

HORSE-BALL

PROGETTO PONY HORSE-BALL CLUB

REGOLAMENTO

ver.1.2



approvato dal Consiglio Federale in data 17 aprile 2013

**PROGETTO PONY HORSE-BALL CLUB
REGOLAMENTO**

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

Corrispondenza:

Dipartimento Federale di 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
ART.1 - TIPOLOGIA DI GARA.....	5
ART.2 - REGOLE GENERALI	5
ART.3 - GLI ATLETI	6
ART.4 - PARTECIPAZIONI	6
ART.5 - PASSAGGI DI CATEGORIA	6
ART.6 - I PONY	6
ART.7 - AREA DEI GIOCHI.....	7
ART.8 - PUNTEGGI DI OGNI GARA.....	7
ART.9 - GIOCHI	7
9.1. <i>La presentazione</i>	7
9.2. <i>I Passaggi</i>	7
9.3. <i>I Passaggi con volta</i>	9
9.4. <i>I Passaggi con incroci</i>	10
9.5. <i>Il ramassage</i>	11
9.6. <i>Il tiro a canestro</i>	13
9.7. <i>L'incrocio con tiro</i>	14
9.8. <i>La partita</i>	15
ART.10 - CADUTE.....	16
ART.11 - GESTIONE DEL PONY NON MONTATO IN LIBERTÀ.....	16
ART.12 - OSTRUZIONI.....	17
ART.13 - UFFICIALI DI GARA	17

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 Ludico e dell'Horse-Ball. Di seguito vengono riportate le variazioni alle regole da adottare durante le gare delle categorie pony in eventi Nazionali disputate secondo le categorie Horse-Ball Club. Ove non espressamente indicato, valgono le regole indicate all'interno del Regolamento Horse-Ball ed al Regolamento Ludico in vigore.

Tutte le squadre partecipanti nelle categorie pony ludiche devono essere presentate da un tecnico che abbia almeno il Titolo di Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball.

PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali dell'Horse-Ball Club è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara gli atleti ed i loro pony in fase di gara. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

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

Infine questa attività è propedeutica alla competizione. E' accessibile a tutti gli atleti, anche principianti, 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: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (l'atleta deve costantemente mantenere un comportamento corretto), rispetto delle regole.

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

Art.1 - Tipologia di gara

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

- la presentazione;
- i passaggi;
- i passaggi con volta;
- i passaggi con incroci;
- il ramassage;
- il tiro a canestro;
- l'incrocio con tiro;
- la partita.

Art.2 - Regole generali

I regolamenti di riferimento sono i seguenti:

- Regolamento Horse-Ball;
- Regolamento Ludico.

Le squadre sono composte da minimo 4 cavalieri e 4 pony e massimo 5 cavalieri e 5 pony e devono essere accompagnate da almeno un Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball in campo prova e in campo gara come specificato per le gare Nazionali.

Le coppie sono formate da solo 2 o 3 pony e 2 o 3 atleti e devono essere accompagnate da almeno un Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball in campo prova e in campo gara come specificato per le gare Nazionali.

Gli individuali consistono in 1 cavaliere ed in 1 pony e devono essere accompagnati da almeno un Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball in campo gara e in campo prova come specificato per le gare Nazionali.

Una volta che la competizione è iniziata, i cavalieri e i pony dichiarati nel modulo di ingresso 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 è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony pericoloso e la perdita di questo pony lascia la squadra con solo 3 pony.

Nel gioco a squadre e a coppia un team può sostituire un cavaliere se un medico autorizzato dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 giocatore. Il cavaliere che sostituisce definitivamente (cioè fino alla fine della gara) deve essere idoneo per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello).

Nei giochi a coppie e individuali, se un pony è sostituito, continua a far punti ma iniziando da zero.

Art.3 - Gli atleti

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

L'età dell'atleta è definita come l'età posseduta dallo stesso nell'anno solare.

