

HORSE-BALL CLUB

REGOLAMENTO
ver.2.7



approvato con delibera n.166 in data 27 marzo 2014



Regolamento Horse-Ball Club – ver.2.7 – approvato in data 27 marzo 2014

HORSE-BALL CLUB REGOLAMENTO

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

FISE - contatti

Dipartimento Horse-Ball
Viale Tiziano, 74
00196 ROMA
telef.: 06-3685.8618
e-mail: horseball@fise.it

Sito Internet:

www.fise.it



INDICE

INTRODUZIONE	4
PRINCIPI FONDAMENTALI	4
REGOLE GENERALI	4
ART.1 - SPECIALITÀ.....	6
ART.2 - ELEMENTI GENERALI	6
ART.3 - I CAVALIERI	6
ART.4 - PARTECIPAZIONI.....	7
ART.5 - CATEGORIE.....	8
ART.6 - PASSAGGI DI CATEGORIA.....	9
ART.7 - I PONY	9
ART.8 - CAMPO GARA	10
ART.9 - PUNTEGGI DI OGNI GARA.....	10
ART.10 - PRESENTAZIONE.....	12
ART.11 - PASSAGGI	16
ART.12 - PASSAGGI CON VOLTA.....	19
ART.13 - PASSAGGI CON INCROCI.....	22
ART.14 - RAMASSAGE.....	25
ART.15 - RAMASSAGE CON PASSAGGI E TIRO.....	28
ART.16 - TIRO A CANESTRO.....	31
ART.17 - PASSAGGI CON INCROCIO E TIRO	34
ART.18 - PARTITA.....	37
ART.19 - CADUTE	39
ART.20 - GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTÀ	39
ART.21 - OSTRUZIONI	39
ART.22 - UFFICIALI DI GARA.....	39
Allegato A - LIBRETTO DEL CAVALIERE.....	40



INTRODUZIONE

Il Progetto Pony Horse-Ball Club intende amalgamare le caratteristiche fondamentali dei Pony Games con lo spirito sportivo dell'Horse-Ball nei giochi collettivi, nel rispetto dei pony.

Il Regolamento dell'Horse-Ball Club si basa sui Regolamenti in vigore del Club e dell'Horse-Ball. Ove non espressamente indicato, valgono le regole indicate all'interno del Regolamento Horse-Ball ed al Regolamento Club in vigore.

Tutte le squadre partecipanti alle categorie pony ludiche devono essere accompagnate da un tecnico che abbia almeno il Titolo di Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball con superamento del corso specifico di Horse-Ball Club.

PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali dell'Horse-Ball Club è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara i cavalieri ed i loro pony in fase di gara. Per questo lo scrupoloso rispetto del regolamento è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

Horse-Ball Club si rivolge a cavalieri in sella a pony, con gare di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi sul terreno di gara dove la posizione del cavaliere e l'andatura alla quale si muove il pony sono codificate. L'obiettivo principale di ogni concorrente è quello di realizzare canestri durante la partita e/o il suo percorso senza errori nella gara in linea nel rispetto del regolamento. Il regolamento consente al cavaliere di correggere eventuali errori incorrendo in penalità.

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

Horse-Ball Club costituisce anche una preparazione alla disciplina Horse-Ball.

REGOLE GENERALI

I regolamenti di riferimento sono i seguenti:

- Regolamento Horse-Ball;
- Regolamento Club.

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi indetti in Italia, riconosciuti dalla FISE e dai suoi Organi Regionali.



Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli/pony iscritti nei ruoli federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri pony a manifestazioni e/o concorsi;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della FISE, dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Tutti i partecipanti alle gare di Horse-Ball Club sono tenuti a conoscere il presente regolamento e ad osservare tutte le disposizioni in esse contenute.

Nel corso dell'anno, il presente Regolamento potrebbe eccezionalmente subire aggiornamenti per effetto di nuove disposizioni stabilite dal Dipartimento Horse-Ball e comunicate con specifica circolare, recante la data di entrata in vigore.



Art.1 - Specialità

Le gare Horse-Ball Club prevedono una o più delle seguenti specialità:

- presentazione (A);
- passaggi (B);
- passaggi con volta (C);
- passaggi con incroci (D);
- ramassage (E);
- ramassage con passaggi e tiro (F);
- tiro a canestro (G);
- passaggi con incrocio e tiro (H);
- partita (I).

Art.2 - Elementi generali

Le squadre sono composte da minimo 4 cavalieri e 4 pony e massimo 5 cavalieri e 5 pony.

Le coppie sono formate da solo 2 o 3 pony e 2 o 3 cavalieri.

I binomi individuali consistono in 1 cavaliere ed 1 pony.

Le squadre, le coppie e i binomi individuali devono essere accompagnati in campo prova e in campo gara da almeno un TAL o assistente Horse-Ball, che abbiano superato positivamente il corso specifico di Horse-Ball Club.

Una volta che la competizione è iniziata, i cavalieri ed i pony dichiarati nel modulo di partecipazione non possono essere sostituiti. Comunque, durante la gara a squadre, un cavaliere o un pony, dichiarati iscritti, non possono essere aggiunti alla squadra durante il gioco.

Una squadra può sostituire un pony a gara iniziata se un veterinario certifica che il pony non è in grado di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e l'esclusione di questo pony riduce la squadra a solo 3 pony.

Nel gioco a squadre e a coppia è consentito sostituire un cavaliere se un medico autorizzato dichiara che questo non è in grado di continuare e l'esclusione di quest'ultimo riduce la squadra a soli 3 cavalieri o la coppia con 1 solo cavaliere. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della gara) deve possedere i requisiti per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello).

Nei giochi a coppie ed individuali, se un pony è sostituito, il punteggio riparte da zero punti.

Art.3 - I cavalieri

I cavalieri sono suddivisi in categorie in funzione della loro età e del tipo di pony secondo quanto indicato in Tabella 1.

L'età del cavaliere è definita come l'età posseduta dallo stesso nell'anno solare.

Le categorie Horse-Ball Club sono considerate categorie ludiche e richiedono il possesso della patente FISE di tipo A rilasciata da almeno 3 mesi. Possono partecipare alle categorie Horse-Ball Club anche cavalieri con patenti di livello



superiore, ad eccezione dei possessori del Brevetto Horse-Ball. I possessori del Brevetto Horse-Ball partecipano alla sola Serie n.3.

I cavalieri devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- casco in regola con le vigenti norme di sicurezza europee. Il casco deve essere in ogni momento allacciato mediante il sottogola;
- sul casco dovrà essere utilizzato un copri casco numerato da 1 a 5 (cifre alte 10 cm) su entrambi i lati;
- maglia con i colori della squadra, numerata sul petto da 1 a 5 (cifre alte 10 cm) e sul dorso (cifre alte 20 cm);
- stivali d'equitazione o ghette;
- pantaloni da cavallo o coordinato, nei colori della squadra;
- protezione del dorso ad esclusione delle spalle è raccomandata;
- obbligatorie ginocchiere non di materiale rigido;
- obbligatori parastinchi (da calcio);
- non devono essere indossati gioielli (anelli, orecchini, braccialetti, collane o catenine, ecc.) e orologi.

Le protezioni che ogni cavaliere utilizza, anche se facoltative, devono essere idonee ed efficienti all'atto dell'utilizzo.

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare valide per l'anno in corso. I cavalieri hanno l'obbligo di esibire l'autorizzazione a montare posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria del Concorso.

Art.4 - Partecipazioni

I cavalieri hanno possibilità di effettuare per la propria categoria una gara (= percorso o partita) per ogni specialità al giorno.

Eventuali deroghe saranno determinate dal Comitato Organizzatore in accordo con il Presidente di Giuria e comunque ogni cavaliere potrà al massimo partecipare a n. 2 gare per ogni specialità delle serie 1 e 2 al giorno.

L'insieme delle specialità che formano i livelli di competenza dei cavalieri si definiscono Serie. Ogni cavaliere inizia dalla Serie n.1. Le Serie n.1 e n.2 non hanno classifica, mentre per la Serie n.3 viene definita una classifica dell'evento.

Tutti i cavalieri che intendono iniziare l'iter previsto dall'Horse-Ball Club devono presentare il documento "**Libretto del Cavaliere**" disponibile in Allegato A sul quale dovranno essere riportati:

- nome e cognome del cavaliere;
- la firma del Presidente di Giuria con l'indicazione della data e della località nelle quali il cavaliere ha superato la Serie.

Un cavaliere deve superare con Esito Positivo almeno 5 eventi della Serie n.1, di cui 1 con la prova di Presentazione (indicata sul Libretto del Cavaliere), prima di poter partecipare alla Serie n.2.

Un cavaliere deve superare con Esito Positivo almeno 5 eventi della Serie n.2 prima di poter partecipare alla Serie n.3.



La partecipazione allo stesso evento in più categorie da luogo ad un'unica firma sul Libretto del Cavaliere.

La **Serie n.1** è composta da un minimo di 3 a un massimo di 4 delle seguenti specialità:

- A – presentazione;
- B – passaggi;
- C – passaggi con volta;
- E – ramassage;
- G – tiro a canestro.

La **Serie n.2** è composta da un minimo di 3 a un massimo di 4 delle seguenti specialità:

- C – passaggi con volta;
- D – passaggi con incroci;
- H – passaggi con incrocio e tiro;
- F – ramassage con passaggi e tiro.

La **Serie n.3** è composta al massimo da due delle specialità, individuate tra la B, C, D, E, F, G, H che si svolgono a tempo e dalla I – partita.

