sul cono in cima all'arena. Durante la discesa nell'arena, deve raccogliere l'ultima palla prima di attraversare la linea. Se il secchio viene rovesciato e non c'è abbastanza acqua per far galleggiare la palla, si tratta di un'eliminazione.

# MUG CHANGES



## **SQUADRE:**

I cavalieri 1 e 3 partono dalla linea di partenza, mentre i corridori 2 e 4 partono dalla linea di fondo campo.

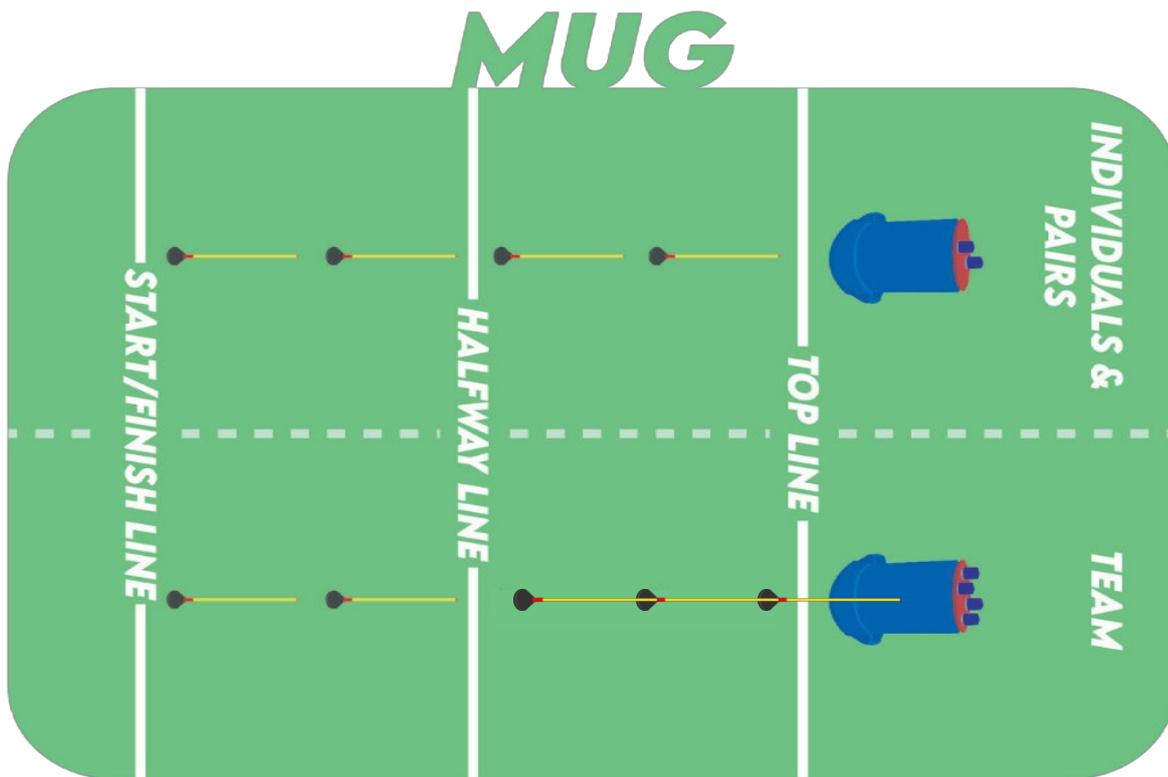
Il cavaliere 1 parte con una tazza. Deve posizionare la tazza sul paletto 1. Poi deve spostare la tazza dal paletto 2 al paletto 3. Prende quindi la tazza dal paletto 4 e la passa al secondo cavaliere che lo attende in fondo al campo. Il cavaliere 2 esegue la stessa sequenza al contrario. I cavalieri 3 e 4 fanno poi la stessa cosa dei cavalieri 1 e 2. L'ultimo cavaliere deve completare la gara con l'ultima tazza in mano e tutti i paletti alzati.

## **COPPIE:**

Lo stesso dei cavalieri 1 e 2 nella versione a squadre.

## **INDIVIDUALI:**

Stessa sequenza delle squadre, ma viene eseguita sia in salita che in discesa nell'arena. In cima c'è un quinto paletto al quale il cavaliere deve girare attorno prima di eseguire la stessa sequenza in discesa.



#### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 parte con una tazza. Deve posizionare la tazza su un paletto diverso dal paletto 1. Poi prende una tazza dal bidone sulla linea di fondo campo e la passa al cavaliere 2. Il cavaliere 2 e il cavaliere 3 fanno lo stesso. Il cavaliere 4 posiziona la tazza sull'ultimo paletto libero (escluso il primo). L'ultima tazza presa dal bidone deve essere messa sul primo paletto lungo la discesa dell'arena prima di tagliare il traguardo.

Se un cavaliere non posiziona correttamente la tazza sul primo paletto, solo quel cavaliere può correggerlo.

#### **COPPIE:**

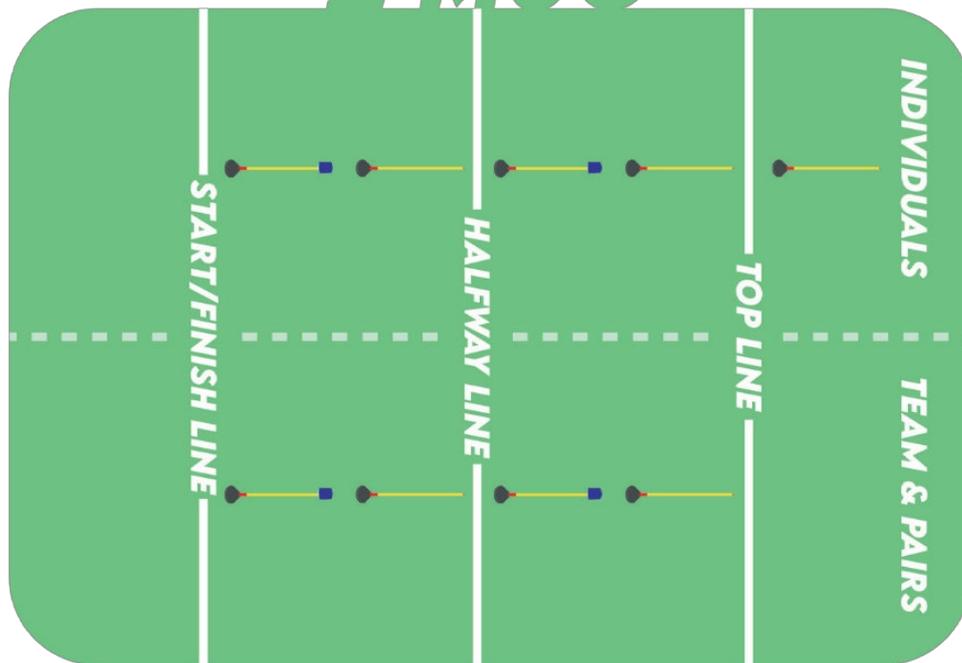
Come il cavaliere 1 e il cavaliere 4 nella versione a squadre.

#### **INDIVIDUALI:**

Posizionare la prima tazza su un qualsiasi paletto diverso dal paletto 1. Raccogliere una tazza, anch'essa posta su un paletto diverso dal paletto 1, e poi l'ultima tazza posta sul palo 1 sulla strada di rientro per finire.

La sezione 1.2.3 si applica in questo caso se una tazza è spinta di lato e una parte di essa pende oltre il bordo del bidone.

## 2 MUG



### SQUADRE:

I cavalieri 1 e 3 partono dalla linea di partenza, mentre i cavalieri 2 e 4 partono dalla linea di fondo campo.