La categoria Horse-Ball Club è considerata categoria ludica e quindi non agonistica e richiede il possesso della patente FISE di tipo A rilasciata da almeno 3 mesi.

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare 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 svolgere 1 gara per ogni specialità al giorno. Il numero di partecipazioni ad una serie per ogni giornata è il seguente:

- serie da 3 partecipazioni di cui 1 è la partita;
- serie da 4 partecipazioni se solo gare in linea.

E' esclusa dai conteggi la presentazione.

Art.5 - Passaggi di categoria

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

Sarà responsabilità di almeno un Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball, firmatario dell'iscrizione della squadra, circa la veridicità dei dati anagrafici dei propri giocatori e dei relativi pony.

Art.6 - I pony

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

A discrezione dell'arbitro potrà essere escluso dalla competizione un pony che calcia o che appare in cattive condizioni fisiche.

Tutti i pony dovranno essere muniti di passaporto FISE, ludico addestrativi (verde).

La misura dei pony si intende per pony non ferrato.

Nel caso in cui il pony partecipi ad una serie di Horse-Ball Club potrà effettuare solo una partita delle categorie Horse-Ball Nazionali.

Per la sola categoria Horse-Ball Club serie A1, l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomeri, è facoltativo sui quattro arti.

Per la categoria Horse-Ball Club serie A3, l'uso della martingala è facoltativa. La cinghia che lega le staffe deve essere passata in un anello legato al sottopancia, sostitutivo dell'anello della martingala.

Art.7 - Area dei giochi

Le dimensioni massime dell'area del gioco, per i giochi in linea sono corrispondenti a quelle del Regolamento Ludico, mentre per le partite variano in funzione della categoria (vedi Tabella 1).

Art.8 - Punteggi di ogni gara

Alla termine di ogni gioco 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 i punti di ogni gioco per ogni squadra vengono sommati per determinare la classifica finale.

Art.9 - Giochi

9.1. La presentazione

a) Orientamenti

La presentazione ha come obiettivo la sensibilizzazione dei bambini al mondo animale, 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 Ludico, ma l'equipaggiamento del cavaliere e del pony devono essere quelle indicate nel Regolamento Horse-Ball.

9.2. I Passaggi

a) Orientamenti

Il gioco dei passaggi affiancati 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 corrispondente 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 serie:

- Serie A1 - D = 2m;
- Serie A3 - D = 4m.

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 eseguiti n. 2 passaggi. Tra la prima e la seconda linea di paletti n. 4 passaggi, come anche tra la seconda e la terza linea. Infine tra la terza linea e la linea di fondo n.2 passaggi. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno eseguire una mezza volta ed effettuare il percorso all'inverso tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi oltre la linea di partenza 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 1.

d) Errori

Nel caso la palla cada a terra, la coppia deve raccoglierla in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony, ripartendo dalla linea di partenza pena l'eliminazione.

