

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI POLO

A SQUADRE, GIOCATORI, SOSTITUTI ED EQUIPAGGIAMENTO

A.1 SQUADRE E GIOCATORI

- (a) Il numero dei giocatori è limitato a 4 per parte in tutte le partite.
- (b) I giocatori devono essere qualificati per giocare secondo i regolamenti e le regole del Paese ospitante.
- (c) I giocatori devono giocare con la stecca nella mano destra.
- (d) Nessun cavaliere può partecipare ad una qualsiasi gara come giocatore o rappresentante ufficiale se si trova sotto l'influenza di droghe, alcolici, o qualsiasi altra sostanza che possa compromettere la sua capacità di giocare. Un giocatore che prenda parte a qualsiasi gara in cui siano di vigore queste regole consente, come condizione alla sua partecipazione, a sottoporsi ad eventuali esami del sangue e delle urine, o ad altri controlli ritenuti necessari dall'organizzazione ospitante.
- (e) L'handicap totale di ogni squadra dovrà restare entro i limiti specificati per ogni evento. Nessuna squadra il cui handicap sia maggiore o minore dei limiti specificati deve essere autorizzata a partecipare.
- (f) Alcune regole che riguardano l'ammissione e gli handicap possono variare da un paese all'altro, e tali regole devono essere rispettate quando si gioca in quel Paese.

A.2 SOSTITUZIONI

- (a) Le sostituzioni saranno limitate ai giocatori qualificati e nominati a norma delle regole del torneo; qualsiasi combinazione di 4 giocatori in tal modo qualificati e nominati è autorizzata a dare inizio al gioco, purché l'handicap della squadra rimanga entro i limiti specificati nel regolamento del torneo e i nomi dei giocatori siano conosciuti almeno 24 ore prima dell'inizio delle gare; qualsiasi modifica successiva dovuta a malattia, ferita o altro, sarà immediatamente comunicata al Comitato Organizzatore del torneo e alla squadra avversaria.

- (b) La sostituzione può aver luogo durante una partita soltanto se un giocatore si ammala o si ferisce. Se un giocatore si ammala o si ferisce, lui o qualsiasi altro giocatore della squadra può essere sostituito, purché la squadra rimanga entro gli stessi limiti di handicap del torneo e sia adeguatamente qualificata secondo le regole del torneo.
- (c) L'handicap di una squadra in qualsiasi partita corrisponderà all'handicap totale più alto in campo in qualsiasi momento nel corso della partita stessa.
- (d) Alcune regole relative alla sostituzione e alle modifiche dell'handicap possono variare da un Paese all'altro, e tali regole dovranno essere osservate (rispettate) quando si gioca in quel Paese.

A.3 EQUIPAGGIAMENTO PER I GIOCATORI

- (a) Non sono autorizzati speroni con punte o fibbie, o borchie, sporgenti sugli stivali o sui paraginocchi dei giocatori.
- (b) I giocatori devono indossare un copricapo protettivo con un sottogola opportunamente fissato.
- (c) Le squadre debbono indossare dei colori che le rendano facilmente riconoscibili. SE due squadre, a parere del Comitato Organizzatore del torneo o degli arbitri che dirigono il gioco, hanno colori talmente simili da generare confusione, la squadra con l'handicap più basso o, se eguale, minore in un sorteggio, oppure la squadra nominata per seconda in una lega, dovrà giocare con altri colori.
- (d) Alcune regole relative all'equipaggiamento dei giocatori possono essere diverse (variare) da un Paese all'altro. E comunque tali regole devono essere osservate quando si gioca in quel Paese.

B CAVALLI DA POLO, BARDATURA PER IL CAVALLO E BENESSERE DELLO STESSO

B.1 PONY

- (a) Possono partecipare alle competizioni cavalli (pony) di qualunque altezza.
- (b) Un cavallo cieco da un occhio non sarà ammesso in gara.

- (c) Non saranno ammessi in gara pony che dimostrino di essere disobbedienti al cavaliere, o che mostrino un particolare vizio che può renderli pericolosi per altri cavalli o cavalieri.
- (d) Un cavallo montato in gara da una squadra non potrà essere montato dalla squadra avversaria nella stessa competizione.

B.2 EQUIPAGGIAMENTO PER I PONY

- (a) La protezione delle 4 gambe (tutte e quattro) del cavallo con fasce e stinchiere è obbligatoria.
- (b) Sono proibiti i paraocchi, o qualsiasi fasciatura o altro che possa ostacolare e impedire la perfetta visione dei cavalli.
- (c) L'uso dei ramponi è limitato all'ultimo pollice (cm 2,5) dei ferri posteriori.
- (d) Non sono ammessi chiodi da ghiaccio, né ferri col bordo sollevato, viti, ramponi con centri duri.
- (e) Alcune regole relative alla bardatura dei pony possono essere diverse da un Paese all'altro. Quando si gioca in un Paese bisogna attenersi alle regole ivi vigenti.

B.3 BENESSERE DEI PONY

- (a) I cavalieri debbono assicurarsi del benessere dei loro pony.
- (b) Qualsiasi pony che abbia perdite di sangue dalla bocca, dai fianchi o da qualsiasi altra parte, deve essere escluso dalla gara.
- (c) Nel caso della caduta di un pony, bisogna accertarsi della sua incolumità facendolo trottare prima di autorizzare il cavaliere a risalire in sella.
- (d) Qualunque pony zoppo deve essere escluso dalla gara.
- (e) Gli arbitri sono autorizzati a ordinare l'esclusione di qualsiasi pony dalla gara.
- (f) Alcune regole relative al benessere dei cavalli possono variare da un Paese all'altro, e le regole di ciascun Paese debbono essere osservate quando vi si gioca.