Art.5 - Categorie

La Categoria A dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza sino a 117 cm (118 cm con i ferri), montati da cavalieri di età compresa tra i 5 e i 12 anni:

- A1 riservata a cavalieri di età compresa tra i 5 e gli 8 anni;
- A3 riservata a cavalieri di età compresa tra gli 8 e i 12 anni.

La Categoria B dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza compresa fra i 112 cm (113 cm con i ferri) e 135 cm (136 cm con i ferri), montati da cavalieri di età compresa tra gli 8 e i 13 anni:

- B1 riservata a cavalieri di età compresa tra gli 8 e gli 12 anni;
- B3 riservata a cavalieri di età compresa tra i 10 e i 13 anni.

La Categoria C dell'Horse-Ball Club è riservata ai pony di altezza compresa fra i 130 cm (131 cm con i ferri) e 148 cm (149 cm con i ferri), montati da cavalieri di età compresa tra i 10 e i 16 anni:

- C1 riservata a cavalieri di età compresa tra i 10 e i 13 anni;
- C3 riservata a cavalieri di età compresa tra i 13 e i 16 anni.

Nel corso di un evento è possibile creare anche momenti dimostrativi denominati Warm Up. Il Warm Up è disputato con la stessa organizzazione e con le stesse regole di tutte le categorie previste, senza dar luogo all'acquisizione della firma sul Libretto del Cavaliere e alla classifica.



Art.6 - Passaggi di categoria

Non è consentito ad un cavaliere effettuare il passaggio alla categoria direttamente superiore rispetto a quella relativa alla sua fascia d'età.

Sarà responsabilità del Tecnico che accompagna la squadra, coppia, cavaliere, dei dati relativi al livello di appartenenza, agli elementi anagrafici dei/del propri/o cavalieri/e e dei/l relativi/o pony.

Art.7 - I pony

L'Horse-Ball Club si pratica con pony di almeno 4 anni.

A discrezione del Presidente di Giuria potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che presenta cattive condizioni fisiche.

Tutti i pony dovranno essere iscritti alla FISE, muniti della documentazione sanitaria prevista e di eventuale documentazione di legge necessaria.

La misura dei pony si intende per pony non ferrato.

Un pony può partecipare ogni giorno a:

- Serie n.1 e n.2: massimo a n.2 serie formate ognuna da 4 specialità in linea;
- Serie n.3: massimo ad una sola serie formata da 3 specialità di cui una è la partita oppure composta al massimo da 4 specialità in linea

Nella giornata in cui il pony partecipa ad una serie dell'Horse-Ball Club può disputare al massimo una gara di Horse-Ball Nazionale.

I pony dei cavalieri devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- L'imboccatura deve essere del tipo filetto, Pessoa, bitless con il divieto del filetto a barre. Su richiesta del Presidente di Giuria, le imboccature che possono provocare ferite al cavallo, dovranno essere sostituite;
- l'uso della martingala fissa è obbligatoria. E' facoltativa per la sola Categoria A.
- l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomi, è obbligatorio sui quattro arti. E' facoltativa per la sola Categoria A. La perdita di una delle protezioni ha come conseguenza, su richiesta del Presidente di Giuria o del giudice di linea, la sostituzione del pony durante un arresto di gioco;
- l'uso della sella inglese, è obbligatorio;
- l'uso dei paraocchi, è vietato;
- l'uso dei ramponi fissi o mobili, è autorizzato solo su campo in erba e su giudizio del Presidente di Giuria;
- l'uso della cinghia di recupero è obbligatorio per tutti i cavalieri in tutte le categorie; la cinghia di recupero deve presentare condizioni di sicurezza; deve scorrere obbligatoriamente in un anello fisso del sottopancia oppure nell'ansa formata dalla martingala fissata al sottopancia stesso oppure deve essere solidale al sottopancia.

Tutto l'equipaggiamento deve presentare condizioni di sicurezza, essere in buono stato, correttamente posizionato.



Art.8 - Campo gara

Le dimensioni massime dell'area del gioco, per i giochi in linea sono corrispondenti a quelle del Regolamento Club (90x70 m), mentre per la partita le dimensioni variano in funzione della categoria (vedi Tabella 1).

Le sue dimensioni non devono superare 130 m di lunghezza e 80 m di larghezza. E' possibile modificare le dimensioni sopra indicate secondo le caratteristiche del terreno a disposizione.

Per i giochi in linea saranno accettate contemporaneamente sul campo di gara al massimo 6 squadre.

Se le dimensioni lo permettono, si può aggiungere una zona di sicurezza.

Per zona di gioco si intende la corsia situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza da 3,50 m a 5 m a destra e a sinistra della linea dei paletti. Quando un binomio esce completamente da questa zona di gioco, ciò potrà determinare l'eliminazione della squadra per il gioco se l'applicazione di questa regola è stata decisa al briefing.

La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa, ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

La zona di attesa è situata fra la linea di attesa e l'eventuale linea di sicurezza o la staccionata, ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei picchetti deve avere un diametro di 15 cm, i segni per gli altri materiali un diametro di 40 cm (dimensione del pneumatico). Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing.

Art.9 - Punteggi di ogni gara

Nelle gare di Serie n.1 e n.2 non si ha classifica; oltre alla firma sul Libretto del Cavaliere vengono consegnati premi di partecipazione.

Al termine di ogni gioco della Serie n.3 si attribuisce un punteggio ad ogni squadra in funzione del proprio ordine di arrivo.

Il punteggio viene attribuito in funzione del numero delle squadre partecipanti (esempio: nel caso di 6 squadre, alla prima classificata 6 punti, alla seconda classificata 5 punti e così via, ad una squadra eliminata 0 punti).

Nel gioco della partita, la classifica del gioco è in base al regolamento Horse-Ball che verrà trasformata nella classifica della competizione come da paragrafo precedente.

Al termine della competizione della Serie n.3, i punti di ogni gioco per ogni squadra vengono sommati per determinare la classifica finale.



HORSE-BALL CLUB SPECIALITA'



Art.10 - Presentazione

a) Orientamenti

La presentazione ha come obiettivo la sensibilizzazione dei cavalieri al mondo del cavallo, l'importanza della cura del pony, i comportamenti corretti di sicurezza per la sua cura e la sua presentazione.

b) Regole generali

La presentazione si svolge secondo le regole indicate nel Regolamento Club, ma l'equipaggiamento del cavaliere e del pony devono essere quelle indicate nel Regolamento Horse-Ball, di seguito sono riportati alcuni elementi principali.

Equipaggiamento del Pony				
Categorie	Protezioni arti	Martingala fissa	Paraglomi	Cinghia di recupero
A1/A3	Facoltativi	Facoltativa	Facoltativi	Obbligatoria
B1/B3	Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria
C1/C3	Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria

Equipaggiamento del Cavaliere				
Categoria	Protezione del dorso	Stinchiere e ginocchiere	Casco con copricasco numerato	Maglie numerate
A1/A3	Raccomandata	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
B1/B3	Raccomandata	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
C1/C3	Raccomandata	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie

Campo

La prova si svolge in un'area recintata, composto da poste, una per ciascun cavaliere. Ogni posta dovrà essere larga minimo 3 m.

Schema di valutazione

Ogni cavaliere avrà un tempo assegnato, da 20 a 30 minuti, per pulire e sellare il proprio pony. Durante la prova saranno valutati gli elementi indicati nella scheda di valutazione.

Prova di conoscenza

Durante o dopo la prova di pulizia/insellaggio, un giudice porrà ad ogni cavaliere 3 domande, una per ognuno dei seguenti temi:

- cura del pony;
- sellare il pony;
- comportamento del pony.



Valutazione della pulizia del pony

Al termine del tempo assegnato (da 20 a 30 minuti), i giudici valutano la pulizia del pony e della sua selleria. Assegnano anche voto per giudicare il materiale usato per la pulizia (kit di pulizia completo e in buono stato).

Solo le categorie A1, per sellare il pony, i cavalieri potranno essere aiutati dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta

Questa prova si può effettuare individualmente o in sezione a prescindere dal tempo a disposizione.

Dopo aver presentato il pony a mano al passo e al trotto (un cavaliere per pony a rotazione), il giudice valuterà la capacità di:

- presentare un pony a mano all'alt e al passo;
- presentare un pony a mano al trotto;
- montare/smontare dal pony;
- passo e disinvoltura del cavaliere;
- trottare senza muovere le gambe e le mani, la capacità di essere disinvolto al trotto seduto come al trotto battuto;
- leggerezza del contatto con la bocca, per i più piccoli non tirare le redini;
- trottare sul diagonale corretto (interno/esterno).

Partecipazioni

Per tutte le categorie si deve presentare un cavaliere e un pony. Solo le categorie A1 potranno essere aiutati dalla madrina o dal padrino che dovranno essere maggiorenni e tesserati.

I cavalieri devono gareggiare in tenuta regolamentare col casco a 3 punti di attacco.



Scheda di valutazione

PRESENTAZIONE			
Cavaliere		Pony	
Pratica			
Elemento di valutazione		Punteggio	note
<i>Cura del pony</i>	<i>Materiale di pulizia</i>		
	<i>Uso del materiale di pulizia</i>		
<i>Sellare il pony</i>			
<i>Rispetto delle regole di sicurezza</i>			
<i>Presentare il pony al passo</i>			
<i>Presentare il pony al trotto</i>			
<i>Montare e smontare dal pony</i>			
<i>Montare al passo</i>			
<i>Montare al trotto</i>			
<i>Diagonale corretto</i>			
<i>Uso corretto degli aiuti</i>			
TEORIA			
<i>Cura del pony</i>			
<i>Sellare il pony</i>			
<i>Comportamento del pony e sue caratteristiche</i>			
<i>Firma del Presidente di Giuria</i>			



Teoria

La cura del Pony

1. A che cosa serve pulire il pony ?
2. Perché pulire i piedi del pony? Descrizione del piede.
3. Come mi dispongo per pulire i piedi ? Perché ?
4. Come si puliscono gli occhi e il naso del pony ? Perché usare diverse spugne ?
5. Perché ogni tanto si taglia la coda ?
6. Perché tosare il pony ? Quando ?
7. Mostrare la spazzola dura e quella morbida, a che cosa servono ?
8. Perché pettinare la criniera ?
9. Perché mettere il grasso sullo zoccolo ?
10. Perché viene richiesto il maniscalco ?
11. Descrizione e domande sul materiale presente nel Grooming Kit.
12. Perché ogni tanto si fa la doccia al pony e quando/come la facciamo ?