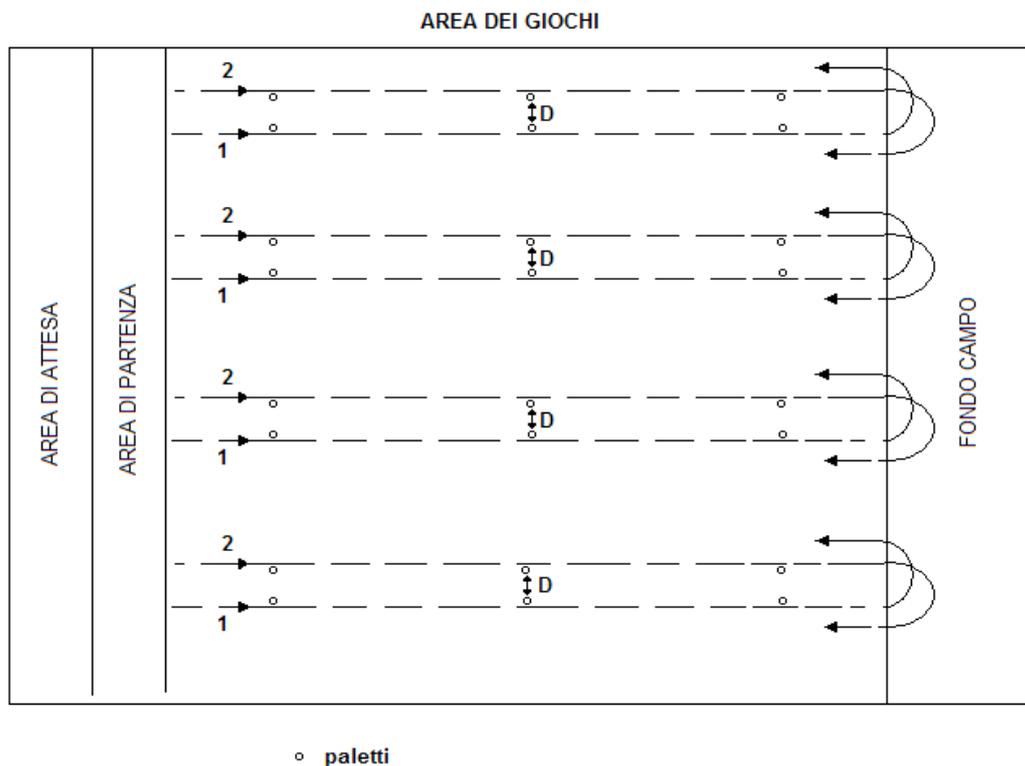


Figura 1

9.3. I Passaggi con volta

a) Orientamenti

Il gioco dei passaggi affiancati 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 avere una postura corretta con una visione in anticipo dell'esercizio che si sta per 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 e si passano la palla. 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 il fondo del campo; tra il primo e il secondo paletto i cavalieri devono passarsi almeno 3 volte la palla. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno eseguire una mezza volta ed effettuare il percorso all'inverso tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi oltre la linea di partenza 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.

d) Errori

Nel caso la palla cada a terra, la coppia deve raccoglierla in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony, ripartendo dalla linea di partenza pena l'eliminazione.

Nel caso di caduta di un paletto o mancato cambio di corsia da parte di uno dei due cavalieri o di entrambi la squadra viene eliminata.