C. DOVERI, DIRITTI E AUTORITA' DELLA COMMISSIONE DI GARA DEL TORNEO, ARBITRI, GIUDICI, GUARDALINEE, CRONOMETRISTI, ADDETTI AL PUNTEGGIO E ALTRI UFFICIALI DI GARA

C.1 DOVERI, DIRITTI E AUTORITÀ DELLA COMMISSIONE DI GARA DEL TORNEO

- (a) Nella maggior parte delle manifestazioni o degli eventi, il Circolo ospitante designerà tre o più persone qualificate, che abbiano un minimo o nessun interesse nel risultato dell'evento per formare una parte della Commissione di Gara. A detta Commissione verrà affidata la responsabilità dell'andamento del torneo, compresa la designazione degli ufficiali di gara e tutto l'equipaggiamento a loro necessario, la programmazione della gara – o delle gare – il sorteggio e la soluzione di qualsiasi problema che possa sorgere in qualunque momento, escludendo i momenti in cui saranno in forza gli arbitri incaricati. La decisione della Commissione di Gara del torneo sarà insindacabile e definitiva, senza possibilità di obiezione da parte delle squadre.
- (b) Nessuna squadra potrà fare appello o ricorso in alcun modo contro la decisione di un determinato giudice o arbitro in particolare. E tanto meno una squadra potrà reclamare per la decisione sul luogo o l'ora di una gara.
- (c) Le presunte irregolarità procedurali commesse dalla Commissione di Gara potranno essere denunciate alla F.I.P.; detti reclami dovranno essere inviati per iscritto, e presentati in tempo utile (senza far passare troppo tempo).
- (d) Qualsiasi controversia o problema riguardante un giocatore o un pony potrà essere riferito dai giudici alla Commissione al termine delle partite.

C.2 ARBITRI E GIUDICI

- (a) Le regole verranno fatte osservare in ogni partita da due giudici, che saranno a cavallo per poter seguire il gioco da vicino, e da un arbitro che rimarrà fuori del campo di gioco in posizione centrale. Il comitato direttivo potrà decidere di fare a meno di un arbitro e di un giudice. Tutte le decisioni dei giudici saranno inappellabili; nel caso in cui vi siano due giudici ed essi si trovino in disaccordo, l'arbitro deciderà quale dei due ha ragione o annullerà la decisione. Se i giudici si trovano in disaccordo, dopo aver ascoltato le testimonianze dei giudici posti presso

le porte, per accertarsi che un punto sia stato segnato, l'arbitro concederà il beneficio del dubbio alla squadra che sta giocando in difesa.

(b) Discrezione dei giudici.

Se nel corso di una partita dovesse accadere un incidente o sorgere un dubbio non previsto in queste regole o nel regolamento in vigore nel Paese dove si sta giocando, la questione verrà decisa dai giudici.

Se essi si trovano in disaccordo, prevarrà la decisione dell'Arbitro

(c) L'autorità dei giudici comincia quando essi entrano in campo e finisce quando escono dal campo. Mentre sono in campo, qualsiasi violazione delle regole costituisce un fallo e i giudici fermeranno il gioco, a meno che l'interruzione del gioco per concedere un rigore non risulti in uno svantaggio per la squadra che ha subito il fallo.

C.3 GUARDALINEE

(a) Nelle partite importanti saranno designati dei giudici della linea di porta e ciascuno di essi riferirà all'arbitro, a sua richiesta, sui gol segnati e su altri punti del gioco vicino alla linea di porta, ma le decisioni finali spettano comunque tutte all'arbitro.

(b) Quando la palla viene mandata oltre la linea di fondo, il guardialinee è tenuto a segnalare con la bandierina e a posizionare immediatamente una nuova palla sul terreno pianeggiante del campo entro la distanza di un piede (più o meno trentadue centimetri) rispetto al punto in cui la palla ha attraversato la linea di fondo. Però tale punto stabilito non deve essere a una distanza inferiore ai quattro metri dai pali della porta o dalle tavole laterali.

C.4 CRONOMETRISTI E SEGNAPUNTI

(a) In tutte le partite verrà impiegato un cronometrista e un segnapunti ufficiale. La loro autorità sarà subordinata a quella dell'arbitro.

C.5 ALTRI FUNZIONARI

(a) Alcune regole relative ai funzionari, al loro equipaggiamento (alle loro dotazioni) e autorità possono variare da un Paese all'altro. Quando si gioca in un Paese bisogna osservare le regole ivi vigenti.

D. ATTREZZATURE DI GARA ED EQUIPAGGIAMENTO

D.1 CAMPO DI GIOCO

- (a) Un campo di gioco di misura normale misurerà 275 metri (300 yarde) in lunghezza e 180 metri (200 yarde) in larghezza se non è racchiuso da tavole di legno; e 275 metri (300 yarde) in lunghezza per 140 metri (200 yarde) di larghezza se è delimitato dalle tavole di legno.
- (b) Le porte saranno a una distanza non inferiore ai 230 metri (250 yarde); ciascuna porta avrà un'apertura di 7,3 metri (8 yarde) e sarà in posizione centrale su ciascun limite del campo.
- (c) I pali delle porte saranno alti almeno tre metri (10 piedi), e saranno abbastanza leggeri da cedere se urtati.
- (d) Le tavole non avranno un'altezza superiore ai 28 centimetri (11 pollici).

D.2 DIMENSIONI DELLA PALLA

Le dimensioni della palla varieranno da 76 a 89 millimetri di diametro (dai 3 ai 3,5 pollici); il peso della palla potrà oscillare invece fra i limiti di 120 e 135 grammi (da 4,25 a 4,75 once).

D.3 ZONA DI SICUREZZA

- (a) Si raccomanda che la zona di sicurezza si estenda fino a una distanza di 10 metri dalle tavole perimetrali o dalle linee laterali e a una distanza di 30 metri oltre la linea di fondo.
- (b) Nessuno potrà entrare nella zona di sicurezza durante la partita tranne gli arbitri; si farà eccezione nel caso in cui un addetto debba consegnare una nuova stecca a un giocatore. Un giocatore che abbia bisogno di una nuova stecca, di un pony o di altro genere di assistenza da una persona che si trovi fuori dal campo durante la partita, dovrà avvicinarsi alle tavole perimetrali o alle linee laterali per procurarselo, nessuno può entrare nel campo di gioco per dare assistenza..
- (c) Nessun cavallo è ammesso nella zona di sicurezza durante la partita, tranne quelli montati dai giocatori e dall'arbitro.
- (d) Qualsiasi evento o incidente di gioco che accada nella zona di sicurezza verrà considerato come accaduto sul campo di gioco.