Sellare il pony

1. Perché e come regolare la lunghezza delle staffe ?
2. Come mettere la sella ?
3. Perché stringere il sottopancia ? Quando ?
4. A che cosa serve il sottocoda ?
5. Perché usare l'imboccatura ?
6. Perché pulire regolarmente il materiale di selleria ? Come ? (dalla A3 in su)
7. Indicare tre parti della sella.
8. Che cosa è la martingala ? Indicare almeno due tipi di martingala ? (dalla A3 in su)
9. Come legare il pony nella massima sicurezza (dalla A3 in su)
10. Esistono diversi tipi di imboccature: perché ? (dalla A3 in su)
11. Indicare almeno due tipi sella? (dalla A3 in su)
12. Perché si mette un collare intorno all'incollatura ? (dalla A3 in su)

Il comportamento del pony/le sue caratteristiche

1. Come comunica ? Cosa osserva per capirlo?
2. Perché è pauroso ?
3. Come rassicurarlo ?
4. Quanti colori di mantelli conosci ?
5. Come dorme ?
6. Che cosa mangia ? Quanti litri di acqua al giorno deve bere ?
7. Come deve essere un buon cavaliere ?
8. Perché bisogna ripetere gli esercizi ?
9. Come ti riconosce il pony ?
10. Di che cosa si potrebbe spaventarsi ?
11. Quale è il carattere del tuo pony ?
12. Fino a quale altezza si definisce un pony ?

Nel corso di ogni anno possono essere aggiunte o eliminate alcune domande.



Art.11 - Passaggi

a) Orientamenti

Il gioco dei passaggi ha come obiettivo l'applicazione del lavoro in piano del cavaliere nella conduzione del pony su una linea cercando di mantenere la medesima andatura del proprio compagno. Il numero di passaggi tra i due cavalieri consente di separare quello che è il ritmo dalla velocità dei passaggi. Occorrerà avere un ritmo adeguato che dipenderà da entrambi i binomi e varia a seconda della situazione. La distanza tra i cavalieri consentirà inoltre di effettuare passaggi con le due mani abbandonando le redini.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.6 paletti posti a coppie come da disegno ad un distanza D che varia a seconda della categoria.

- A1 - D minimo 0,5 m, massimo 1,5 m;
- A3 - D minimo 1 m, massimo 2 m;
- B1 - D minimo 1,5 m, massimo 2,5 m;
- B3 - D minimo 2 m, massimo 3 m;
- C1 - D minimo 2,5 m, massimo 3,5 m;
- C3 - D minimo 3 m, massimo 4 m.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area giochi.

Al gioco partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per il gioco di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 alla sinistra del paletto ed il n.2 alla destra del paletto. Tra la linea di partenza ed il primo paletto dovranno essere effettuati n. 2 passaggi. Tra la prima e la seconda linea di paletti dovranno essere effettuati n. 4 passaggi, come pure tra la seconda e la terza linea. Infine tra la terza linea e la linea di fondo dovranno essere effettuati n.2 passaggi. Oltre la linea di fondo, quando i quattro arti dei pony sono oltre la linea, i cavalieri dovranno effettuare una mezza volta scambiandosi di linea ed effettuare il percorso all'inverso giungendo alla linea di arrivo. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di arrivo, i cavalieri n.1 e n.2 passeranno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per il gioco a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 1.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.

Posizionamento paletti

- prima linea di paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 20% della lunghezza totale del percorso;
- seconda linea di paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 50% della lunghezza totale del percorso;
- terza linea di paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 80% della lunghezza totale del percorso.



Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2:
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3:
 - a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.

d) Errori

Nel caso la palla cada a terra:

- esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla;
- internamente alla linea, può essere raccolta da entrambi i cavalieri.

In entrambi i casi dovrà essere raccolta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.

Dopo averla raccolta la coppia riparte:

- dalla linea di partenza, se la palla cade nella fase di avvicinamento al fondo campo;
- dalla linea di fondo campo, se la palla cade nella fase di avvicinamento alla linea di arrivo.

Nel caso in cui la coppia non riesca ad effettuare il numero di passaggi previsto in una o più delle singole tratte, il gioco riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti) con l'esecuzione totale dei passaggi previsti dal gioco nel tratto (partenza con zero passaggi).

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo di che la coppia potrà riprendere il gioco dal paletto caduto.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore sarà eliminata.

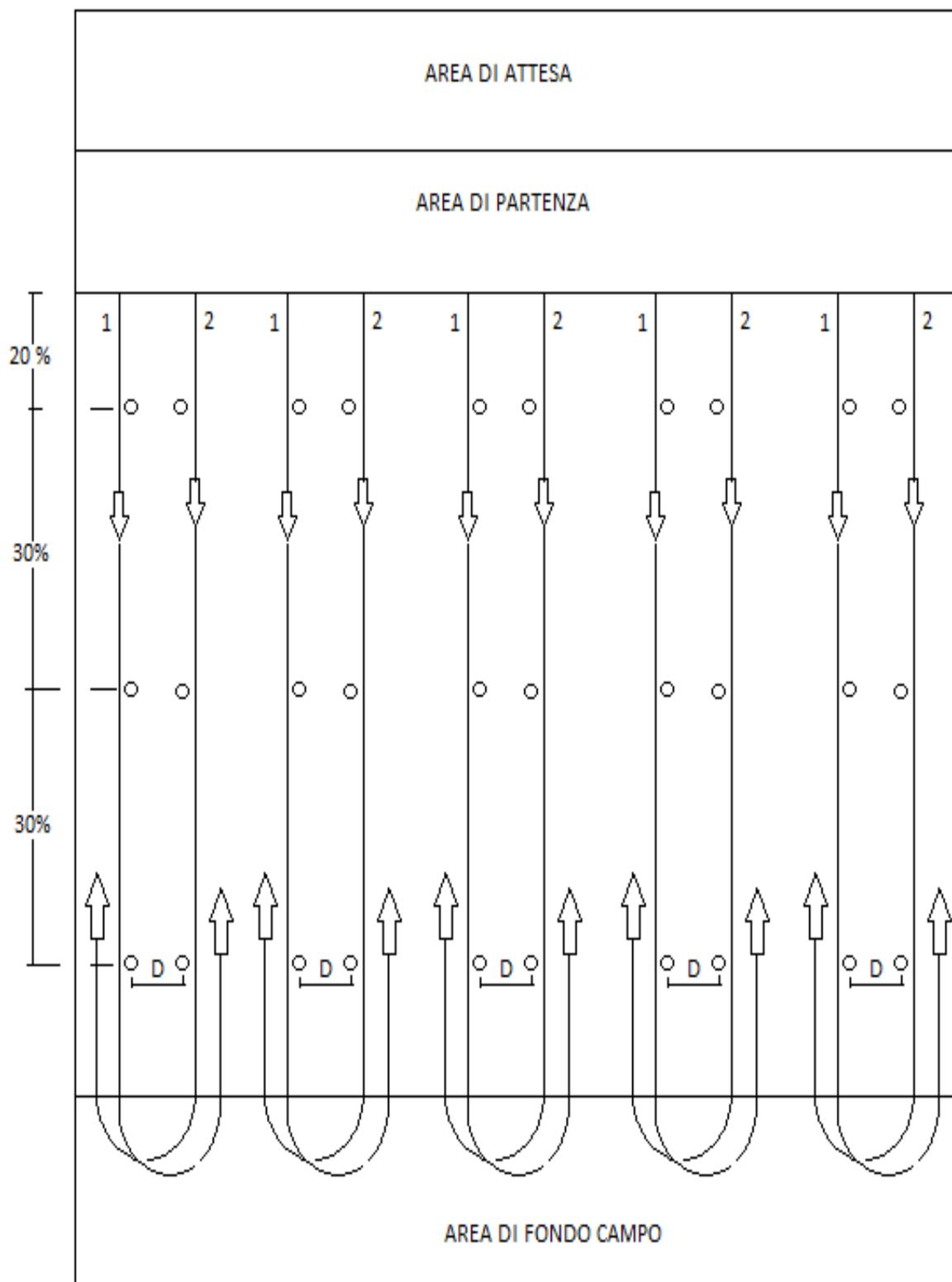


Figura 1 – Passaggi



Art.12 - Passaggi con volta

a) Orientamenti

Il gioco dei passaggi con volta ha come obiettivo l'applicazione del lavoro in piano del cavaliere in relazione ad un compagno e ad una palla, mantenendo un ritmo che varia a seconda della situazione, cambiando direzione. Inoltre aiuta i cavalieri ad assumere una postura corretta con una visione anticipata dell'esercizio che si va ad affrontare.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.2 paletti.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area giochi.

Al gioco partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per il gioco di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 ed il n.2 alla destra del primo paletto. Giunti all'altezza del primo paletto il cavaliere più vicino compie una volta attorno al paletto e poi prosegue con i passaggi. Tra la linea di partenza e il primo paletto i cavalieri devono passarsi la palla almeno 2 volte, come pure tra il secondo paletto e la linea di fondo campo; tra il primo ed il secondo paletto i cavalieri devono passarsi almeno 3 volte la palla. Superata la linea di fondo con i quattro arti di ciascun pony, i cavalieri dovranno effettuare il percorso all'inverso incrociandosi, tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza, i cavalieri n.1 e n.2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per il gioco a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1 e n.2 della modalità precedente. Vedi figura 2.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.

Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 70 m/min e i 100 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min.



d) Errori

Nel caso la palla cada a terra:

- esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla;
- internamente alla linea dovrà essere raccolta da uno dei due cavalieri.

La raccolta della palla dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.

Dopo averla raccolta la coppia riparte:

- dalla linea di partenza, se la palla cade nella fase di avvicinamento al fondo campo;
- dalla linea di fondo campo, se la palla cade nella fase di avvicinamento alla linea di arrivo.

Nel caso in cui la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte, il gioco riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti) con l'esecuzione dei passaggi previsti dal gioco (partenza con zero passaggi).

Il mancato cambio di corsia a fondo campo comporta la ripartenza dal fondo campo stesso.

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo di che la coppia potrà riprendere il gioco dal paletto caduto.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore sarà eliminata.

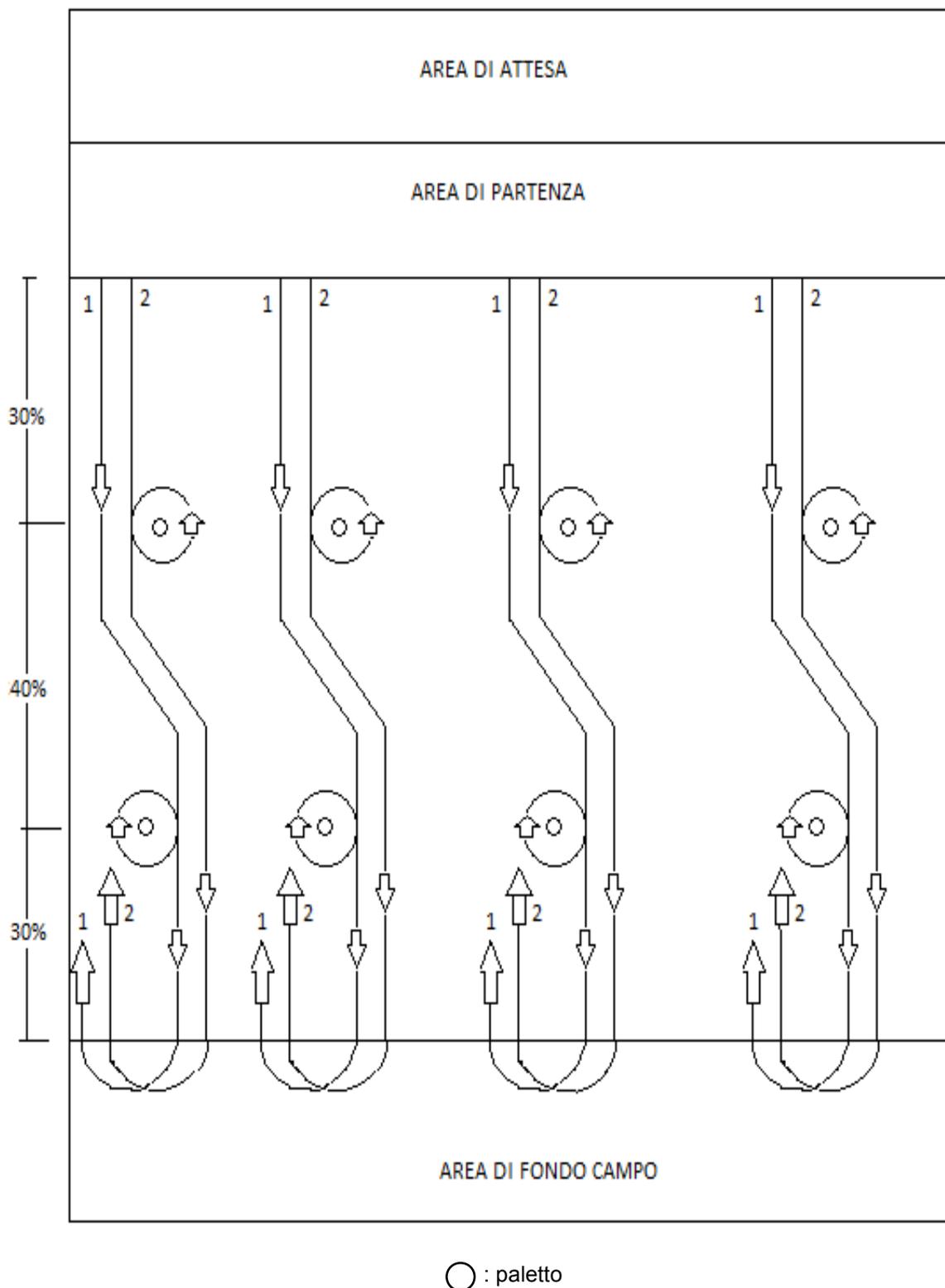


Figura 2 - Passaggi con volta



Art.13 - Passaggi con incroci

a) Orientamenti

Il gioco dei passaggi con incroci ha come obiettivo l'avviamento del cavaliere, oltre alla confidenza con il proprio pony, anche alla relazione con i propri compagni mantenendo un ritmo ed una direzione corrispondente alla necessità del momento. Inoltre educa i cavalieri a mettersi a disposizione dei propri compagni nell'ottica di una riuscita di squadra.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.4 paletti.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area giochi.

Al gioco partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per il gioco di squadra è la seguente: i cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, i cavalieri n.1 e n.2 partono affiancati, il n.1 alla destra ed il n.2 alla sinistra del primo paletto. Tra il primo e il secondo paletto devono incrociarsi scambiandosi di linea e passandosi almeno una volta la palla; ripetere l'azione descritta anche tra il secondo e il terzo paletto e tra il terzo e quarto paletto fino a raggiungere la linea di fondo. Superata la linea di fondo con i quattro arti di ciascun pony, i cavalieri dovranno effettuare il percorso all'inverso incrociandosi, tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza i cavalieri n.1 e n.2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per il gioco a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1 e n.2 della modalità precedente. Vedi figura 3.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.

Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.



d) Errori

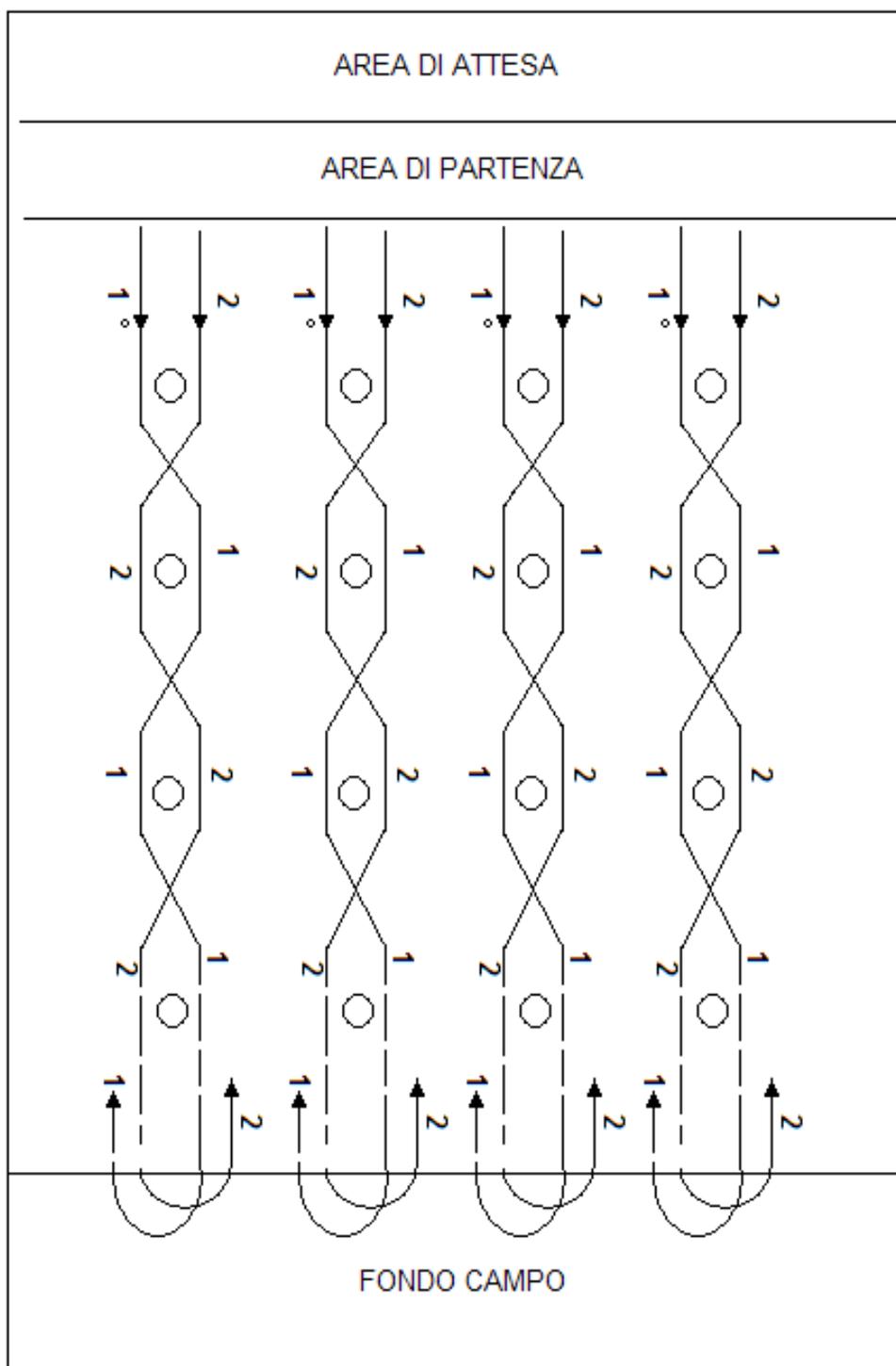
Nei casi in cui:

- la palla cada a terra:
 - esternamente alla linea, dovrà essere raccolta dal cavaliere più vicino alla palla.
 - internamente alla linea, può essere raccolta da entrambi i cavalieri.La palla dovrà essere raccolta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.
- la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte.