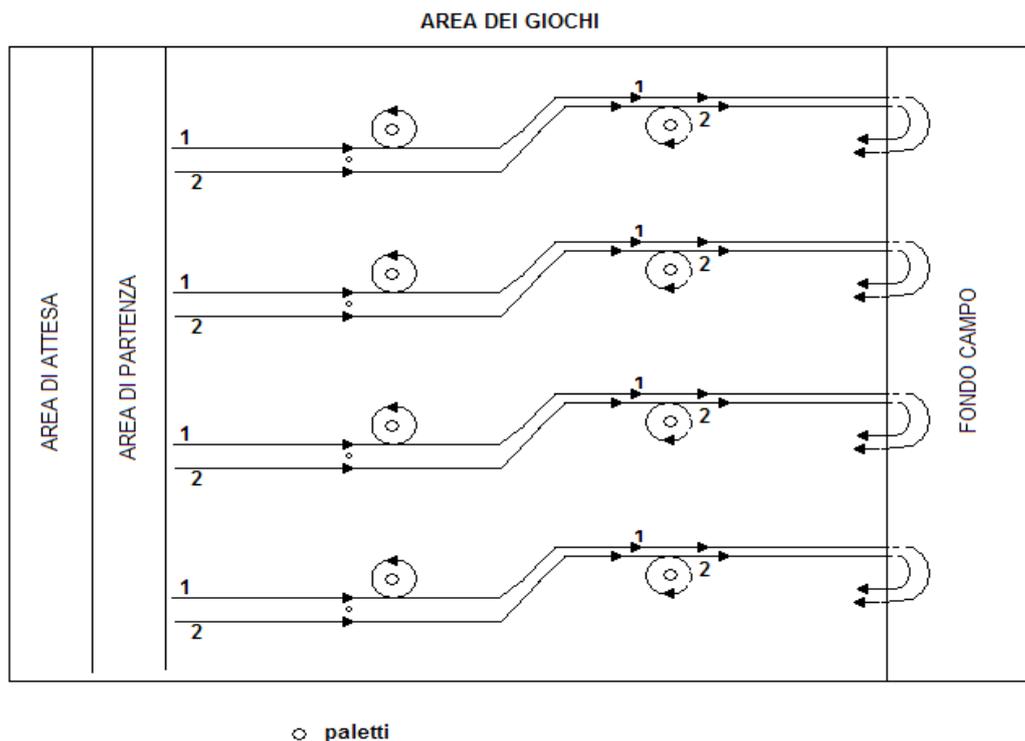


Figura 2

9.4. I Passaggi con incroci

a) **Orientamenti**

Il gioco dei passaggi con incroci ha come obiettivo l'avviamento del bambino, 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 bambini 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 invertire la loro posizione di linea e passarsi 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. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno incrociarsi ed effettuare il percorso all'inverso tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi oltre la linea di partenza 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.

d) Errori

Nel caso la palla cada a terra, la coppia deve raccoglierla in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony, ripartendo dalla linea di partenza pena l'eliminazione.

Nel caso di caduta di un paletto o mancato cambio di corsia da parte di uno dei due cavalieri o di entrambi la squadra viene eliminata.

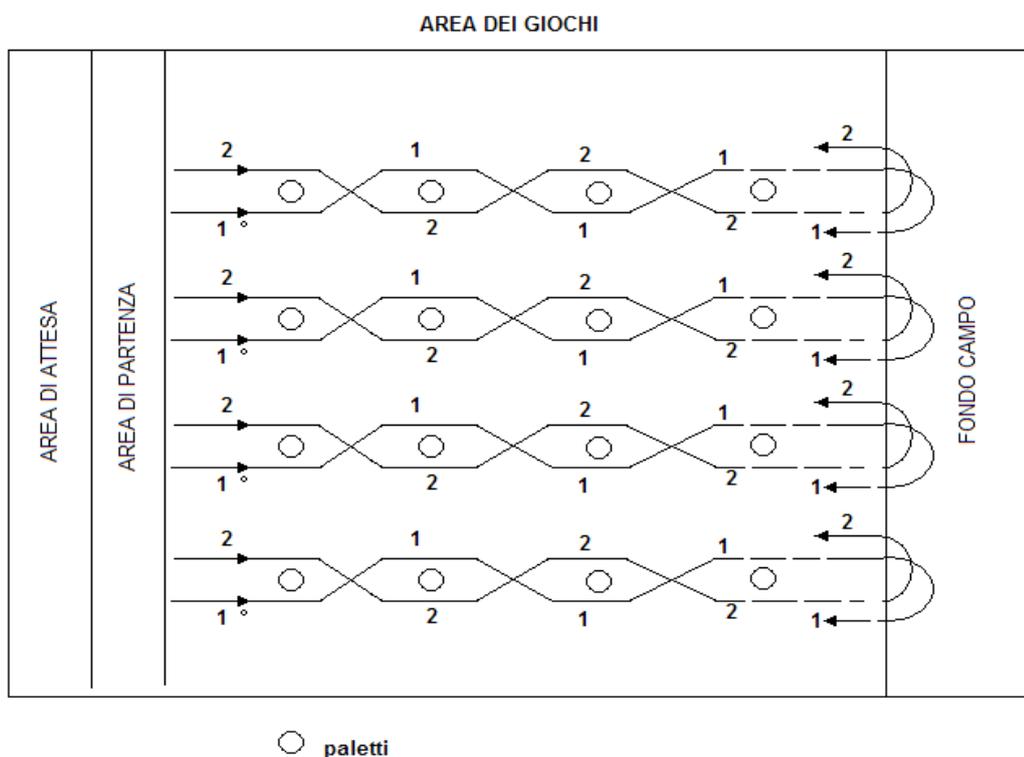


Figura 3

9.5. Il ramassage

a) Orientamenti

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

b) Equipaggiamento

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

c) Regolamento

Il gioco si svolge nell'area giochi.