E. DURATA DELLE PARTITE, CHUKKER, VINCITORE DELLA PARTITA, PUNTI (GOAL) E HANDICAP

E.1 DURATA DELLE PARTITE

La durata standard di una partita sarà di 6 chukker. Il numero di chukker può essere variato dal Comitato del Torneo. Non potranno esservi più di 8 chukkers, non tenendo conto del tempo di recupero. In tutte le partite è previsto un intervallo di 5 minuti a metà gara; tutti gli altri intervalli fra i chukker saranno di 3 minuti. Cinque minuti di tempo ulteriore saranno consentiti prima del primo chukker di recupero, nel caso in cui debba essere giocato. Nelle partite di sette o cinque chukker l'intervallo avverrà rispettivamente dopo il quarto o terzo chukker. Con l'eccezione degli intervalli descritti qui sopra, il giuoco sarà continuo.

E.2 DURATA DEI CHUKKER (TEMPI DI GIOCO)

- (a) La campana verrà suonata un minuto prima di ciascun chukker come avvertimento del suo inizio, e di nuovo al momento in cui ciascun chukker deve cominciare.
- (b) Ciascun chukker avrà una durata di sette minuti. Alla fine dei sei minuti e mezzo (6 ½) di gioco verrà suonata una campana per indicare che il chukker durerà ancora trenta secondi. Alla fine dei sette minuti di gioco, un suono di corno indicherà il termine del chukker.
- (c) Se viene dichiarato un fallo e questo viene confermato dai giudici nei cinque secondi finali del chukker, bisognerà regolare l'orologio in modo da consentire i cinque secondi finali regolamentari del gioco.
- (d) In caso di parità di punteggio alla fine dell'ultimo chukker regolare, il gioco verrà ripreso con un ulteriore chukker giocato alle stesse condizioni descritte nelle sezioni precedenti, con gli intervalli fra i chukker stabiliti nella sezione E.1. Se il gioco si prolunga fino a un secondo chukker supplementare, le porte verranno ampliate fino ad una larghezza di 14,6 metri (16 yarde), e le squadre cambieranno campo. La prima squadra che segnerà in questo tempo supplementare, vincerà la partita.
- (e) Tutti i chukker termineranno dopo sette minuti, come confermato dal suono del corno e dal fischietto. Comunque, nel dubbio che il corno abbia realmente suonato (e per evitare qualsiasi equivoco a riguardo), o nel caso che tale suono sia stato

trascurato, o fuori tempo, il giocatori continueranno a giocare fino al fischio dell'arbitro.

E.3 PARTENZA E ARRESTO DELL'OROLOGIO

- (a) L'orologio verrà fermato solo se e quando l'arbitro arresta il gioco con il fischietto. L'orologio non verrà fermato se viene segnato un goal, o se la palla esce dal campo, a meno che l'arbitro non fischi.
- (b) Se il gioco viene fatto ripartire dall'arbitro che getta la palla in campo, l'orologio (se fermo) non riparte fino a che la palla non lascia la mano dell'arbitro.
- (c) Se il gioco viene ripreso da una squadra che rilancia la palla, l'orologio (se fermo) non riparte fino al momento in cui la palla viene colpita.

E.4 COME SI VINCE UNA PARTITA: GOAL.

- (a) La squadra che segna il maggior numero di goal, compresi quelli assegnati per handicap o rigore, vince la partita.
- (b) Un goal viene segnato quando la palla passa entro i pali della porta o supera la linea verticale immaginaria prodotta dalle superfici interne dei pali. La palla deve superare e attraversare la linea del goal perché un punto sia effettivamente segnato. Una palla sulla linea è ancora in gioco. Non verrà considerato goal quando la palla passerà appena sopra ai pali senza passare all'interno della linea verticale immaginaria che i pali stessi determinano.
- (c) Alcuni tornei potranno essere giocati separatamente o come parte di un campionato con tre o quattro squadre. In questo caso si adopererà un sistema di punti: due per una vittoria, e uno per un pareggio; non ci saranno chukker supplementari in caso di pareggio. Se due squadre sono alla pari (pari punteggio) si terrà conto del risultato delle partite disputate fra loro per determinare il vincitore. Ma se tre o più squadre hanno lo stesso punteggio, l'ordine di merito viene stabilito usando il totale dei goal accreditati a ciascuna squadra (cioè la somma dei goal segnati meno la somma dei goal subiti, comprendendo in entrambi i casi quelli ricevuti come handicap), contando solo le partite delle squadre alla pari. Nel caso in cui i goal netti (cioè quelli segnati meno quelli subiti) determinassero ancora una situazione di parità fra più squadre, l'ordine di merito sarà determinato dal totale dei goal. Se le squadre si trovano ancora alla pari, il Comitato di Torneo del circolo ospitante deciderà il

vincitore per mezzo di: a) una partita; b) un'altra prova imparziale; c) il lancio di una moneta (un sorteggio, o meglio il classico "testa o croce").

- (d) Nessuna obiezione verrà accettata dopo la partita su una decisione presa durante la partita stessa, su eventuali punti segnati (goal), o sulla annotazione giusta o meno di un eventuale goal.

E.5 CALCOLO DELL'HANDICAP

- (a) In tutte le partite che si giocano con handicap, la squadra con l'handicap più alto concederà all'altra squadra, con handicap inferiore, la differenza dei goal divisa per sei e moltiplicata per il numero dei chukker che si giocheranno nel corso della partita. Tutte le frazioni di goal verranno conteggiate come mezzo goal. Gli errori negli handicap e nel calcolo dei goal devono essere fatti osservare prima che cominci la partita, in quanto dopo non verrà accettata alcuna obiezione.

F INIZIO, INTERRUZIONE E RIPRESA DEL GIOCO

F.1 PALLA MORTA

- (a) L'arbitro sarà munito di un fischietto, che userà per fermare il gioco. Al trillo del fischietto la palla è "morta" e da quel momento il gioco è fermo, il tempo non viene computato come tempo di gioco, tranne come in F.2
- (b) Se viene fischiato un fallo nello stesso momento in cui viene segnato un punto:
 - (i) Il punto verrà annullato se il fallo è stato commesso dalla squadra attaccante ed è stato confermato(dai giudici).
 - (ii) Il goal verrà concesso se il fallo è stato commesso dalla squadra attaccante ma è stato annullato; verrà altresì concesso se il fallo è stato commesso dal difensore, in entrambi i casi: cioè sia che il fallo venga confermato, sia in caso contrario.
- (c) Se l'arbitro fischia un fallo pressappoco nello stesso momento in cui la palla viene mandata oltre la linea di fondo e il fallo viene trascurato, la palla dovrà essere rimandata in campo o si procederà ad una Punizione 6.