Il cavaliere 1 sposta la tazza sul paletto 1 al paletto 2. Quindi sposta la tazza dal paletto 3 al paletto 4.

Il cavaliere 2 sposta quindi le tazze lungo i paletti (dal paletto 4 al paletto 3 e poi dal paletto 2 al paletto 1).

Il cavaliere 3 fa la stessa cosa del cavaliere 1. Il cavaliere 4 fa la stessa cosa del cavaliere 2.

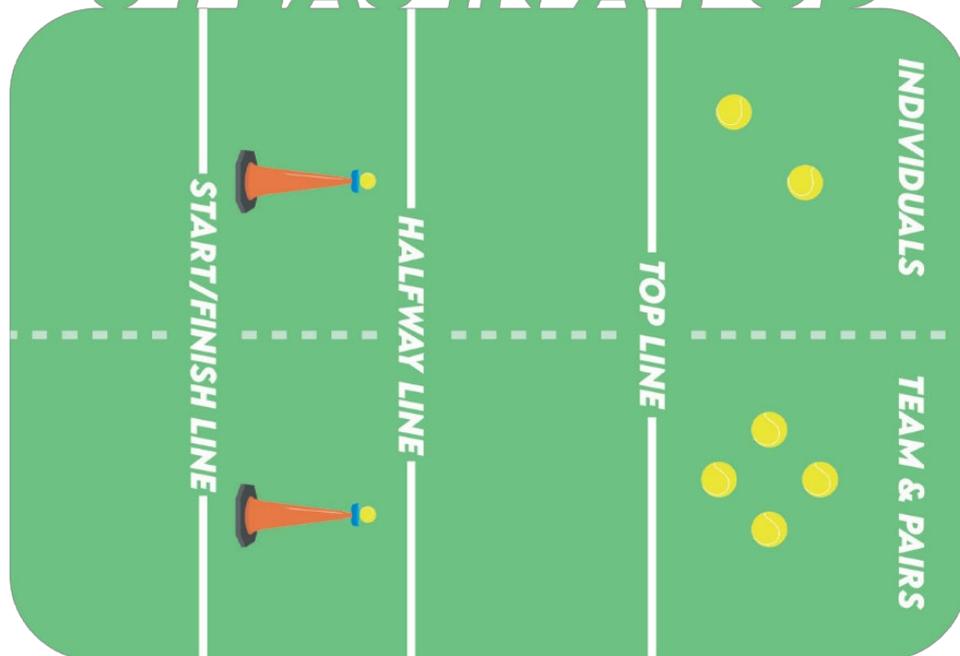
### COPPIE:

Come i cavalieri 1 e 2 nella versione a squadre.

### INDIVIDUALI:

Stessa sequenza con le tazze, ma devono anche girare intorno ad un paletto in cima all'arena prima di spostare le tazze anche sulla via del ritorno.

# 5 PEAS IN A POD



## **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con una palla. Mette la palla nel supporto che è allineato con il paletto 1. Poi cavalca fino alla cima dell'arena. Deve scendere per raccogliere la palla in fondo al campo. Poi risale e passa la palla al cavaliere successivo. I cavalieri 2 e 3 fanno la stessa cosa del cavaliere 1.

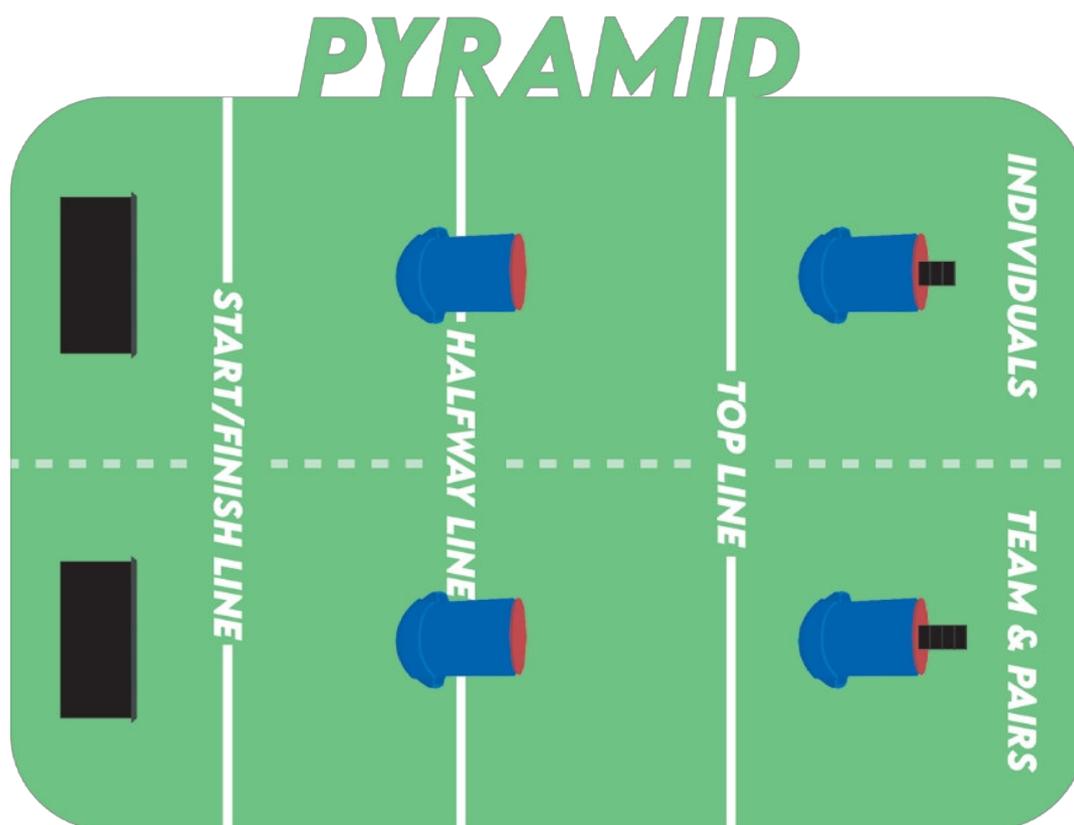
L'ultimo cavaliere fa la stessa cosa, ma l'ultima palla raccolta deve essere messa nel portapalle mentre torna indietro, prima di tagliare il traguardo.

## **COPPIE:**

Come i cavalieri 1 e 4 nelle squadre.

## **INDIVIDUALI:**

Iniziare con una palla inserita nel supporto, scendere e raccogliere una palla in cima all'arena. Anche questa viene messa nel supporto. Poi risale l'arena, scende per raccogliere l'ultima palla, risale a cavallo e ripone nel supporto prima di tagliare il traguardo



### SQUADRA

Il cavaliere 1 inizia con una scatola che posiziona sul bidone sulla linea di metà campo. Poi cavalca fino in fondo al campo, dove prende 1 scatola dal bidone in fondo al campo. Scende quindi verso la linea di metà campo e la posiziona la scatola sul bidone a metà campo, sopra l'altra scatola. Quindi attraversa la linea. I cavalieri 2, 3 e 4 si dirigono poi ciascuno verso la parte superiore dell'arena raccogliendo una scatola alla volta, bilanciando le scatole l'una sull'altra.