I sei cerchi vengono posizionati in modo equidistante tra loro su due linee parallele distanti tra loro di 1 metro 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 1, 3 e 5.

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 all'interno del cerchio 1 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 oltre la linea di fondo, il cavaliere n.2 potrà partire effettuando il percorso inverso. Quando il cavaliere n.2 oltrepassa la linea di partenza inizierà il percorso per i cavalieri n.3 e n.4 come sopra descritto.

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 pena l'eliminazione.

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

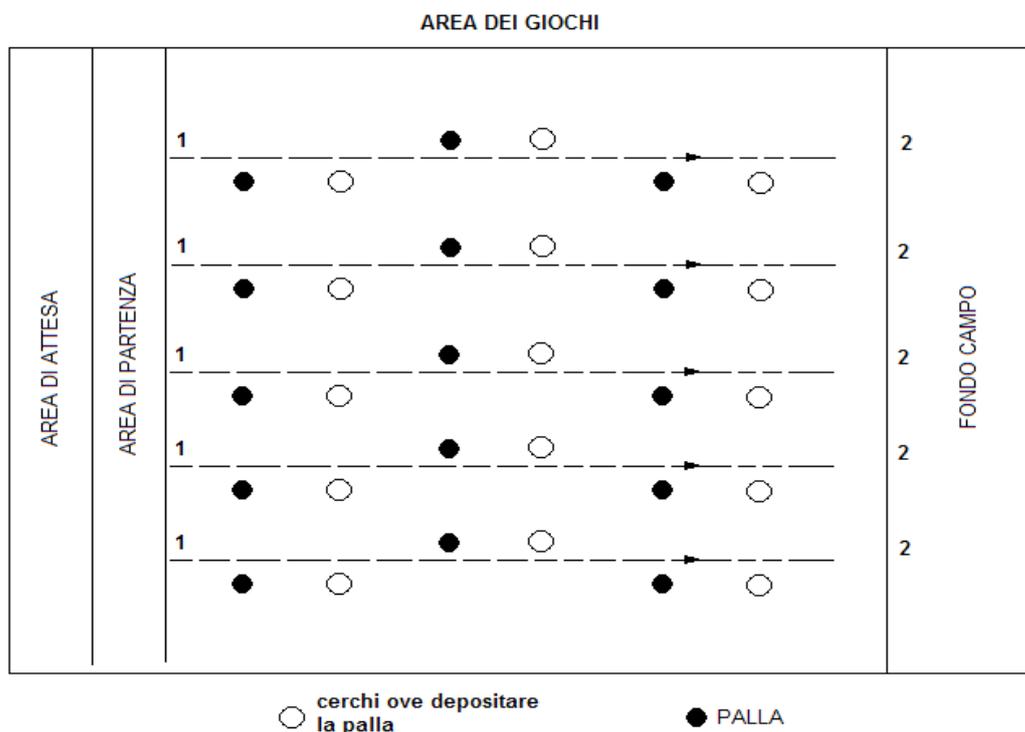


Figura 4

9.6. Il tiro a canestro

a) Orientamenti

Il tiro a canestro ha come obiettivo quello di sviluppare nell'atleta la consapevolezza di gestire il pony su una direzione prefissata, 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 cerchio;
- n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m posto ad un'altezza di 2m posizionato a 2m oltre la linea di fondo campo.

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 fondo.