In questi casi il gioco riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti/linea di partenza o fondo) con l'esecuzione dei passaggi e dell'incrocio previsti dal gioco (partenza con zero passaggi).

Il cavaliere che provoca la caduta del paletto dovrà scendere dal pony e ripristinare l'elemento, dopo di che la coppia potrà riprendere il gioco dal paletto caduto con l'esecuzione dei passaggi e dell'incrocio.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore sarà eliminata.



○ : paletto

Figura 3 - Passaggi con incroci



Art.14 - Ramassage

a) Orientamenti

Il ramassage ha come obiettivo quello di far comprendere al cavaliere le basi per gestire un pony in una direzione voluta, con il giusto ritmo e la corretta postura del cavaliere.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.3 palle e n.6 cerchi disegnati in gesso.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area giochi.

I sei cerchi vengono tracciati su due linee parallele distanti tra loro di 1 m come indicato in figura 4. Il cavaliere si trova così a passare lungo una linea immaginaria lasciando a destra o a sinistra i cerchi.

Le palle saranno poste all'interno dei cerchi neri ed il cavaliere dovrà depositare la palla nel cerchio bianco immediatamente successivo. La distanza tra il cerchio nero e quello bianco successivo varia in funzione della lunghezza del campo, di norma tra 2 e 3 m.

I cavalieri n.1 e n.3 si trovano dietro la linea di partenza mentre i cavalieri n.2 e n.4 si trovano dietro la linea di fondo.

Al segnale di partenza, il cavaliere n.1 raccoglie la palla posta all'interno del primo cerchio e la deposita nel cerchio successivo. Poi prosegue raccogliendo la seconda palla depositandola nel cerchio successivo e così via anche per la terza palla. Giunto con i quattro arti del pony oltre la linea di fondo, il cavaliere n.2 potrà partire effettuando il percorso inverso. Quando il cavaliere n.2 con i quattro arti del pony oltrepassa la linea di partenza/arrivo inizierà il percorso per il cavaliere n.3 e a seguire il n.4 come sopra descritto.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.

Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

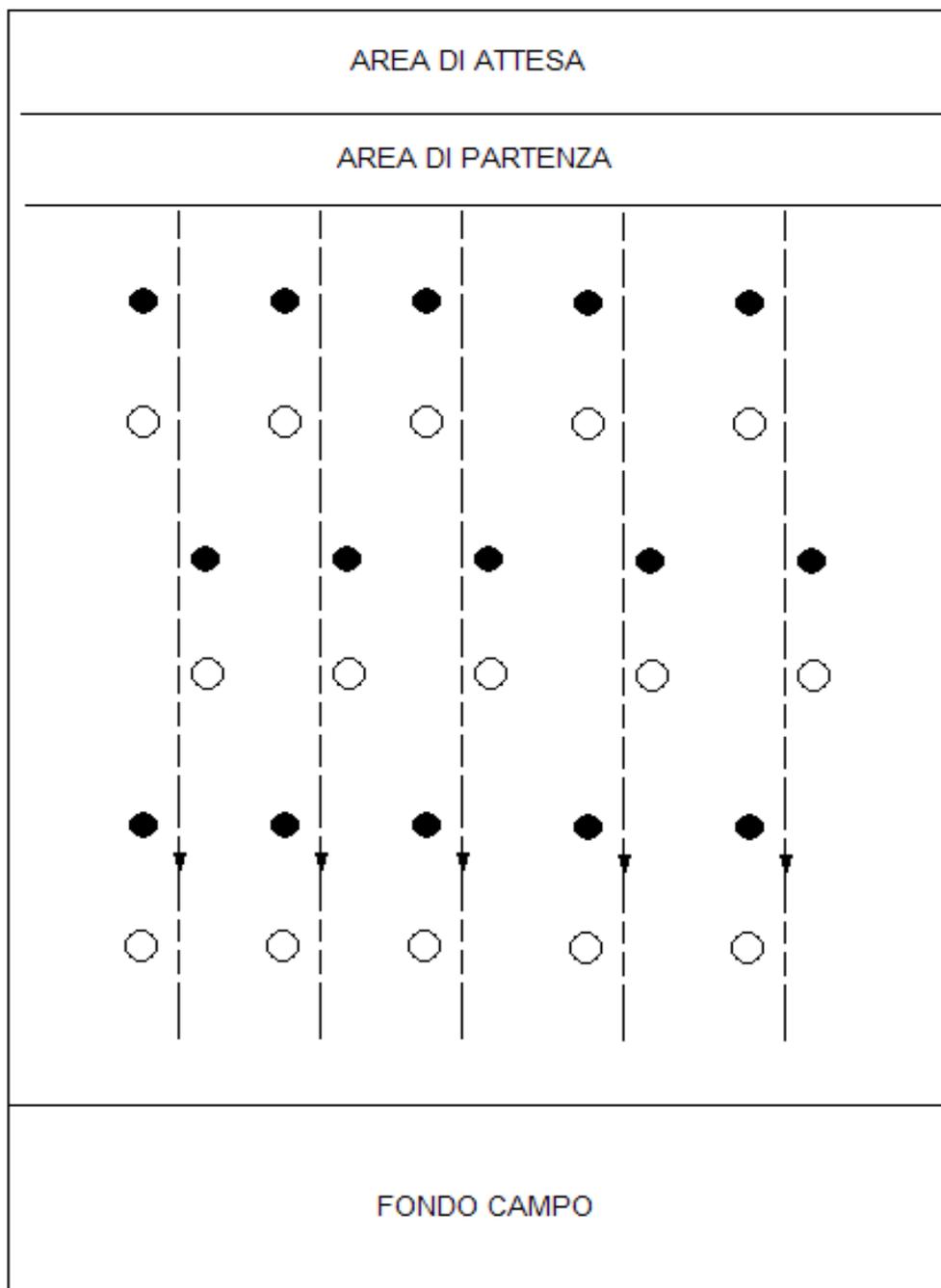


d) Errori

Se la palla cade o il cavaliere deposita la palla fuori dal cerchio dovrà ritornare e recuperare la palla in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony e posizionarla nel cerchio opportuno. Successivamente potrà procedere con il recupero della successiva palla.

Tutti e quattro gli arti dovranno superare la linea di fondo o di arrivo per considerare conclusa la prova del cavaliere e far partire il proprio compagno di squadra pena l'eliminazione.

Nel caso il cavaliere non ratifichi l'errore sarà eliminato.



● : cerchi da dove raccogliere la palla

○ : cerchi ove depositare la palla

Figura 4 - Ramassage



Art.15 - Ramassage con passaggi e tiro

a) Orientamenti

Il ramassage con passaggi e tiro ha come obiettivo quello di far comprendere al cavaliere le basi per gestire un pony in una direzione voluta, con reattività per la raccolta della palla, mantenere il giusto ritmo in relazione ad un compagno ed avere la necessaria precisione nel tiro a canestro.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari:

- n.1 cono;
- n.2 palle;
- n.1 quadrato 50 x 50 cm disegnato in gesso;
- n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m posto a 2 m prima della linea di partenza (esterno al campo).

Posizione equipaggiamento

Il cono è posto ad una distanza pari al 60% della lunghezza totale dell'area di gioco mentre le 2 palle all'interno di un quadrato 50x50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area dei giochi.

I cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza.

Al segnale di via, il cavaliere n.1 (alla destra del quadrato) ed il n. 2 (alla sinistra del quadrato), partono ed il cavaliere n.1 raccoglie una delle due palle da terra e, prima di giungere al paletto la deve passare al cavaliere n.2. Successivamente il n.1 effettua una mezza volta a sinistra ed il n.2 effettua una mezza volta a destra, entrambi attorno al cono, andando verso il canestro. Nella fase di avvicinamento al canestro il cavaliere n.2 passa la palla al n.1 che prima di oltrepassare con il primo arto del pony la linea di arrivo effettua il tiro a canestro. Una volta che entrambi i cavalieri hanno superato la linea di arrivo con i quattro arti del pony possono partire gli altri due cavalieri (vedi figura 5). Si considera valido il tiro effettuato anche se il primo arto è posto sopra la linea, ma non oltre.

Per la Serie n.3, ad ogni canestro effettuato, la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica il gioco la squadra che arriva per prima. Se la palla termina fuori dal canestro il tiro viene considerato valido, ma non fa totalizzare punti.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.



Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

d) Errori

Qualora la palla cada tra la linea di partenza ed il cono:

- prima del passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che ha eseguito precedentemente il ramassage;
- dopo il passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che è più vicino alla palla.

Una volta raccolta la palla, la coppia parte dalla linea di partenza ed esegue nuovamente il passaggio prima della mezza volta.

Qualora la palla cada tra il cono e la linea di arrivo:

- prima o dopo il passaggio, la palla deve essere raccolta dal cavaliere che è più vicino alla palla.

Una volta raccolta la palla, la coppia parte dal cono ed esegue nuovamente il passaggio prima del tiro a canestro.

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore sarà eliminata.