F.2 ARRESTO DEL GIOCO

Il gioco deve continuare fino a quando non sarà fermato dal fischio dell'arbitro.

F.3 INIZIO DELLA PARTITA

All'inizio della partita le due squadre si allineeranno al centro del terreno di gioco, ciascuna squadra nella propria metà campo. L'arbitro lancerà la palla con forza fra le due squadre schierate, da una distanza di non meno di 5 metri, e i giocatori resteranno immobili fino a quel momento. (Vedi Regola K.1)

F.4 CAMBIO DI CAMPO

Vi sarà un cambio di campo ad ogni punto segnato, tranne il caso in cui il goal sia concesso a norma del Penalty 1. Se non vengono segnati punti, il cambio avverrà a metà partita (in una partita da 7 o da 5 chukker, rispettivamente dopo il quarto o il terzo chukker) e la partita verrà ripresa in una posizione corrispondente a quella del cambio di campo. Dopo che un punto è stato segnato, si riparte da palla al centro come prescritto dalla Regola F.3 su citata. Ai giocatori sarà concesso un tempo ragionevole per raggiungere il centro del campo trotando in cadenza e prendere le prescritte posizioni.

F.5 ALLINEAMENTO SBAGLIATO

- (a) Se l'arbitro permette un allineamento sbagliato, la responsabilità è sua e non c'è rimedio, ma se alla fine del chukker non è stato segnato alcun punto si dovrà tornare al giusto allineamento.
- (b) Se un giocatore viene a trovarsi dalla parte sbagliata del campo non potrà prender parte al gioco fino a che non viene a trovarsi dietro un giocatore della sua squadra.

F.6 L'ATTACCANTE COLPISCE DA DIETRO

- (a) Perché la palla possa dirsi fuori, deve aver superato completamente la linea che delimita il campo.
- (b) Quando la palla viene colpita dietro la linea di fondo campo dalla squadra attaccante, la squadra in difensiva potrà colpirla dal punto in cui ha attraversato la linea, ma alla distanza di almeno quattro yarde dai pali delle porte, quando l'arbitro dice "Play". Nessun membro della squadra attaccante dovrà trovarsi dietro quello che colpisce la palla e nemmeno entro 30 metri dalla linea di fondo fino a che la palla non viene giocata; i difensori possono schierarsi a loro piacimento (come desiderano).
- (c) Bisogna consentire ai giocatori il tempo di prendere posizione.

- (d) Nel caso in cui la squadra cui spetta il colpo d'inizio non colpisca prontamente la palla obbedendo all'invito "Play" o la colpisca prima dell'invito stesso, l'arbitro fischierà e lancerà di nuovo la palla nel punto dove essa ha attraversato la linea di fondo. Mentre avviene tale lancio, la squadra responsabile del ritardo starà sul lato prossimo alla porta.

F.7 PALLA COLPITA DA UN DIFENSORE

Se la palla viene colpita oltre la linea di fondo da un difensore o direttamente o per mezzo del cavallo, dopo aver strisciato le tavole o i pali della porta, verrà applicata la penalità 6. Se la palla colpisce qualsiasi altro oggetto prima di uscire, verrà applicata la regola F.6.

F.8 PALLA LANCIATA FUORI

- (a) Per essere considerata fuori gioco, la palla deve aver superato completamente le linee o le tavole laterali.
- (b) Se la palla viene colpita e fatta uscire oltre le linee o le tavole laterali, deve essere rilanciata in campo dall'arbitro con un colpo deciso dal basso verso l'alto, partendo dal punto -- appena all'interno delle tavole o delle linee perimetrali -- in cui la palla era uscita dal campo, seguendo una linea immaginaria parallela alle due porte, e in mezzo alle due file di cavalieri schierati. Ciascuna delle due squadre, in questa circostanza, sarà schierata nella propria metà di campo rispetto alla linea immaginaria. Nessun giocatore sarà autorizzato a trovarsi a meno di 5 metri dall'arbitro. I giocatori dovranno restare fermi fino a che la palla non avrà lasciato le mani dell'arbitro. Bisogna consentire ai giocatori un tempo ragionevole per schierarsi (Vedi F.5 (b)).

F.9 RIPRESA DEL GIOCO QUANDO LA PALLA NON ERA FUORI DAL CAMPO

Se, per una qualsiasi ragione, la partita deve essere interrotta senza che la palla vada in fuori gioco, sarà opportuno riprendere nel modo seguente. L'arbitro si posizionerà nel punto esatto in cui si trovava la palla al momento dell'incidente che ha interrotto il gioco, di fronte alla linea laterale che gli è più vicina, rimanendo comunque a una distanza di almeno venti (20) metri dalle tavole o dalla linea laterale. Le due squadre prenderanno posizione, rimanendo ciascuna dal proprio lato secondo una linea immaginaria, parallela alle linee delle porte e proseguendo oltre ("attraverso") l'arbitro fino ai limiti del campo. Nessun giocatore sarà autorizzato a fermarsi a una distanza inferiore a cinque (5) metri

dall'arbitro. L'arbitro lancerà la palla, con un energico tiro dal basso verso l'alto, in mezzo alle due file di giocatori, verso il lato più vicino del campo di gioco, e i giocatori resteranno immobili finché la palla non ha lasciato le sue mani (vedi F.5 (b)).

F.10 RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN INTERVALLO

Quando si riprende il gioco dopo un intervallo la palla sarà rimessa in gioco esattamente come sarebbe stato consentito se non ci fosse stato l'intervallo, cioè, secondo le regole F.4, 6, 7 e 9, a seconda del caso specifico. Gli arbitri non devono assolutamente aspettare i giocatori in ritardo.

F.11 PALLA DANNEGGIATA

Se la palla è danneggiata o interrata (infilata nel terreno), l'arbitro fermerà il gioco e lo riprenderà con una palla nuova, come descritto nel paragrafo F.9. La partita verrà sospesa e la palla cambiata quando la palla danneggiata si trovi in posizione tale da non favorire nessuna delle due squadre. Fino a quando la partita è sospesa, la parte più grande della palla danneggiata va considerata come palla in gioco; se la palla si rompe mentre si sta battendo una punizione e influisce sul tiro libero, la punizione verrà battuta di nuovo con la palla sostituita (nuova).