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 cerchio a metà della linea. Raccolta la palla prosegue verso il canestro che si trova a 2m oltre la linea di fondo. Il cavaliere prima di superare con la testa del pony la linea di fondo dovrà effettuare il tiro a canestro. Superata completamente la linea di fondo il cavaliere termina la prova. Si considera completata la prova quando il pony ha superato con i quattro arti la linea di arrivo, che in questo caso corrisponde con la linea di fondo (vedi Figura 5). Solo successivamente potrà partire il n. 2 e così via.

Ad ogni canestro 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.

Qualora la palla, una volta raccolta cade nell'area di gioco, il cavaliere può recuperare la palla, ma dovrà farlo partendo nuovamente dall'area di partenza, mentre se la palla cade oltre la linea di fondo si considera tiro fuori dal canestro. Ogni infrazione comporta l'eliminazione del binomio salvo rettifica (ripassando la linea di partenza).

La palla è considerata come caduta dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di fondo.

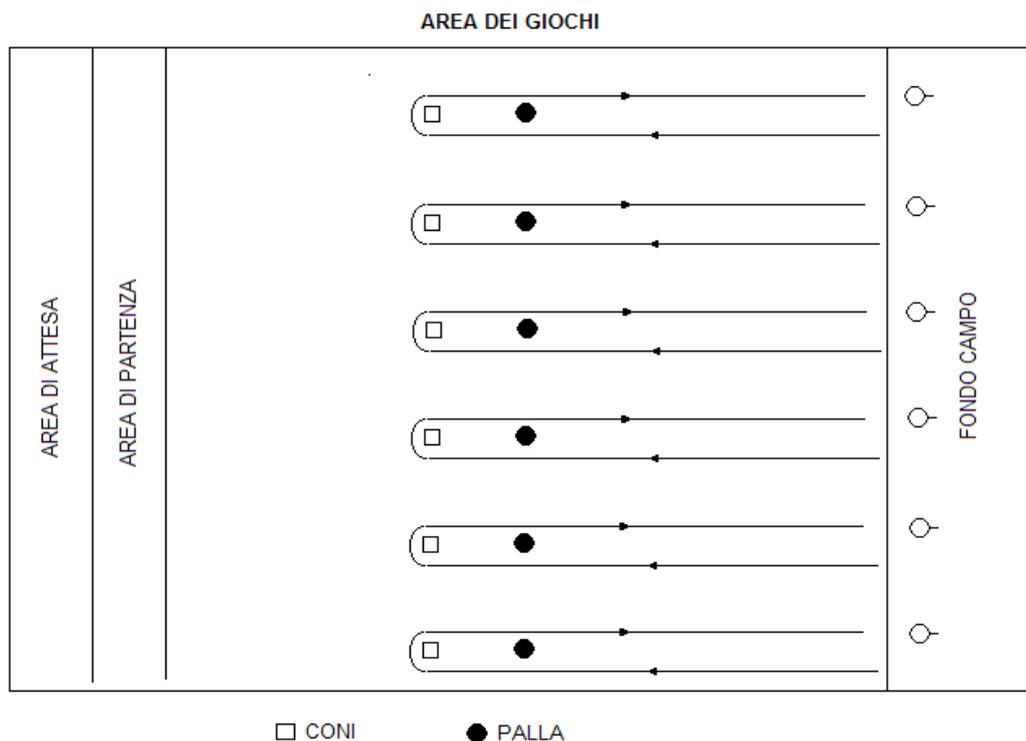


Figura 5

9.7. L'incrocio con tiro

a) *Orientamenti*

L'incrocio con tiro ha 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 corsia sono necessari n. 5 coni e n. 2 palle.

c) *Regole generali*

Il gioco si svolge nel campo della partita.

Possono gareggiare n.2 squadre contemporaneamente. E' un gioco di coppia o di squadra (n.4 componenti).