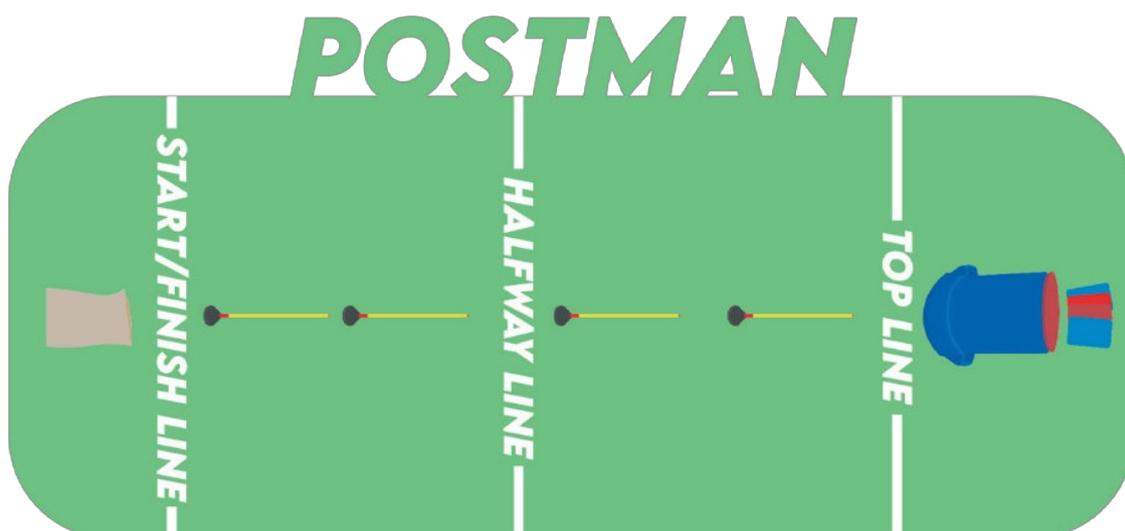
La sezione 1.2.3 si applica se una scatola non è perfettamente incastrata rispetto alla scatola precedente o se la scatola iniziale pende dal bordo del contenitore.

### COPPIE:

Il cavaliere 1 inizia con una scatola che posiziona sul bidone sulla linea di metà campo. Poi cavalca fino alla cima dell'arena, dove prende 1 scatola dal bidone superiore. Possono poi andare allo scambio o continuare e prendere un'altra scatola. Finché vengono raccolte tutte e quattro le scatole, si può procedere in qualsiasi ordine, purché ogni cavaliere ne raccolga almeno una.

### INDIVIDUALI:

Solo 3 scatole nella parte superiore dell'arena. Il cavaliere inizia con una scatola che posiziona nel bidone sulla linea di metà campo. Poi, a turno, prende ogni scatola dal bidone superiore e le sposta sul bidone centrale, uno sopra l'altro, prima di attraversare la linea dopo aver posizionato l'ultima scatola.



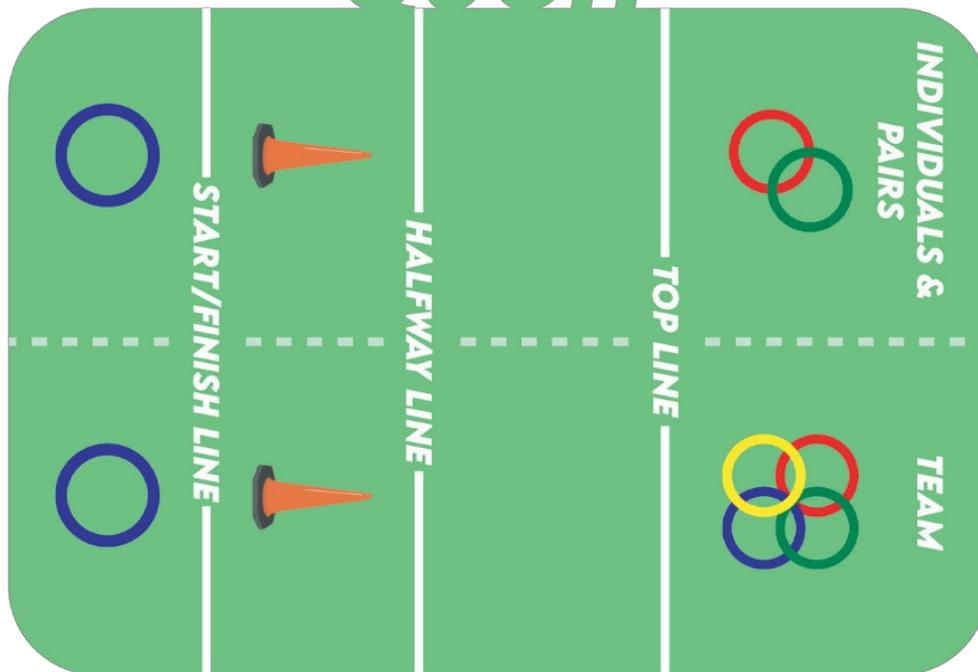
### **INDIVIDUALI:**

Il cavaliere ha un sacco e fa lo slalom tra i paletti. Poi raccoglie una lettera dal bidone in cima all'arena. La mette nel sacco e gira intorno al paletto più vicino al cestino (paletto 4). La lettera può essere messa nel sacco in qualsiasi momento, ma deve avvenire prima della raccolta della lettera successiva. Poi raccoglie l'ultima lettera dal cestino e fa lo slalom tra i paletti per completare il gioco. La lettera finale deve essere nel sacco prima che il cavaliere attraversi la linea.

Non è prevista nel regolamento come gara a squadre o a coppie per il 2023.

I paletti devono essere al loro posto a fine gara.

# QUOIT



## **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con un anello. La posiziona sul cono al paletto 1. Poi si dirige verso il fondo del campo e raccogliere un anello. Questo può avvenire da cavallo o da terra. Poi passano l'anello al cavaliere successivo. I cavalieri 2 e 3 fanno lo stesso. Il cavaliere 4, dopo aver raccolto l'ultimo anello, deve posizionarlo sul cono prima di attraversare la linea.

I cavalieri devono fare attenzione a girare i pony all'estremità superiore dell'arena. Se un cavaliere si trova marginalmente nella corsia di un altro cavaliere e questo lo ostacola, si tratta di un'eliminazione. Gli anelli devono essere completamente sopra il cono, non possono essere in equilibrio o parzialmente in equilibrio sopra il cono.

## **COPPIE:**

Come i cavalieri 1 e 4 nelle squadre. (Solo 2 anelli in alto).

## **INDIVIDUALI:**

Iniziare come il cavaliere 1 nelle squadre. Tuttavia, devono raccogliere 2 anelli dal fondo del campo, uno alla volta, posizionando l'ultimo anello sul cono prima di attraversare la linea di arrivo.