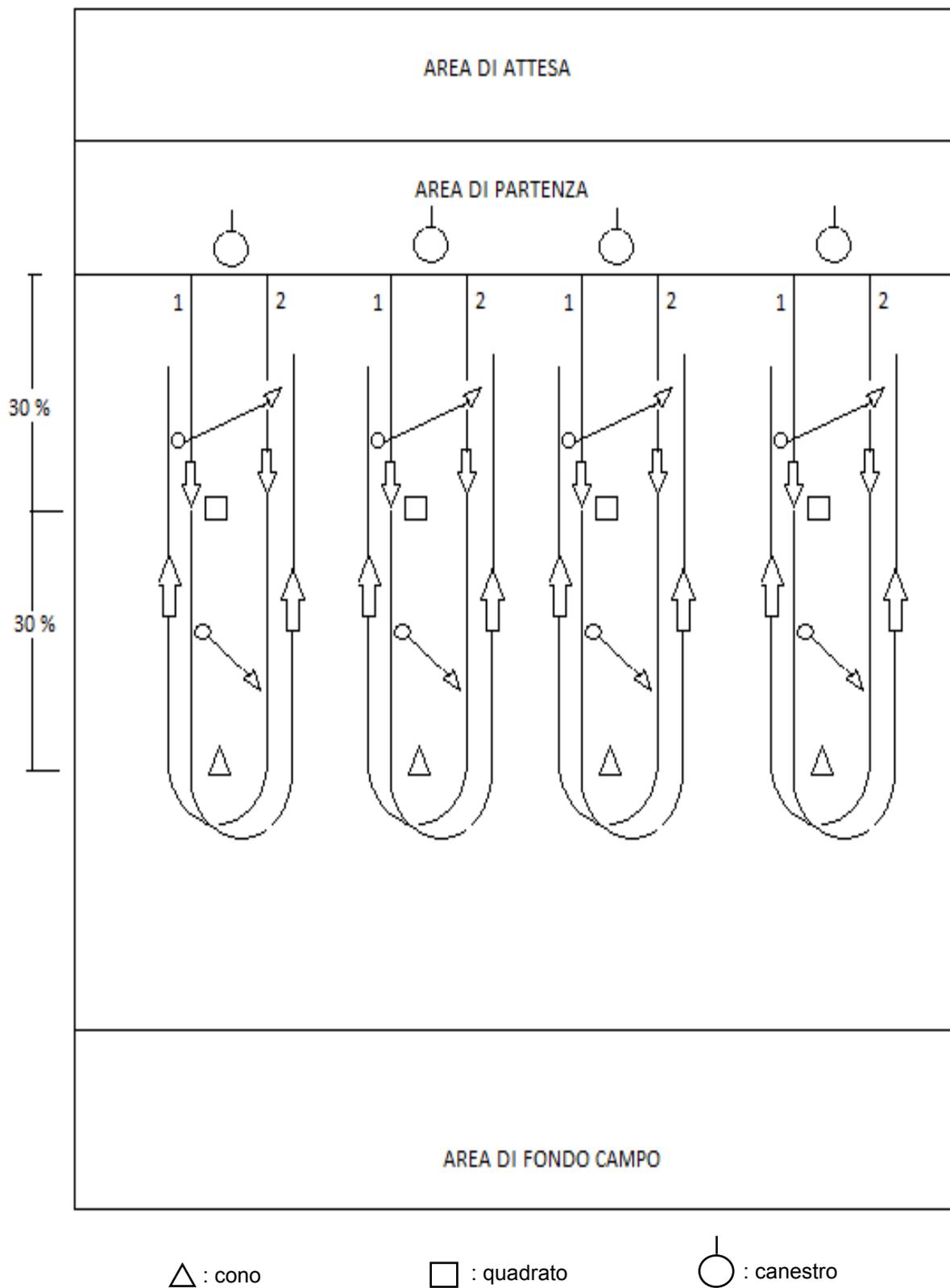


Figura 5 - Ramassage con passaggi e tiro



Art.16 - Tiro a canestro

a) Orientamenti

Il tiro a canestro ha come obiettivo quello di sviluppare nel cavaliere la consapevolezza di gestire il pony su una direzione voluta, mantenendo il proprio equilibrio con una variazione di postura e gestualità.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari:

- n.1 cono;
- n.4 palle;
- n.1 quadrato 50x50 cm disegnato in gesso;
- n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m posto a 2 m prima della linea di partenza (esterno al campo).

Posizionamento equipaggiamento

Il cono sarà posto ad una distanza pari al 60% della lunghezza totale dell'area di gioco mentre le 4 palle saranno poste all'interno di un quadrato 50x50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza. Il canestro, all'esterno del campo, sarà posto a 2 m prima della linea di partenza.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area dei giochi.

I cavalieri n.1, n.2, n.3, n.4 attendono dietro la linea di partenza.

Al segnale di via, il cavaliere n.1 parte per effettuare una mezza volta attorno al cono; ritornando verso il canestro il cavaliere raccoglie in movimento senza fermarsi (ramassage) una delle 4 palle poste in un quadrato a metà della linea. Raccolta la palla prosegue verso il canestro che si trova a 2 m oltre la linea di arrivo. Il cavaliere prima di superare con un arto del pony la linea di arrivo dovrà effettuare il tiro a canestro. Si considera valido il tiro effettuato anche se il primo arto è posto sopra la linea, ma non oltre. Superato con i quattro arti del pony la linea di arrivo il cavaliere termina la prova (vedi figura 6). Solo successivamente potrà partire il n. 2 e così via.

Per la Serie n.3, ad ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica il gioco la squadra che arriva per prima. Se la palla termina fuori dal canestro il tiro viene considerato valido, ma non fa totalizzare punti.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.



Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 60 m/min e i 100 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 100 m/min e i 140 m/min.

d) Errori

Qualora la palla cada tra il quadrato e il cono, il cavaliere dovrà raccoglierla in movimento e partire nuovamente dalla linea di partenza.

Qualora la palla cada tra il cono e la linea di arrivo il cavaliere dovrà raccoglierla in movimento e partire nuovamente dal cono.

La palla è considerata caduta dentro l'area di gioco se cade nell'area di gioco o anche sopra la linea di arrivo.

Nel caso il cavaliere non ratifichi l'errore, sarà eliminato.

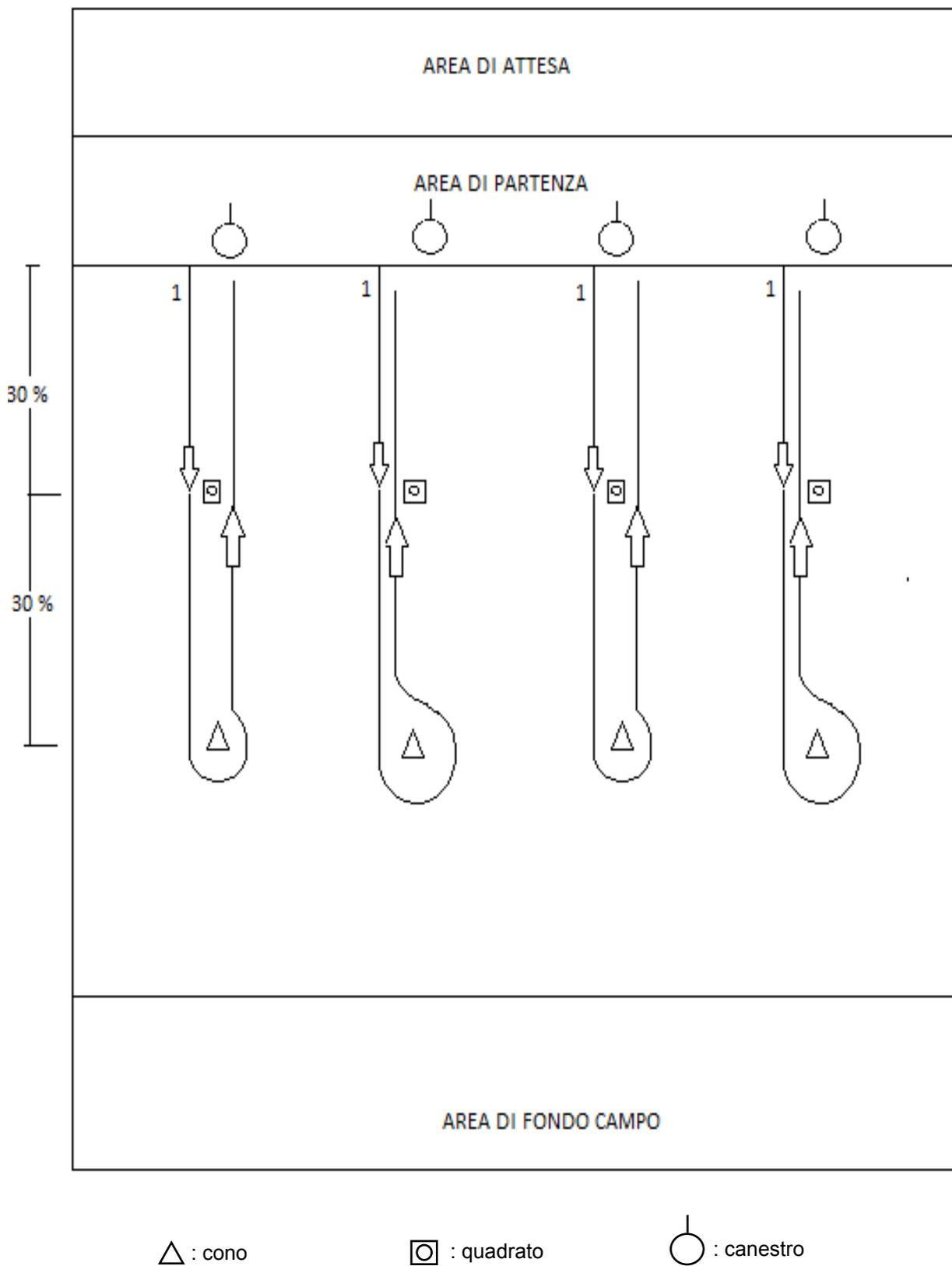


Figura 6 - Tiro a canestro



Art.17 - Passaggi con incrocio e tiro

a) Orientamenti

I passaggi con incrocio e tiro hanno come obiettivo la naturale prosecuzione di un programma di avviamento alla disciplina dell'Horse-Ball. Tale obiettivo viene conseguito attraverso la progressiva creazione di situazioni che nel corso di una partita si sviluppano con 4 giocatori contemporaneamente.

b) Equipaggiamento

Per ogni area sono necessari n.7 coni e n.1 palla per ogni coppia. L'area è definita come il 50% dell'area dei giochi in linea e sarà tracciata in gesso come da figura 7 (linee tratteggiate e linee a punti nella figura).