F.12 PORTARE LA PALLA

Un giocatore non può prendere, calciare o colpire la palla con nessun altro mezzo oltre alla sua stecca. Può fermarla con qualunque parte del corpo, ad eccezione della mano aperta. Non può prendere e "trasportare" la palla tenendola in mano. Se la palla viene in qualche modo "trattenuta" addosso a un giocatore, al suo pony o al suo equipaggiamento così che non possa essere fatta cadere immediatamente, l'arbitro suonerà il fischietto e farà ricominciare la partita come specificato nel paragrafo F.9 dal punto del campo in cui la palla era stata "trasportata" originariamente.

F.13 QUANDO LA GARA NON VIENE SOSPESA

Sarà a discrezione dell'arbitro non sospendere la partita per assegnare una punizione, se sospendere la partita e assegnare la punizione potrebbe creare uno svantaggio per la squadra che ha subito il fallo.

F.14 PARTITA NON CONCLUSA

Una volta iniziata una partita, si giocherà fino in fondo a meno che non venga interrotta dall'arbitro per una qualsiasi, inevitabile ragione che impedisca di portarla a termine nella stessa giornata, come ad esempio l'oscurità o le condizioni atmosferiche. In questo caso, la partita riprenderà esattamente dal punto in cui era stata interrotta o sospesa per quanto riguarda il punteggio, il periodo di gioco e la posizione della palla, alla prima occasione favorevole secondo quanto deciso e convenuto dal Comitato Organizzatore del Torneo.

G LINEA DELLA PALLA

G.1 La linea della palla corrisponde alla linea della sua traiettoria o al suo prolungamento.

G.2 Quando la linea della palla cambia e, come risultato, cambia il Diritto di Passaggio, si dovrà concedere al giocatore il tempo necessario per lasciar libero il nuovo Diritto di Passaggio.

G.3 Il giocatore che stia lasciando libero il Diritto di Passaggio non può – in questa circostanza -- eseguire un gioco in attacco o in difesa, ma deve invece adoperarsi per lasciare libero il Diritto di Passaggio nel modo più rapido ed efficace possibile.

G.4 Se, durante questo processo per liberare la linea di passaggio, un pony tira un calcio alla palla, non è considerato gioco a tutti gli effetti.

H DIRITTO DI PASSAGGIO

H.1 In qualsiasi momento della partita dovrà essere previsto, fra due o più giocatori in vicinanza della palla, un Diritto di Passaggio che si prolungherà davanti al giocatore che ne avrà diritto, nella direzione in cui il giocatore sta procedendo.

H.2 Il Diritto di Passaggio permette al giocatore di prendere la palla sul lato esterno, ma... vedi paragrafo H.9(a). Nessun giocatore potrà tenere la palla direttamente davanti o a lato se così facendo mette in pericolo un avversario che avrebbe potuto tentare in tutta

sicurezza di agganciare la stecca di detto giocatore o di colpire la palla se il giocatore si fosse trovato con la palla in off side. Questo paragrafo ha la precedenza sui paragrafi 7 e 8 descritti più sotto.

- H.3 Il Diritto di Passaggio non è la stessa cosa e non va confuso con la linea della palla. La linea della palla è un punto di riferimento per determinare il Diritto di Passaggio. Il giocatore che ha colpito la palla per ultimo non acquisisce automaticamente il Diritto di Passaggio per la partita successiva.
- H.4 Nessun giocatore potrà entrare o attraversare questo Diritto di Passaggio a meno che non sia a una distanza tale da non correre il minimo rischio di collisione o di pericolo per qualsiasi giocatore.
- H.5 Due giocatori che stiano galoppando nella stessa direzione sulla linea della palla, o seguendo la palla o andandole incontro, e stiano, nello stesso tempo, giocando l'uno contro l'altro, hanno Diritto di Passaggio su un singolo giocatore proveniente da qualsiasi altra direzione.
- H.6 Il giocatore che segue la palla sulla linea esatta ed è ad essa più vicino sul lato esterno ha il Diritto di passaggio su tutti gli altri giocatori, tranne i due giocatori descritti nel paragrafo H.5.
- H.7 Un giocatore potrà prendere la palla dal lato destro se si verifica una delle condizioni seguenti:
- (a) Se ha marcato il suo avversario in modo corretto.
 - (b) Se l'avversario sta procedendo parallelamente a detto giocatore, e allo stesso livello o quasi parallelamente e allo stesso livello. Si considerano i giocatori allo stesso livello quando i cavalli sono praticamente sovrapposti. Se un avversario avanza in modo che il giocatore più vicino alla linea della palla non sia più al suo livello, quel giocatore deve passare dal lato sinistro (off side), lasciando la destra al suo avversario. Questo accorgimento impedirà all'avversario di mettere in pericolo il giocatore.
 - (c) Se l'avversario è tanto indietro che il giocatore può completare il suo gioco in tutta sicurezza.
- H.8 Fra due giocatori, quando uno segue la palla e l'altro procede arrivando da lato opposto:

- (a) Quali che siano i loro rispettivi angoli, il giocatore che segue la palla ha il Diritto di Passaggio sull'avversario che viene incontro alla palla, tranne che nel caso in cui un avversario stia andando incontro alla palla con la palla stessa dalla parte sinistra (off side) che non ha attraversato e non attraverserà in seguito la linea della palla a una distanza pericolosa davanti al giocatore che sta seguendo la palla. Un avversario che proceda incontro alla palla in questa maniera ha il Diritto di Passaggio sul giocatore che segue la palla.
- (b) Una volta sistematosi in maniera sicura con la palla dal lato sinistro, il giocatore che segue la linea della palla ha il Diritto di Passaggio rispetto a un avversario che stia procedendo verso la palla. Il giocatore che procede incontro alla palla può farlo soltanto se mantiene la linea della palla alla sua sinistra per tutta la partita, e non viola il Diritto di passaggio di un altro giocatore.

H.9 Fra due giocatori, quando entrambi stanno seguendo la palla o le vanno incontro:

- (a) Il giocatore che procede in direzione parallela o con minor angolo rispetto alla linea della palla ha il Diritto di Passaggio sul suo avversario che procede con un angolo maggiore rispetto alla linea della palla.
- (b) Se la linea della palla si trova dal lato destro di entrambi i giocatori, ed essi non sono allo stesso livello, il giocatore più vicino alla linea della palla dovrà giocarla dal lato destro e permettere al suo avversario un gioco dal lato sinistro.
- (c) Nel raro caso di due giocatori ai lati opposti della linea della palla che si avvicinano ad essa con angoli esattamente uguali, entrambi i giocatori hanno il Diritto di Passaggio fino a che l'angolo di uno dei due non diventi minore dell'altro rispetto alla linea della palla.