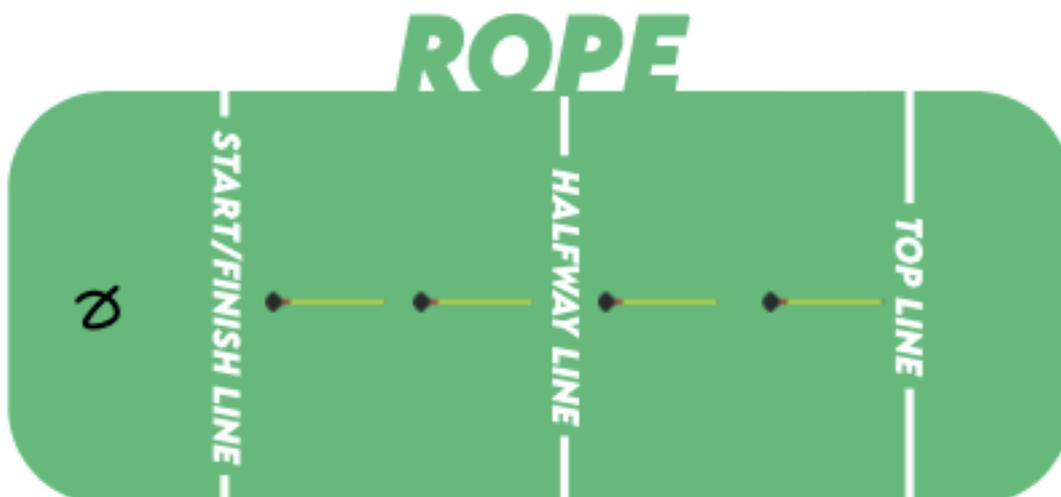
# RESCUE RACE



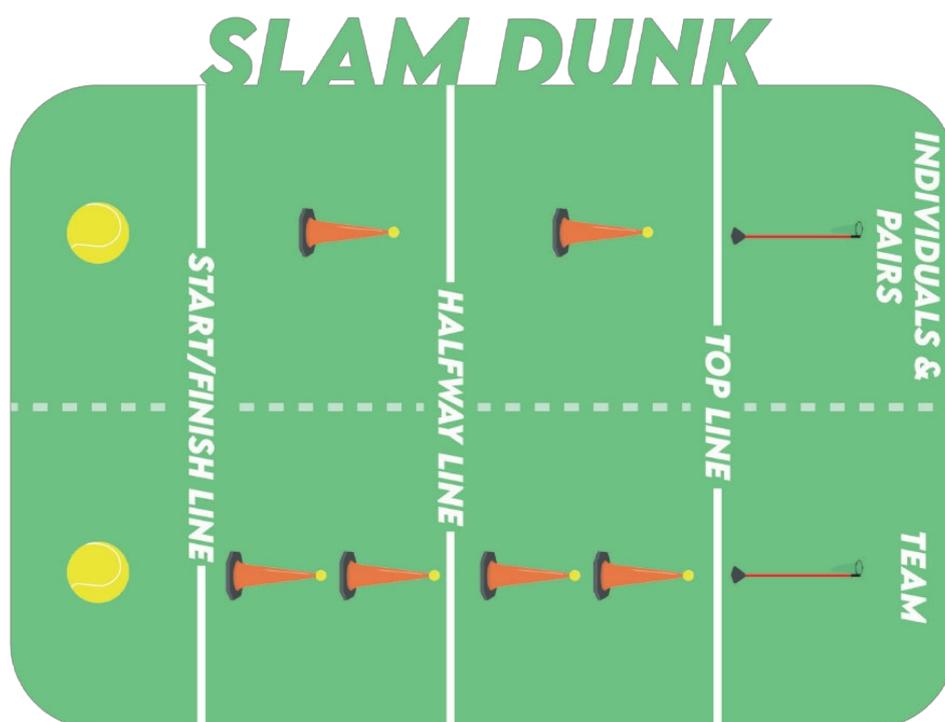
## **INDIVIDUALI:**

Il materiale utilizzato per questo gioco è costituito dal primo paletto spostato nel punto in linea con il primo paletto e da 2 cuscini in fondo al campo, uno accanto all'altro, di colore coordinato a quello del cavaliere. Il cavaliere va in fondo al campo e deve scendere per raccogliere un cuscino, quindi risale con il cuscino e deve girare intorno al paletto. Il cuscino deve essere lasciato cadere in qualsiasi punto tra la linea e il paletto.

Tutto il cuscino deve trovarsi in quello spazio, se una parte di esso è in linea con il paletto o tocca la linea, deve essere corretto o sarà eliminato. Il cuscino può essere lasciato cadere in qualsiasi momento, prima/durante/dopo aver girato intorno al palo. Il cavaliere deve poi salire a raccogliere il secondo cuscino nello stesso modo, ma questo lo porta con sé oltre la linea.



Il cavaliere 1 fa lo slalom tra i 4 paletti per portare la corda fino in fondo al campo e attraversa la linea. Il cavaliere 2 prende in mano l'altra estremità della corda. Tutti i 4 piedi di entrambi i pony devono essere dietro la linea di cambio e la corda deve essere tenuta in mano da tutti e due i due cavalieri prima di rientrare nel campo di gioco. I cavalieri 1 e 2 insieme fanno lo slalom tra i paletti fino ad attraversare la linea di partenza/arrivo, tenendo sempre la corda. Il cavaliere 3 prende il posto del cavaliere 1 e i cavalieri 2 e 3 insieme, tenendo la corda, attraversano la linea di partenza e poi fanno lo slalom tra i paletti per attraversare la linea di cambio, sempre tenendo la corda. Il cavaliere 4 prende il posto del cavaliere 2 e i cavalieri 3 e 4 insieme attraversano la linea di cambio e poi fanno lo slalom tra i paletti per attraversare la linea di partenza/arrivo, sempre tenendo la corda. Se un cavaliere lascia la corda, la coppia deve tornare al punto in cui si è verificato l'errore prima di continuare.



### SQUADRE:

Il cavaliere 1 inizia con una palla, arriva in fondo al campo e la mette nel canestro. Poi raccoglie una palla da qualsiasi cono lungo il percorso dell'arena che non sia la palla arancione del cono al paletto 1. Passano poi la palla al cavaliere successivo. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso, mentre il cavaliere 4 termina la gara raccogliendo la palla rosa dal palo 1 prima di tagliare il traguardo. Tutti i coni devono rimanere in piedi. Se un cavaliere non centra il canestro, può correggere da terra.

In caso di vento, il quinto cavaliere può tenere il canestro. Può stare su entrambi i lati del canestro, ma non può inclinarlo per favorire il cavaliere. Ciò comporterebbe l'eliminazione.

La sezione 1.2.3 si applica in questo caso se il canestro viene urtato e cade in una parte successiva della gara.

I coni per gli individuali e le coppie vanno in linea con il paletto 2 e il paletto 4.

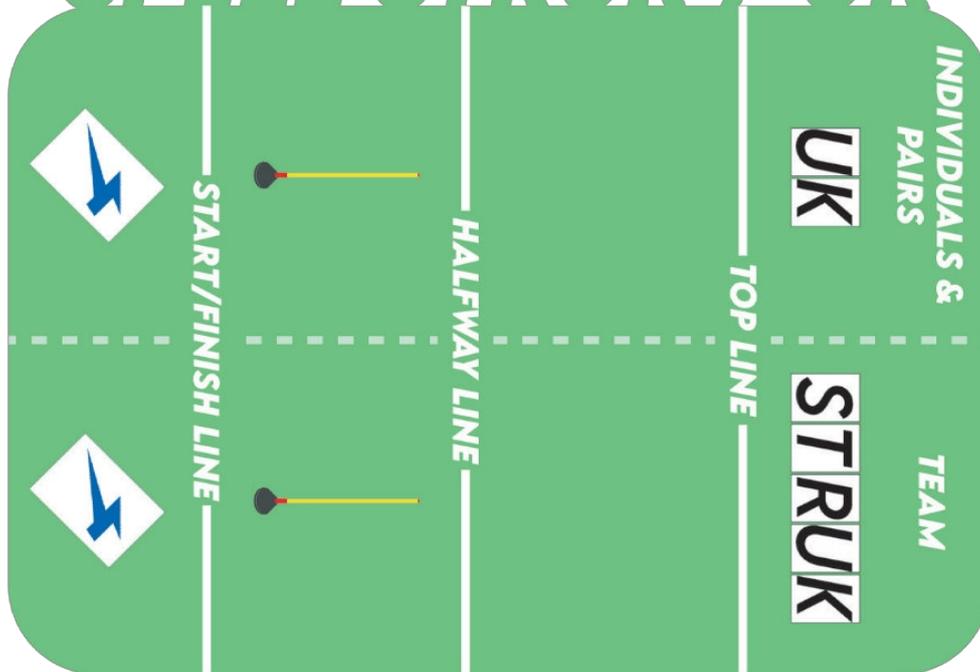
### COPPIE:

Stessa cosa che per i cavalieri 1 e 4 della squadra, ma senza palla rosa o ordine specifico.