Posizionamento equipaggiamento

- coni A e B: 5...7 m dalla metà campo e dal bordo area.
- cono E posto perpendicolarmente al canestro, ad una distanza variabile in funzione della Categoria:
 - Categoria A: 5 m;
 - Categoria B: 7 m;
 - Categoria C: 10 m.
- cono D e F posti a 1 m dalla linea di partenza e, rispetto alla linea immaginaria che collega il palo del canestro (H) e il cono E, variabile in funzione della categoria nel seguente modo:
 - Categoria A: 5 m;
 - Categoria B: 7 m;
 - Categoria C: 10 m.
- i coni C e G si trovano lungo il tracciato che collega i vertici della metà del campo con i coni D ed F. Alla distanza di 3 m dai coni D ed F.

c) Regole Generali

Il gioco si svolge nell'area giochi.

Possono gareggiare contemporaneamente n.2 squadre (4 componenti)/coppie.

Il cavaliere n.1 è posizionato a fianco del cono A ed il n.2 a fianco del cono B, solo uno possiede una palla. Al segnale di via dovranno incrociarsi passandosi la palla. Successivamente dovranno eseguire la diagonale mantenendo all'interno (destra o sinistra a seconda della posizione di partenza del cavaliere) il cono A o B. All'interno dell'area delimitata dal gesso (linee tratteggiate) devono effettuare un incrocio passandosi la palla. Colui che riceve la palla dovrà tirare prima di superare con un arto del pony la linea tracciata con il gesso tra i coni C-D oppure D-E oppure E-F oppure F-G (linee a punti). Entrambi i componenti della coppia dovranno uscire celermente, ma non potranno uscire dall'area tra gli stessi coni e tra le linee tratteggiate.

Tutte le informazioni relative allo svolgimento del gioco saranno definite dal Presidente di Giuria che le valuterà in base alle dimensioni del campo e ne darà informazione alla prima riunione con i Tecnici.



Modalità di valutazione della prova

Sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

- Serie n.1 e n.2
 - di precisione con o senza passaggi obbligati;
 - di regolarità con o senza passaggi obbligati (viene stabilito il tempo minimo e massimo entro il quale i cavalieri devono giungere al traguardo per ottenere la firma sul Libretto del Cavaliere).
- Serie n.3
 - a Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del gioco).

Tempi limite

- Categoria A1/B1/C1: velocità compresa tra i 90 m/min e i 120 m/min;
- Categoria A3/B3/C3: velocità compresa tra i 130 m/min e i 180 m/min.

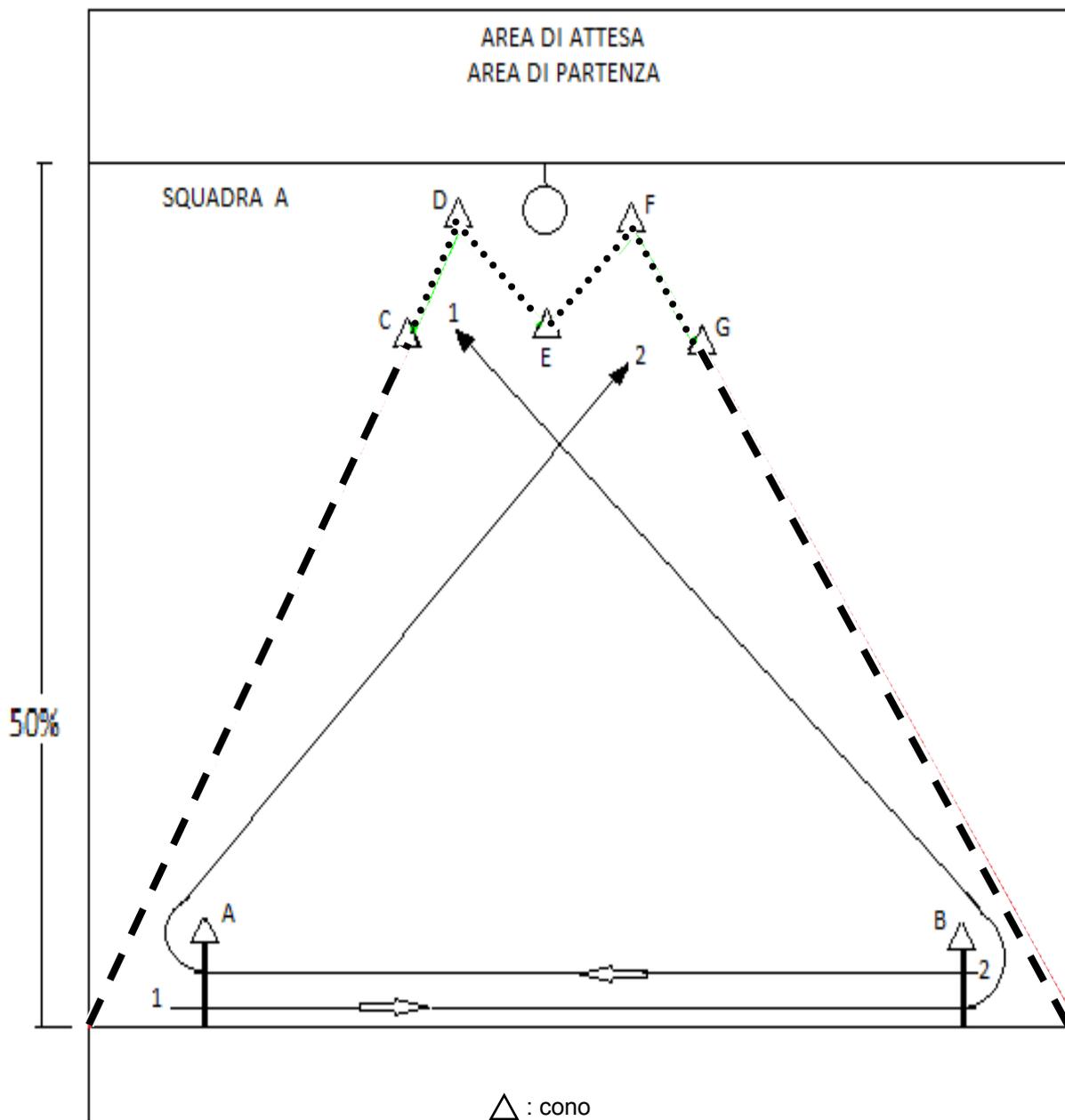
Per la Serie n.3, ad ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica il gioco la squadra che ha completato il percorso con il maggior numero di cavalieri.

d) Errori

Se uno dei due cavalieri esce fuori dall'area prima aver eseguito l'incrocio, il cavaliere uscito dovrà rientrare celermente nell'area e completare l'esercizio.

Nel caso in cui non riesca a tirare nell'area o il tiro finisca fuori dal canestro, il punteggio della squadra è pari a zero.

Nel caso in cui la palla cada a terra all'interno dell'area la squadra potrà raccogliere in movimento la palla e completare il gioco.



Metà campo gara

- Linea a punti - tratto in cui il pony può uscire
- Linea tratteggiata - tratto in cui il pony non può uscire

Figura 7 - Passaggi con incrocio e tiro



Art.18 - Partita

a) Orientamenti

La partita, come evoluzione educativa, ha come obiettivi:

- fornire una naturale prosecuzione dai giochi in linea al rapporto con il gruppo;
- la conduzione del pony alle varie andature in un gruppo senza schemi predefiniti;
- l'avvicinamento dei cavalieri allo sport di squadra con comportamenti corretti e con maggiori possibilità di adeguarsi alle situazioni.

b) Regole generali

Il gioco si svolge nel campo della partita.

La partita si svolge secondo le regole indicate nel Regolamento Horse-Ball in vigore. Il Presidente di Giuria potrà aggiungere nuove regole di sicurezza in base al livello di capacità delle squadre.

Le differenze applicate alle partite Horse-Ball Club rispetto al Regolamento Horse-Ball sono le seguenti:

Categoria A

- la partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- l'arbitraggio nelle partite viene effettuato a piedi da due arbitri ed il colpo d'avvio è effettuato al passo;
- la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro, viene effettuata in corrispondenza della linea del canestro, sotto forma di una penalità n.3, a vantaggio della squadra che lo ha subito;
- l'eventuale uso del frustino, che dovrà essere attaccato alla sella e non dovrà superare i 60 cm, comporterà una penalità per la squadra. La penalità sarà +4 canestri per la squadra avversaria per ogni cavaliere che ne farà uso;
- l'uso degli speroni è proibito, in caso di utilizzo la squadra sarà eliminata dal gioco;
- l'equipaggiamento dei giocatori dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria Pulcini per la serie A1 e per la categoria Giovanissimi per la serie A3;
- le dimensioni della palla variano in funzione della categoria (vedi tabella 2);
- per la sola categoria Horse-Ball Club serie A1, il capitano è rappresentato dal Tecnico responsabile della squadra.
- prima che il medesimo giocatore possa effettuare un ulteriore canestro, i propri compagni dovranno marcare almeno un altro.