I CHECKING (TRATTENERE/BLOCCARE/FERMARE)

- I.1 Nessun giocatore potrà bloccare o trattenere, né fermandosi sopra, né attraversando il Diritto di Passaggio se così facendo corre il seppur minimo rischio di collisione con un altro giocatore autorizzato al passaggio.
- I.2 Un giocatore può trattenere/fermare e giocare la palla a una cadenza/velocità ridotta sempre che qualunque altro giocatore che lo stia seguendo sul Diritto di passaggio abbia il tempo di aggiustare la propria cedeva senza alcun rischio di collisione fra i due.

- I.3 Se un giocatore si inserisce senza rischio sul Diritto di Passaggio e non si ferma, un avversario non può arrivarci alle spalle, ma deve prendere (sottrargli) la palla passando dal lato più vicino del suo cavallo.
- I.4 (a) Un giocatore in possesso della palla sul Diritto di Passaggio che abbia un avversario in posizione ideale per tentare un gioco in difesa non potrà andare al passo o fermarsi. Nel caso in cui dovesse andare al passo o fermarsi, l'arbitro deve fischiare immediatamente e lanciare la palla verso la linea o la tavola perimetrale più vicina.
- (b) Se il giocatore attaccante si ferma dopo un fallo commesso su Diritto di Passaggio, quel fallo sarà assegnato all'avversario e il gioco riprenderà applicando la sanzione (punizione) adeguata al caso.

J *GIOCO PERICOLOSO*

Un giocatore non è autorizzato a montare in modo tale da costituire pericolo per un altro giocatore, un pony o un ufficiale di gara, né in modo tale da pregiudicare il benessere del proprio pony, sottoponendolo a un rischio inutile.

Qualsiasi giocatore deve montare alla stessa velocità/cadenza del proprio avversario e tutti i "ride-off" devono essere spalla contro spalla. In particolare, un giocatore non può:

- (a) Tentare di ostacolare (spingere fuori) un avversario prendendo un angolo troppo largo.
- (b) Ostacolare un avversario ad una cadenza/velocità che non sia compatibile con quella dell'avversario.
- (c) Galoppare alle spalle di un avversario a distanza ravvicinata.
- (d) Tagliare la strada a un avversario o invadere il Diritto di Passaggio di un altro giocatore a una distanza ravvicinata tale da costituire un pericolo.
- (e) Tentare di ostacolare un avversario che è già ostacolato da un altro giocatore della propria squadra ("Sandwiching"). Tuttavia, non è considerato fallo se un cavaliere aggancia o colpisce la stecca di un avversario mentre l'avversario viene ostacolato da un compagno di squadra del cavaliere che lo sta agganciando o colpendo.
- (f) Continuare a ostacolare un altro giocatore anche oltre la linea della porta, mettendo in pericolo, con tale mossa, anche un giudice di gara.

- (g) Montare il suo cavallo fino a raggiungere da dietro, a distanza ravvicinata, un altro cavaliere che sta eseguendo un colpo rovescio.
- (h) Spingere il suo cavallo fino a raggiungere da dietro la linea della palla e interferire sul tiro di un avversario che sta effettuando un colpo diritto.
- (i) Usare il proprio cavallo per rovinare il tiro galoppando oltre la palla e dritto verso un giocatore avversario che abbia già iniziato la parte discendente di unno “swing” completo.
- (j) Procedere a zigzag davanti a un altro giocatore in modo tale da impedirgli di progredire sul suo Diritto di Passaggio, o da obbligare detto giocatore a regolare la cadenza o rischiare una caduta.
- (k) Tagliare la strada e mettersi fra le gambe, davanti o dietro, (cioè fare lo sgambetto) di un altro pony in modo tale da rischiare di fare inciampare uno dei due pony.
- (l) Avvicinarsi all'avversario in modo tale da intimidarlo e costringerlo a rinunciare o perdere il colpo, sebbene non ci sia un vero e proprio fallo o un incrocio. In questo caso il giocatore (colpevole) andrà penalizzato come se il fallo fosse stato effettivamente riscontrato.

K USO DELLA FRUSTA E DEGLI SPERONI

- K.1 (a) Le fruste e/o gli speroni non dovranno essere usati in modo non necessario, inutile o eccessivo.
- (b) I circoli di polo e gli arbitri devono assicurarsi che, salvo particolari ed eccezionali circostanze, la frusta non venga usata per colpire i pony sul campo di gioco, se non quando la palla è in gioco.
- (c) Gli arbitri dovrebbero dare inizio alla partita almeno con una Punizione 5 (b) se un giocatore colpisce un pony sul campo di gioco dopo che gli arbitri sono entrati sul campo di gioco e prima che la palla sia in gioco.
- (d) Un giocatore non deve assolutamente colpire con la propria frusta un altro giocatore o il suo cavallo.

L *GIOCO DURO O ABUSIVO*

- L.1 Nessun giocatore è autorizzato ad afferrare l'avversario con la mano, a colpire o a spingere con la testa, una mano, un braccio o un gomito. È invece consentito ai giocatori di spingere con un braccio al di sopra del gomito, sempre che il gomito rimanga accostato al proprio fianco.
- L.2 Nessun giocatore potrà abusare fisicamente di un altro giocatore, del proprio cavallo, o del cavallo di un avversario.
- L.3 Un giocatore che colpisca deliberatamente (di proposito) un altro giocatore, o il cavallo di un altro giocatore, con la mano, la frusta o la stecca sarà espulso per il resto della partita senza possibilità di sostituzione come specificato anche nel paragrafo Punizione 10, e quanto accaduto verrà riportato dall'arbitro alla Commissione di Disciplina.

M *USO SCORRETTO (O INCORRETTO) DELLA STECCA*

- M.1 Nessun giocatore può agganciare la stecca dell'avversario, a meno che non si trovi, rispetto al pony dell'avversario, sullo stesso lato della palla, o immediatamente dietro in linea retta, e la sua stecca non sia né sopra né sotto al corpo o in mezzo alla gambe di un pony avversario. Nessun giocatore potrà, altresì, agganciare o colpire la stecca di un avversario a meno che tutta la stecca di detto avversario non si trovi sotto al livello della spalla dell'avversario stesso. La stecca non potrà essere agganciata o colpita a meno che l'avversario non sia nell'atto di colpire la palla.
- M.2 Nessun giocatore potrà colpire la palla passando con la stecca sopra, sotto o di fronte a qualsiasi parte del corpo del cavallo avversario, né tanto meno potrà colpire la palla davanti o tra le gambe di un cavallo avversario.
- M.3 Nessun giocatore potrà colpire intenzionalmente con la stecca il proprio cavallo, un altro giocatore, o il cavallo di un altro giocatore.