### INDIVIDUALI:

Il cavaliere sale in sella e mette la palla nel canestro. Poi raccoglie un'altra palla da un cono qualsiasi e la mette anch'essa nel canestro prima di raccogliere l'ultima palla rimasta e attraversare la linea. Tutti i coni devono rimanere in piedi.

# SPELL STRUK / UK



## SQUADRE:

Il cavaliere 1 inizia con un tubo con il simbolo del fulmine e lo infila nel paletto. Poi scende e raccoglie la lettera K dal fondo del campo e risale con questa lettera. La posizionano nel paletto e poi ritorna al fondo del campo le per raccogliere la lettera U. Dopo essere risalito, la consegnano al cavaliere successivo.

Dopo aver posizionato la lettera che gli viene consegnata nel paletto, i cavalieri 2, 3 e 4 raccolgono solo una lettera dal fondo del campo: il cavaliere 2 raccoglie la R, il cavaliere 3 la T e il cavaliere 4 la S. Il cavaliere 4 completa il gioco mettendo la S nel paletto prima di tagliare il traguardo.

Tutte le lettere devono essere messe nel verso giusto e nell'ordine giusto. La mancata correzione dell'ortografia comporterà l'eliminazione. Tutte le correzioni devono essere effettuate nell'ordine corretto.

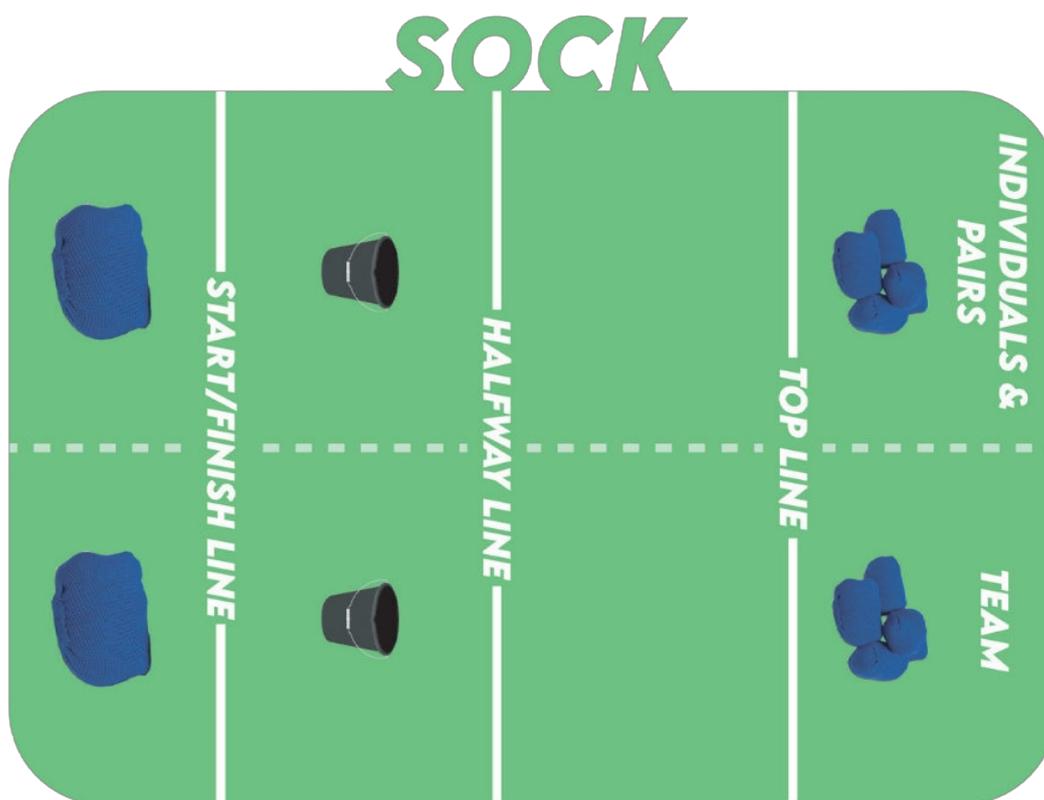
## COPPIE:

Scrivi UK. Il Cavaliere 1 inizia con un tubo con il simbolo del fulmine e lo mette nel paletto. Poi scende e raccoglie la lettera K dal fondo del campo e risale con questa lettera. La passa all'ultimo cavaliere che la posiziona nel paletto mentre va verso il fondo del campo. Poi scende per raccogliere la U, quindi risale e posiziona la lettera nel paletto prima di tagliare il traguardo.

## INDIVIDUALI:

Esattamente come il cavaliere 1 nelle squadre.

Se le lettere per STRUK non sono disponibili, suggeriamo di usare "AIR" per le coppie e gli individuali, e "PANIC!" per le squadre.



### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 inizia con un calzino. Quando la bandierina si abbassa, va verso il fondo del campo mettendo il calzino nel secchio sulla linea di metà campo. Poi scende dal cavallo per raccogliere un calzino al fondo del campo. In seguito, il cavaliere risale e passa il calzino al cavaliere successivo.

I cavalieri 2 e 3 fanno lo stesso. Anche l'ultimo cavaliere fa lo stesso, ma l'ultimo calzino viene messo nel secchio prima di attraversare la linea di arrivo.

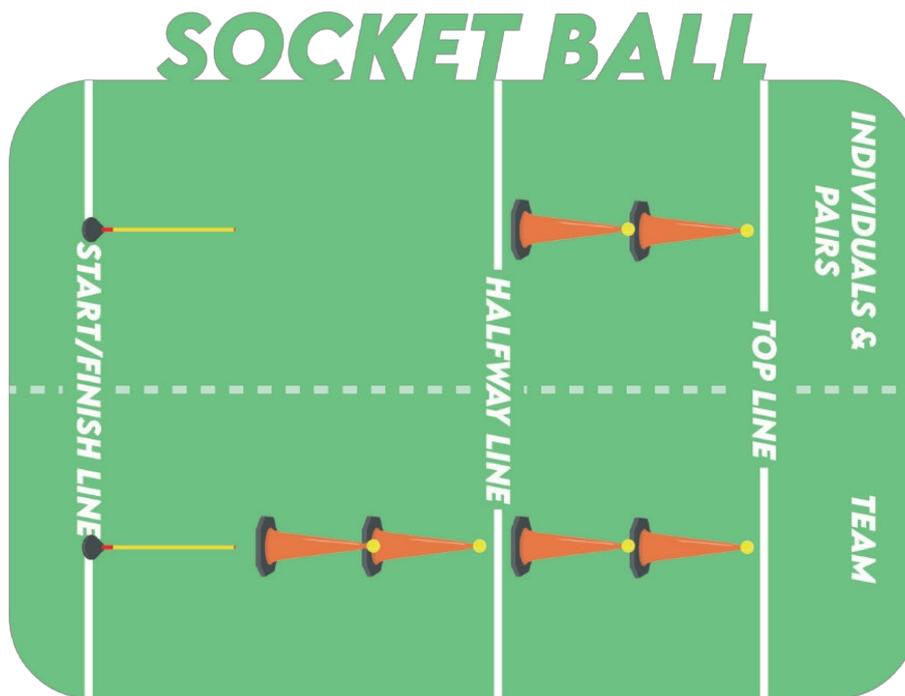
Se il secchio viene mancato e il cavaliere scende per correggersi dopo la correzione, deve risalire prima di continuare il gioco e non può rimanere a terra per la parte successiva del gioco.