Categoria B

- La partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi
- il colpo d'avvio è effettuato al trotto per la B1 mentre per la B3 è al galoppo;
- la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro, viene effettuata in corrispondenza della linea del canestro, sotto forma di una penalità n.3, a vantaggio della squadra che lo ha subito;
- vietato l'uso del frustino in campo gara;



- la lunghezza degli speroni è al massimo di 1cm; in caso di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dal gioco;
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria Giovanissimi per la serie B1 e per la categoria Esordienti per la serie B3.

Categoria C

- la partita si svolge in due tempi da 7 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- il colpo d'avvio è effettuato al galoppo;
- la rimessa in gioco dopo l'effettuazione di un canestro si effettua al centro del campo a vantaggio della squadra che ha subito il canestro;
- vietato l'uso del frustino in campo gara;
- la lunghezza degli speroni è al massimo di 1cm; in caso di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dal gioco;
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse-Ball in vigore per la Categoria Esordienti per la serie C1 e B3.

Cat.	Serie	Età	Pony alt.max (cm.)	Dimensioni max area di gioco (m.)		Altezza canestro (cm.)	Linea pen.1 (m.)	Linea penalità 2 (m.)		Palla
				Lungh.	Largh.			Tiro dir.	Azione	
A	A1	5...8	117	40	20	200	3	6	10	n.2
	A3	8...12		40	20	300	4	8	12	n.3
B	B1	8 - 12	112 - 135	40	20	300	4	8	12	n.3
	B3	10 - 13		60	20	350	5	10	15	n.3
C	C1	10 -13	130 - 148	60	20	350	5	10	15	n.3
	C3	13 - 16		60	20	350	5	10	15	n.4

Tabella 1

	Categoria		
	A1	A3/B1/B3/C1	C3
Taglia della palla	n.2	n.3	n.4
Circonferenza della palla	47 cm	60 cm	65 cm
Lunghezza delle maniglie fuori tutto (escluso le cuciture)	25 cm	28 cm	31 cm
Spazio tra due cuciture della stessa maniglia	15 cm	18 cm	20 cm
Larghezza delle maniglie	16÷18 mm	18÷20 mm	18-20 mm
Spessore del cuoio delle maniglie	4÷6 mm	6÷8 mm	6-8 mm
Peso totale dell'insieme	400÷500 g	500÷600 g	600-700 g

Tabella 2



Art.19 - Cadute

Se un cavaliere cade abbandonando il pony, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale. Per riprendere il gioco deve ritornare al punto in cui è caduto.

Un pony può essere recuperato da chiunque nel campo gara, ma una volta preso deve essere tenuto fuori dall'area di gioco nell'attesa che il suo cavaliere se ne riappropri.

Una caduta che provoca un'interferenza nei confronti degli altri determinerà l'eliminazione per il binomio per quel gioco.

Art.20 - Gestione del pony non montato in libertà

Un cavaliere deve restare sempre in contatto con il proprio pony.

Se un cavaliere perde il contatto con il suo pony, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco.

Un pony non deve mai essere lasciato volontariamente. In caso in cui le redini passino sotto l'incollatura, il cavaliere deve rimetterle al loro posto prima di continuare la sua gara.

Un pony scontroso, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri e/o degli altri pony, o difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione dell'arbitro.

Se un cavaliere incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco, l'arbitro può decidere, per motivi di sicurezza, di far tenere il pony da una persona di sua scelta: la squadra sarà eliminata per quel gioco a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare a tenere il pony.

Art.21 - Ostruzioni

Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea di gioco e ostruisce un avversario, la squadra, coppia o individuo causante l'ostruzione è eliminata. L'ostruzione è considerata tale, quando un cavaliere deve modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco, quando un pony offeso è rallentato, deviato o urtato.

L'invasione di campo senza ostruzione non causa eliminazione a discrezione dell'arbitro.

Art.22 - Ufficiali di gara

Gli Ufficiali di Gara sono definiti nell'iter di formazione Arbitri e Presidenti di Giuria.



Allegato A – Libretto del Cavaliere

Tutti i cavalieri che intendono iniziare l'iter previsto dall'Horse-Ball Club devono essere in possesso del documento "**Libretto del Cavaliere**" che dovrà essere presentato alla Giuria al termine dell'evento.

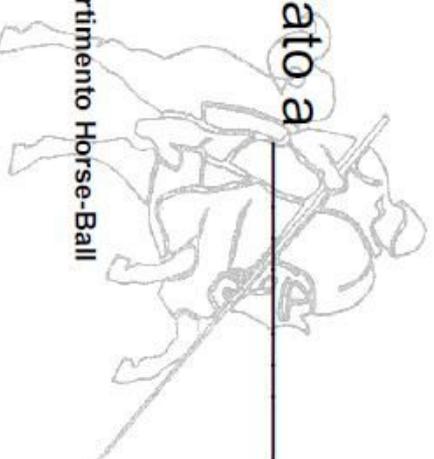
Per ottenere il Libretto del Cavaliere, stampare le due pagine successive su un unico foglio A4 in fronte e retro: la stampa dovrà essere piegata a metà per ottenere un documento in formato A5.



F.I.S.E.

LIBRETTO DEL CAVALIERE HORSE-BALL CLUB

Rilasciato a _____



F.I.S.E. Dipartimento Horse-Ball

**FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT EQUESTRI**

Contatti:

F.I.S.E. Dipartimento Horse-Ball
Viale Tiziano, 74
00196 ROMA
Telef.: 06-3685.8618
e-mail: horseball@fise.it
web: www.fise.it

HORSE-BALL CLUB

ESITI POSITIVI SERIE n.1

1 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

2 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

3 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

4 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

5 - Località _____ data _____

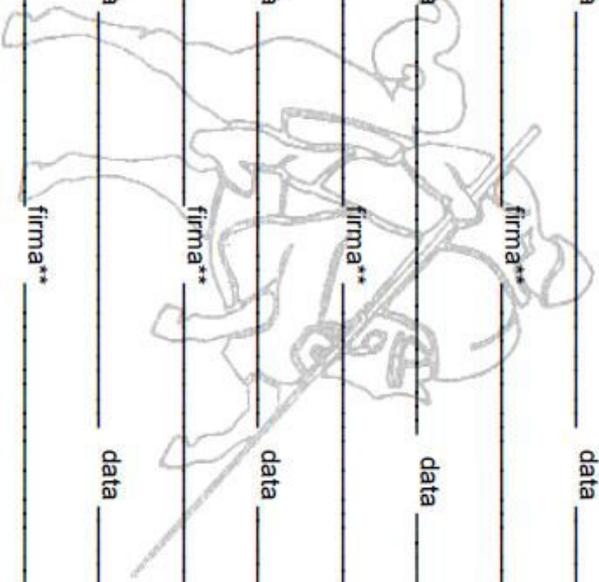
note* _____ firma** _____

6 - Località _____ data _____

note* _____ firma** _____

*Indicare l'evento con la Presentazione

**Firma del Presidente di Giuria (leggibile)



HORSE-BALL CLUB

ESITI POSITIVI SERIE n.2

1 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

2 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

3 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

4 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

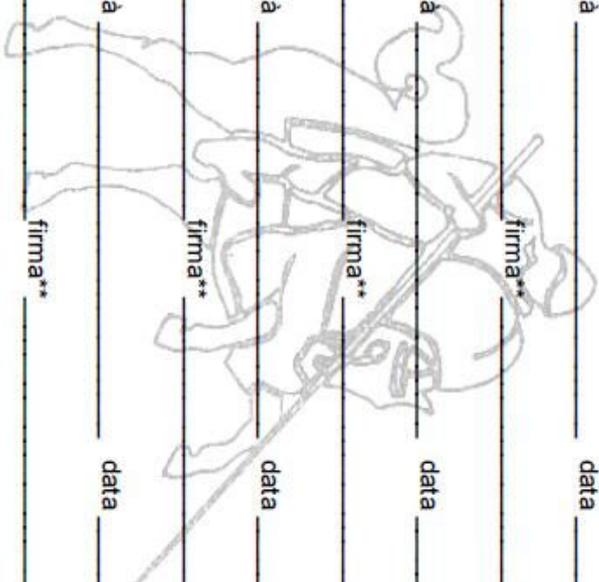
5 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

6 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

**Firma del Presidente di Giuria (leggibile)





Storia del documento		
Ver.1.0	Marzo 2013	Documento presentato alla riunione dei referenti regionali Horse-Ball a Roma il 26 marzo 2013.
Ver.1.2	Aprile 2013	Documento elaborato dalla Commissione Horse-Ball ed approvato dal Consiglio Federale in data 17 aprile.2013 con le seguenti modifiche: <ul style="list-style-type: none">• aggiunti giochi (passaggi con volta, passaggi con incroci);• definita la qualifica minima del tecnico per la presentazione della squadra.
Ver.2.7	Marzo 2014	Documento elaborato dalla Commissione Horse-Ball ed approvato dal Consiglio Federale in data 27 marzo 2014 con le seguenti modifiche: <ul style="list-style-type: none">• regolamento esteso anche alle categorie pony fino ai 16 anni;• modificato articolo relativo alle partecipazioni;• elaborate tutte le specialità introducendo la modalità di valutazione e i tempi limite;• aggiunta la specialità di ramassage con passaggio e tiro;• aggiunto Libretto del Cavaliere.