M.4 Nessun giocatore potrà usare la sua stecca in maniera che risulti essere pericolosa, o impugnarla in un modo che possa interferire con un altro cavaliere o il suo cavallo, come ad esempio:

- (a) Compiere uno “swing” completo sulla palla durante il “throw-in” o durante una mischia in modo tale che possa risultare pericoloso per altri giocatori o altri cavalli.
- (b) Colpire la palla in aria in modo tale che possa risultare pericoloso per altri giocatori o altri cavalli.
- (c) Compiere uno “swing” completo sotto al collo di un pony in modo tale che possa risultare pericoloso per un altro giocatore o pony che dovesse trovarsi al suo fianco in quel momento.
- (d) Colpire la stecca di un giocatore avversario in modo tale da causare lesioni a detto giocatore o al suo cavallo.
- (e) Colpire la palla dopo il suono del fischiotto.
- (f) Sollevare e roteare la stecca in segno di protesta o di minaccia.

N PERDITA O ROTTURA DELL' EQUIPAGGIAMENTO

N.1 Nel caso in un giocatore smarrisca il casco, l'arbitro dovrà sospendere il gioco fino a che non si presenti una situazione che non sia di vantaggio per nessuna delle due squadre.

N.2 Nel caso in cui si rompa parte (o tutto) dell'equipaggiamento:

- (a) La partita verrà fermata immediatamente se detta rottura può costituire un rischio per il giocatore o per il suo cavallo, come ad esempio per:
 - ❖ Rottura del sottopancia.
 - ❖ Rottura della martingala.
 - ❖ Rottura di una redine (in caso di redini singole).
 - ❖ Rottura del morso, o morso lento.
 - ❖ Fasciature lente, o stivali troppo larghi.

- (b) La partita non dovrà essere sospesa immediatamente --ma soltanto quando si presenterà una situazione che non sia di vantaggio per nessuna delle due squadre-- nel caso in cui la perdita o la rottura di parte dell'equipaggiamento non costituisca pericolo, come ad esempio per:
 - (i) Rottura o perdita dello staffile o del ferro.
 - (ii) Rottura o perdita del barbazzale.
 - (iii) Fasciature lente, o stivali troppo larghi.
- (c) Una volta concesso il tempo di sospensione previsto per la rottura o perdita dell'equipaggiamento, il giocatore potrà rientrare in campo su un altro pony.

O INCIDENTE O FERITA DEL GIOCATORE O DEL CAVALLO

- O.1 Se un pony cade, si azzoppa o per qualche ragione si fa male, l'arbitro dovrà sospendere la partita immediatamente.
- O.2 Se un pony perde un ferro, al giocatore verrà concesso il tempo necessario per cambiare cavallo durante la successiva interruzione di partita.
- O.3 Se un cavaliere cade da cavallo, l'arbitro non fermerà la partita fino a quando la palla non sarà in posizione neutrale, a meno che egli non sia convinto che il cavaliere caduto a terra si è fatto male, o corre il rischio di farsi male (magari a causa degli altri cavalieri). La definizione di caduta è lasciata interamente al giudizio e alla discrezione dell'arbitro.
- O.4 Un cavaliere a piedi non può in alcun modo o maniera interferire con il gioco in campo.
- O.5 Quando il gioco è stato fermato in ottemperanza alle Regole N e O descritte sopra, l'arbitro darà di nuovo inizio alla partita secondo la formula spiegata nella regola F.9 non appena il giocatore in questione sarà pronto a riprendere la gara. L'arbitro non aspetterà nessun altro giocatore che non sia presente in quel momento.
- O.6 Nel caso in cui un giocatore si sia fatto male, sarà concesso un intervallo di tempo non superiore ai quindici (15) minuti per consentirgli di riprendersi. Trascorsi i quindici minuti, se il giocatore non è in grado, o non si sente, di giocare ancora, la partita potrà ricominciare con un sostituto al posto del cavaliere ufficiale della squadra. Se, tuttavia, il giocatore ferito in seguito mostra segni di una sua

“guarigione”, egli può riprendere il suo posto allontanando il suo sostituto, ma sarà contato l’handicap del giocatore piazzato con l’handicap più alto, in accordo con la Regola A.2.

O.7 Se un giocatore si fa male durante un fallo, e non si può trovare un giocatore adatto a sostituirlo degnamente, l’arbitro può decidere, a sua descrizione, di eliminare un giocatore dalla squadra che ha commesso il fallo. Il giocatore “ritirato” suo malgrado sarà quello il cui handicap si avvicina di più all’handicap del giocatore infortunato. Tuttavia, se l’handicap del giocatore infortunato è uguale o più alto di quello di qualsiasi suo avversario, toccherà al capitano della squadra che ha ricevuto il fallo designare il giocatore che deve ritirarsi. La partita riprenderà, e non saranno ammessi o effettuati altri cambiamenti di handicap: se la squadra che ha commesso il fallo rifiuta di continuare la partita, essa verrà assegnata come vittoria d’ufficio alla squadra avversaria (che ha subito il fallo – vedi il paragrafo “Penalità 10”).

P SELEZIONE DELLE PUNIZIONI

P.1 Esistono diversi livelli e gradi di gioco pericoloso, sleale o irregolare che possono creare un vantaggio per la squadra che commette il fallo. La punizione da assegnare in questi casi è lasciata alla discrezione degli arbitri e dovrà essere riferita al giudice soltanto se e quando gli arbitri dovessero trovarsi in disaccordo sulla punizione (penalità) da assegnare.

P.2 Falli commessi a titolo personale che implicano un comportamento antisportivo come ad esempio, (ma non solo):

- ❖ Mancare di rispetto nei confronti degli ufficiali di gara (e delle autorità).
- ❖ Discutere con gli arbitri o altri ufficiali di gara.
- ❖ Insultare o adoperare un linguaggio volgare e scorretto nei confronti di chiunque sia sul campo.
- ❖ Richiedere l’assegnazione di un fallo in modo verbale (a parole), o agitando la stecca.