### **COPPIE:**

I cavalieri fanno come i cavalieri 1 e 4 nelle squadre.

### **INDIVIDUALI:**

Inizia esattamente come il cavaliere 1 a squadre. Dopo aver raccolto il primo calzino, risale e lo mette nel secchio, quindi torna al fondo del campo, scende e raccoglie l'ultimo calzino con cui risale e lo mette nel secchio prima di attraversare la linea di arrivo.



### **SQUADRE:**

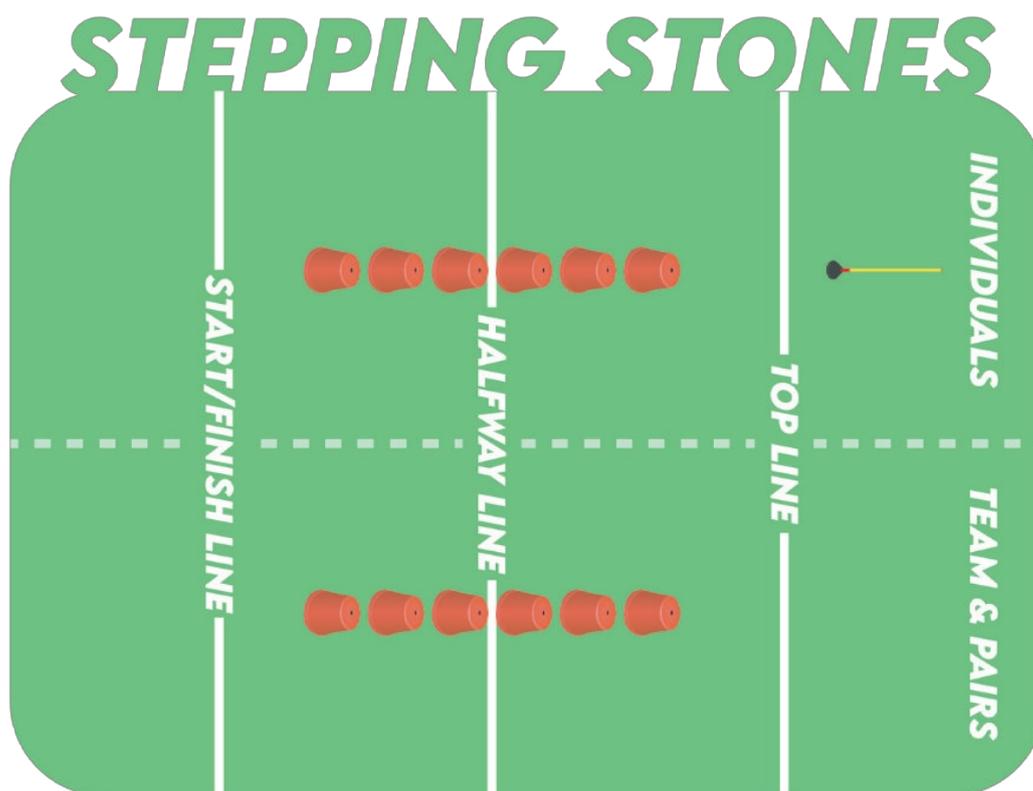
Il vassoio si trova in corrispondenza del paletto 1 e i coni con le palline sono in linea con i pali 2, 3, 4 e 5. Il cavaliere 1 parte e raccoglie una pallina da un qualsiasi cono e la inserisce nel vassoio prima di attraversare la linea di arrivo. Tutti i cavalieri fanno lo stesso fino a quando 4 palline sono nelle 4 cavità. La palla deve essere nella cavità e non in equilibrio sul vassoio. Se la pallina viene posizionata libera sul vassoio ma poi rotola in una cavità, va benissimo e si può continuare.

### **COPPIE:**

Stesso gioco, ma solo con 2 coni che saranno in linea con i paletti 4 e il segno in fondo al campo. Le 2 palle possono essere posizionate in una qualsiasi delle cavità, ma una deve essere effettuata da ciascun cavaliere.

### **INDIVIDUALI:**

Stesso schema della versione a coppie, ma il cavaliere deve raccogliere 2 palline da inserire nel vassoio. In qualsiasi ordine e in qualsiasi presa. Il gioco deve essere concluso con 2 palline nelle cavità.



### **SQUADRE:**

Quando la bandierina si abbassa, il cavaliere parte e scende dal pony. Deve quindi passare sopra le pietre, toccando tutte e sei le pietre senza rimettere il piede a terra tra una e l'altra. Poi risale e cavalca fino al fondo del campo, dove il cavaliere 2 lo sta aspettando. Il cavaliere 2 fa lo stesso, ma nella direzione opposta. I cavalieri 3 e 4 ripetono l'operazione.

Se una pietra viene urtata o mancata, il cavaliere deve correggere e passare nuovamente sopra le pietre. Questo può avvenire in entrambe le direzioni. Il cavaliere non può appoggiarsi al pony per sostenersi.

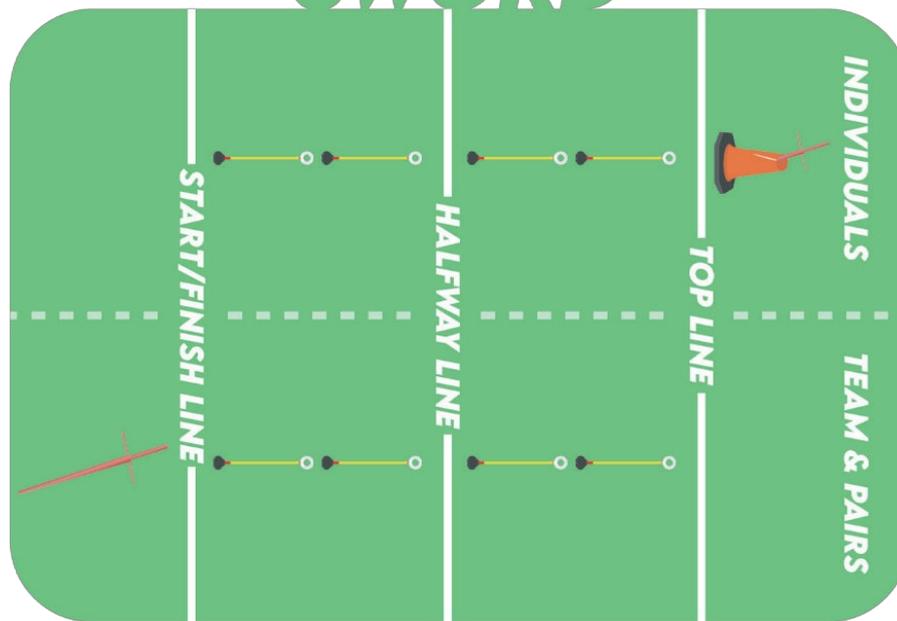
### **COPPIE:**

Come i cavalieri 1 e 2 nelle squadre.

### **INDIVIDUALI:**

Quando la bandierina si abbassa, il cavaliere parte e si dirige verso il fondo del campo. Deve girare intorno al paletto in fondo al campo prima di tornare indietro all'arrivo. Deve quindi passare sopra le pietre, toccando tutte e sei le pietre senza rimettere il piede a terra tra una e l'altra. Deve poi risalire prima di attraversare la linea.

# SWORD



## SQUADRE:

I cavalieri 1 e 3 iniziano il gioco dalla linea di partenza, mentre i cavalieri 2 e 4 iniziano dalla linea di fondo campo. Il cavaliere 1 ha una spada in mano per iniziare il gioco.