Due cavalieri, di cui solo uno possiede una palla, sono posti nei punti D ed E della Figura 6. Al segnale di via dovranno incrociarsi lungo la mediana del campo perpendicolarmente al canestro nel punto X passandosi la palla. Mantenere alla propria destra/sinistra (a seconda della posizione di partenza del cavaliere) i coni ed eseguire la diagonale. Effettuare l'incrocio dei cavalieri al punto Z passandosi la palla in avanti o indietro. Colui che riceve la palla dovrà tirare prima di superare l'ultimo cono (A o B). Quando la palla cade a terra potrà partire la seconda coppia della squadra.

Ad ogni canestro 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

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

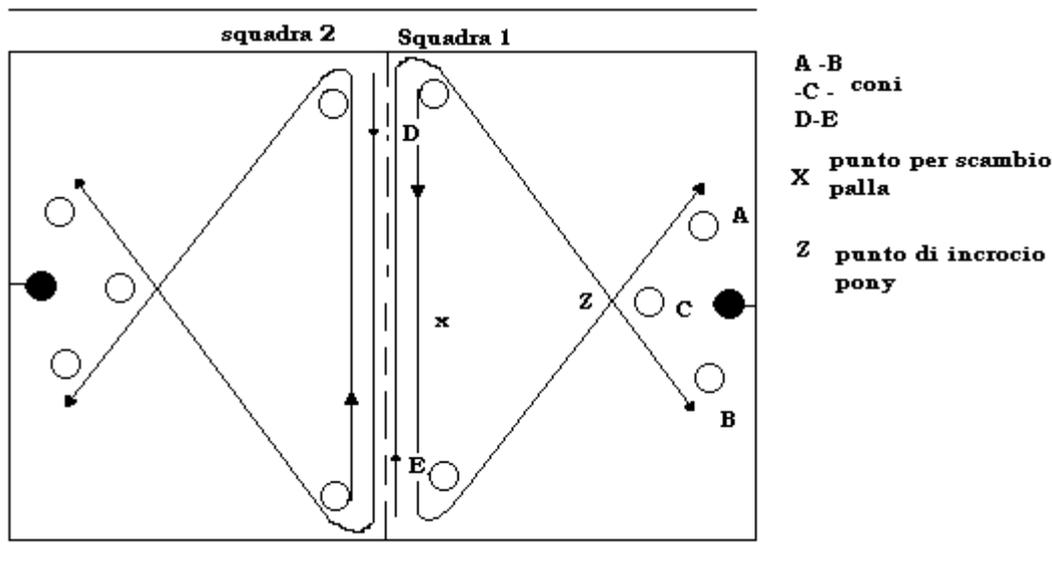


Figura 6

9.8. La 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 bambini 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.

Le differenze applicate alle partite Horse-Ball Club categorie A1 e A3 rispetto al Regolamento Horse Ball sono le seguenti:

- La partita si svolge in due tempi da 5 minuti ciascuno. Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi;
- l'arbitraggio nelle partite viene effettuato a piedi ed il colpo d'avvio è effettuato al passo;
- l'altezza del canestro varia in funzione della categoria (vedi Tabella 1);
- 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;
- 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 da almeno un Tecnico di Attività Ludica (TAL) o Assistente Horse-Ball della squadra;
- nel corso di una manifestazione potranno essere introdotte eventuali deroghe da parte del Presidente di Giuria/Arbitro Ufficiale solo ed esclusivamente nel rispetto della sicurezza della partita e comunicate durante la prima riunione dei capi squadra.

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

Tabella 1

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

Tabella 2

Art.10 - Cadute

Se un cavaliere cade e perde 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 catturato 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.11 - 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. Il cavaliere a piedi deve sempre tenere il suo pony per la o le redini posizionate sull'incollatura. 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.12 - 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.13 - Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara sono definiti:

- per i giochi in linea, nel Regolamento Ludico;
- per la partita, nel Regolamento Horse-Ball.

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.