Poi infilzano 1 anello da uno qualsiasi dei paletti prima di consegnare la spada con l'anello ancora addosso al cavaliere successivo.

I cavalieri 2, 3 e 4 fanno tutti lo stesso. Il cavaliere 4 termina la gara tenendo la spada per l'impugnatura con tutti e 4 gli anelli.

I cavalieri sono pregati di prestare particolare attenzione quando tornano indietro nell'arena per raccogliere gli anelli mancanti. Le ostruzioni dietro la linea sono comunque ostruzioni e saranno eliminate.

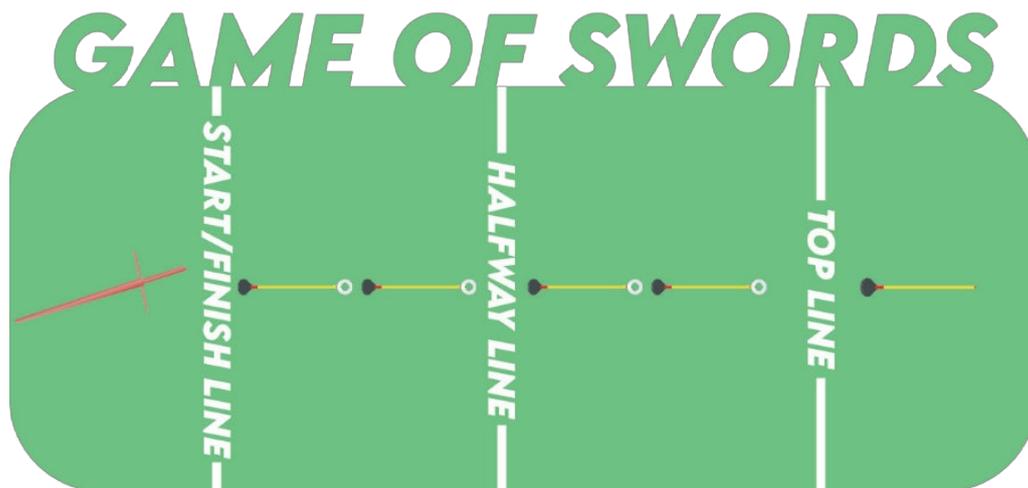
Nel campo di gioco gli anelli possono essere tenuti dal cavaliere, ma per gli scambi i cavalieri devono tenere solo l'impugnatura, pena l'eliminazione. Tutti i cambi devono avvenire da impugnatura a impugnatura. Entrambi i cavalieri possono correggere lo scambio e raccogliere gli anelli caduti. Allo stesso modo, quando si attraversa la linea, gli anelli non possono essere tenuti in mano.

## COPPIE:

Il cavaliere 1 raccoglie 2 anelli prima di passare la spada al cavaliere 2 che raccoglie anch'esso 2 anelli prima di attraversare la linea.

## INDIVIDUALI:

I cavalieri risalgono l'arena raccogliendo una spada dal cono in cima all'arena. Devono poi infilzare tutti e quattro gli anelli e attraversare la linea con tutti gli anelli sulla spada. Gli anelli mancanti devono essere raccolti.



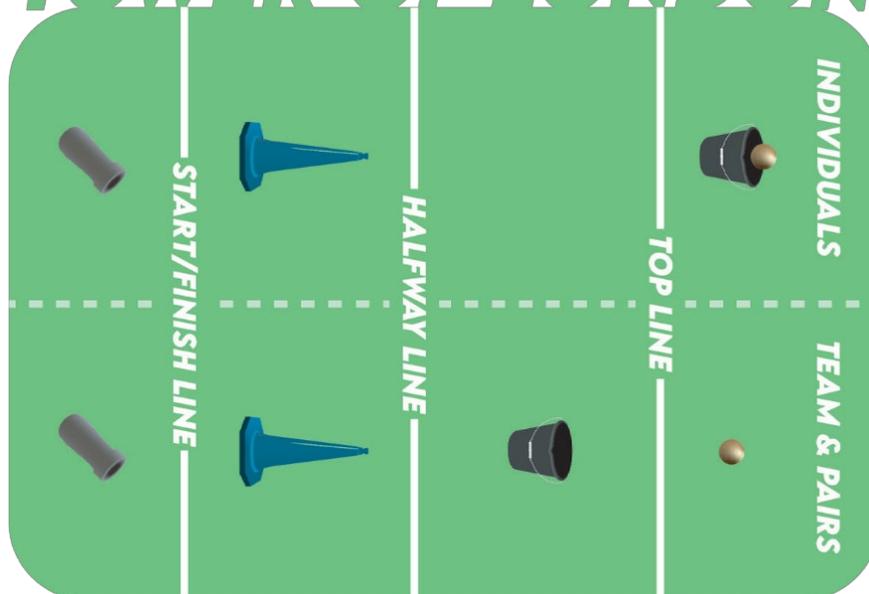
## SQUADRE:

In questa versione del gioco tutti i cavalieri partono dalla linea di partenza. Il cavaliere 1 inizia con una spada e sale in cima all'arena. Gira intorno al quinto palo in cima e poi scende nell'arena per infilzare un anello. Poi passano la spada al cavaliere successivo. I cavalieri 2, 3 e 4 fanno lo stesso. L'ultimo cavaliere finisce con tutti e 4 gli anelli sulla spada.

Nel campo di gioco gli anelli possono essere tenuti dal cavaliere, ma per i cambi i cavalieri devono tenere solo l'impugnatura, pena l'eliminazione. Tutti i cambi devono avvenire da impugnatura a impugnatura. Entrambi i cavalieri possono correggere lo scambio e raccogliere gli anelli caduti.

Come al solito i paletti possono cadere, ma il quinto paletto in cima deve rimanere in piedi per tutto il gioco.

# TOWER OF LONDON



## SQUADRE:

Il cavaliere 1 inizia con la torre. La posiziona su un grande cono in corrispondenza del paletto 1. Poi cavalca fino al fondo del campo, dove si trova il cavaliere 2. Il cavaliere 2 inizia la gara con una palla in mano, scende nell'arena e posiziona la palla sulla torre, quindi taglia il traguardo. Il cavaliere 3 prende la palla dalla torre e la mette nel secchio d'acqua che è in linea con il paletto 4 e poi attraversa la linea superiore. Il cavaliere 4 raccoglie la palla dal secchio, sia da cavallo che da terra, e la ripone sulla torre prima di attraversare la linea. Se il secchio viene rovesciato e non rimane abbastanza acqua per far galleggiare la sfera, la squadra viene eliminata.

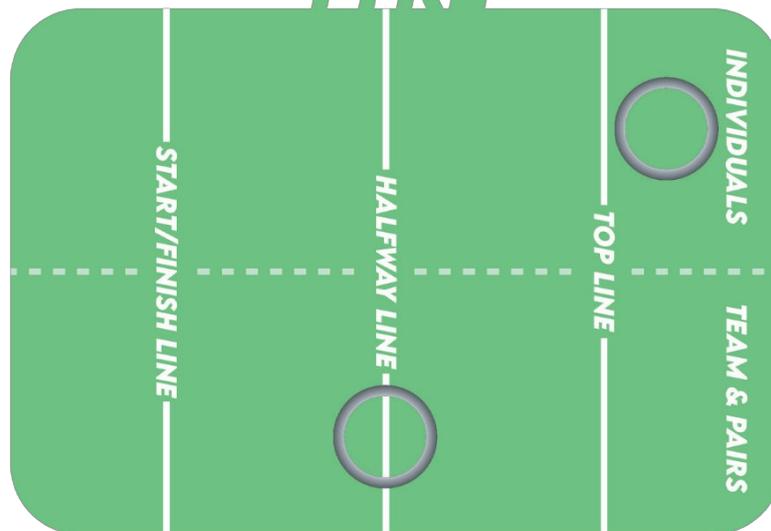
## COPPIE:

Come il cavaliere 1 e il cavaliere 4 della squadra. Si inizia con la palla nel secchio.

## INDIVIDUALI:

Nella versione individuale del gioco, il cono grande è posizionato all'altezza del primo paletto. Il secchio d'acqua si trova dietro la linea di fondo campo con una palla al suo interno. Il cavaliere inizia con la torre e la posiziona sul cono. Poi risale l'arena e può raccogliere la sfera sia in sella al cavallo che da terra. Deve poi mettere la palla in cima alla torre prima di attraversare la linea. Se il secchio viene rovesciato e non c'è abbastanza acqua per far galleggiare la sfera, si tratta di un'eliminazione.

# TYRE



## SQUADRE:

I cavalieri 1 e 2 sono insieme sulla linea di partenza. Partono e il cavaliere 1 scende da cavallo e passa attraverso il pneumatico, mentre il cavaliere 2 guida il suo pony. Dopo aver attraversato il pneumatico con tutto il corpo, i cavalieri risalgono e raggiungono la parte superiore dell'arena, dove il cavaliere 3 li attende.

Gli altri cavalieri fanno lo stesso. Il cavaliere 3 guida il cavaliere 2, il cavaliere 4 guida il cavaliere 3 e infine il cavaliere 1 guida il cavaliere 4 per completare il gioco.

Il pneumatico deve sempre restare nella stessa corsia della squadra tra i pali 2 e 3 e il cavaliere deve anche passare attraverso il pneumatico tra questi pali. Può lasciare l'area durante il gioco, ma se intralcia un'altra squadra sarà eliminato. I pali 2 e 3 sono pali marcatori per questa gara e quindi devono rimanere in piedi e sul segno.

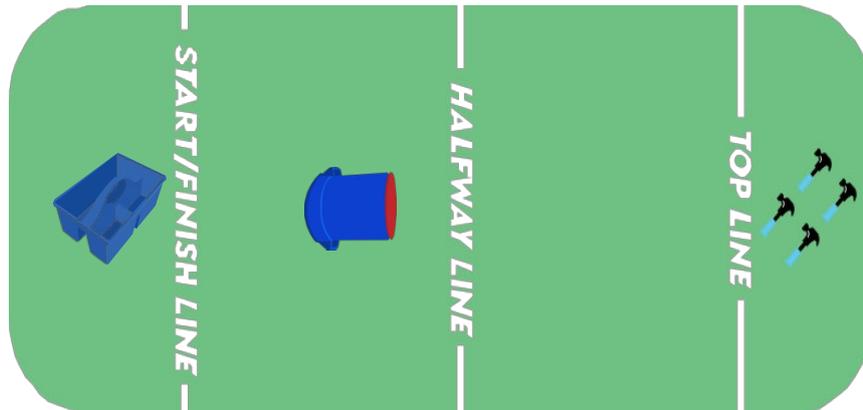
## COPPIE:

L'inizio è identico a quello delle squadre. Dopo aver completato la prima parte del gioco, i cavalieri 1 e 2 si girano al fondo del campo. Entrambi i cavalieri devono attraversare la linea nello stesso momento. Poi si scambiano i ruoli mentre tornano indietro; il cavaliere con la fascia risale mentre va verso la linea di arrivo.

## INDIVIDUALE:

Il pneumatico si trova nella parte superiore dell'arena. Il cavaliere deve andare verso il fondo del campo, scendere e passare tutto il corpo attraverso il pneumatico prima di risalire. Il pneumatico deve rimanere completamente nella corsia del cavaliere e dietro il quarto paletto.

# TOOL BOX



## SQUADRE

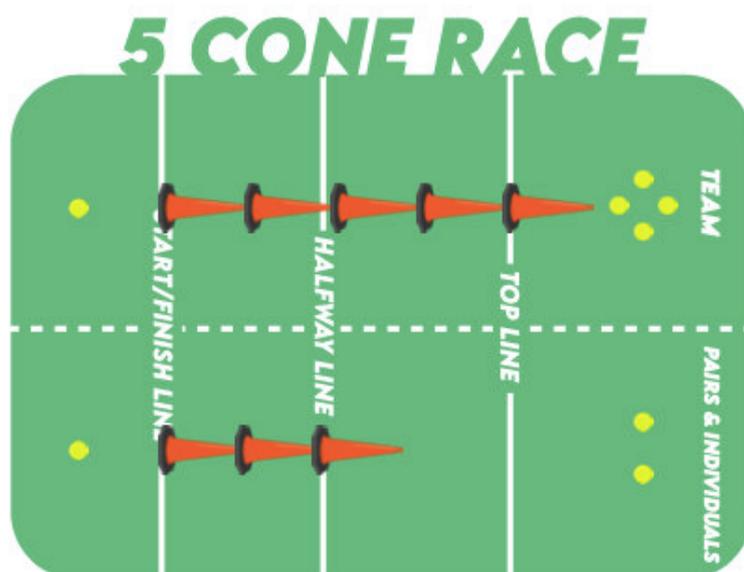
Nella gara il materiale prevedeva un bidone posizionato in linea con il paletto 2, 4 martelli a terra oltre la linea (2 per coppie/individuali). Il cavaliere 1 inizia con una cassetta e la posiziona sul bidone, quindi scende per raccogliere un martello dal fondo del campo. Una volta risalito, ripone il martello nella cassetta prima di attraversare la linea di cambio. I cavalieri 2 e 3 risalgono l'arena per scendere e raccogliere un martello che mettono anche loro nella cassetta. Anche il cavaliere 4 fa lo stesso, ma quando inserisce il martello deve anche prendere la cassetta. Il cavaliere non deve tenere contemporaneamente il martello e l'impugnatura della cassetta e non deve tenerli entrambi quando attraversa la linea, pena l'eliminazione.

## COPPIE

Nelle coppie il primo cavaliere fa la stessa cosa del cavaliere 1 a squadre, mentre il cavaliere 2 fa la stessa cosa del cavaliere 4 a squadre.

## INDIVIDUALI

Nelle gare individuali il cavaliere svolge il ruolo del cavaliere 1 e del cavaliere 4 delle squadre. Posiziona il primo martello nella cassetta degli attrezzi e poi sale in sella per prendere il secondo martello, mettendolo nella cassetta degli attrezzi e poi prendendolo per portarlo oltre la linea.



### **SQUADRE:**

Il cavaliere 1 parte con una palla e la posiziona su un cono qualsiasi diverso da quello all'altezza del paletto 1. Poi sale in cima, scende per raccogliere una palla, risale con la palla e la passa al cavaliere successivo. I cavalieri 2 e 3 fanno lo stesso. Il cavaliere 4 fa lo stesso, ma l'ultima palla raccolta deve essere posizionata sul cono all'altezza del primo paletto prima di finire.

### **COPPIE:**

I coni sono posizionati ai paletti 1, 2 e 3. Il cavaliere 1 fa come il cavaliere 1 della squadra e il cavaliere 2 fa come il cavaliere 4 della squadra.

### **INDIVIDUALI:**

I coni sono posizionati ai paletti 1, 2 e 3. Il cavaliere inizia come il cavaliere 1 della squadra, ma dopo aver raccolto la prima palla la posiziona su un cono qualsiasi, ma non sul cono all'altezza del primo paletto. L'ultima palla viene poi posiziona sul cono all'altezza del primo paletto prima di attraversare la linea.