Devono, come minimo, essere penalizzati progressivamente nel modo seguente:

- ❖ Sanzione per la prima offesa.

- ❖ Una sanzione più severa se una punizione era stata già assegnata in precedenza.
- ❖ Verrà assegnata una punizione 10 (a), che consisterà nell'esclusione di un giocatore della squadra per tutto il resto della chukker.
- ❖ Verrà assegnata una punizione 10 (b), che consisterà nell'esclusione del giocatore per tutto il resto della partita.

Questo non impedirà agli arbitri di applicare le punizioni 10 (a) o 10 (b) alla prima offesa.

P.3 Se a giudizio dell'arbitro un giocatore commette un fallo pericoloso o intenzionale in vicinanza della porta per evitare un goal, verrà assegnata una Punizione 1.

Q ESECUZIONE DELLE PUNIZIONI §

- (a) Al momento dell'esecuzione delle punizioni 3, 4 6 o 5 (a) entro la linea delle 60 yarde, il giocatore incaricato al tiro e i suoi compagni di squadra, dopo il tiro iniziale alla palla, non possono colpire o tirare di nuovo la palla con più di un mezzo colpo, né possono colpire la palla in modo o maniera tali da poter essere valutati pericolosi dall'arbitro, per lo meno fino a che la palla non è stata tirata o colpita da un avversario, o finché il fischiotto non suona.
- (b) Teeing up. Non è permesso approntare un ponticello (collocare la palla in posizione favorevole) per tirare la prima palla (cominciare); soltanto un giocatore alla volta potrà mettere la palla in posizione e una volta che gli arbitri hanno ordinato l'inizio della partita chiamando ad alta voce "partita", la palla non potrà essere spostata.
- (c) In tutti i tiri liberi la palla sarà considerata in gioco nel momento in cui sarà stata colpita, o quando si sarà tentato di colpirla sbagliando il colpo. Il giocatore tirerà la palla, o la colpirà, al primo tentativo; non è consentito passare sopra alla palla, né girarle intorno durante l'avvicinamento finale, o lanciarsi in una lunga corsa al galoppo per prepararsi al tiro.
- (d) "Dietro la palla" dovrebbe essere interpretato come lo stare dietro la linea parallela alla linea di fondo che passa per il punto da cui la punizione deve essere eseguita. Qualsiasi tentativo compiuto da un difensore per avvicinarsi al giocatore che deve tirare da dietro a quella linea sarà penalizzato.

- (e) L'unica variante concessa a quanto detto nel paragrafo Q. (a) sarà che al momento dell'esecuzione di una punizione 2 o una punizione 3, detta punizione può prevedere una barriera difensiva oppure no, a seconda delle regole vigenti nel Paese in cui si gioca la partita.

R PUNIZIONI

PUNIZIONE 1 - GOAL DI PUNIZIONE

- (b) Si concede un goal alla squadra che ha subito un fallo.
- (c) Il gioco riprenderà partendo da un punto stabilito a una distanza di dieci yarde dal centro della porta della squadra che ha commesso il fallo nel modo specificato dalla regola F.9. Non si cambierà lato del campo di gioco.

PUNIZIONE 2 – TIRO DA 30 YARDE

- (a) Consiste in un tiro libero alla palla da un punto stabilito a trenta yarde dalla linea della porta della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al centro della porta o, se si preferisce, dal punto (cioè dall'angolatura) in cui il fallo è stato commesso (la scelta viene lasciata al Capitano della squadra che ha subito il fallo).

La squadra che ha commesso il fallo deve fermarsi dietro alla linea di fondo campo, ma non fra i pali della porta, e i giocatori non possono tentare di intercettare il tiro di punizione. Nessun componente della squadra che ha subito il fallo potrà fermarsi più vicino alla linea della porta o alla linea di fondo campo di quanto non lo sia la palla che deve essere tirata o colpita. La squadra che ha subito il fallo può tirare o colpire la palla una volta soltanto. Nel caso in cui la palla non dovesse superare la linea di fondo campo, alla squadra in difesa verrà concesso un tiro libero dal punto esatto in cui la palla si è fermata (R.5 (a)). Se detto punto dovesse trovarsi a meno di quattro metri (4 yarde) da un palo della porta, la palla verrà posta a quattro metri da un lato qualsiasi del palo della porta più vicina per consentire un tiro libero a un giocatore della squadra in difesa.

Nel caso in cui il Capitano della squadra che ha subito il fallo scelga o decida di battere la punizione dal punto in cui il fallo è stato commesso, nessun componente

della squadra in difesa è autorizzato a sistemarsi a una distanza inferiore a 30 yarde dalla palla, né a uscire da i pali della porta.

- (b) Quando viene assegnato un fallo tecnico con il valore della Punizione 2, se il goal viene segnato, la partita deve ricominciare con un 5 (b); se il primo tiro è sbagliato, verrà assegnata un'altra Punizione per il fallo tecnico.

PUNIZIONE 3 - TIRO DA 40 YARDE

- (a) Consiste in un tiro libero alla palla da un punto stabilito a quaranta yarde dalla linea della porta della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al centro della porta. Tutta la squadra che ha commesso il fallo deve fermarsi dietro alla linea di fondo campo, ma non fra i pali della porta, finché la palla non è stata tirata, e una volta che la palla sarà stata rimessa in gioco nessun giocatore potrà entrare in gioco passando attraverso i pali della porta; infine, nessun componente della squadra che ha subito il fallo potrà trovarsi più vicino alla linea della porta o alla linea di fondo di quanto on lo sia la palla stessa nel momento in cui essa viene tirata o colpita.
- (b) Se, a giudizio dell'arbitro, durante l'esecuzione della Punizione 3, il tiro libero avrebbe potuto trasformarsi in goal, ma è stato fermato da un componente della squadra che ha commesso il fallo che usciva dallo spazio fra i pali della porta o attraversava la linea di fondo prima che la palla fosse colpita, il goal verrà assegnato alla squadra che ha subito il fallo. Se invece il giocatore che ha fermato la palla non ha violato queste regole, ma lo ha fatto un suo compagno di squadra, verrà concessa e battuta una Punizione 7 (a).

PUNIZIONE 4 – TIRO DA 60 YARDE

Consiste in un tiro libero alla palla da un punto stabilito a sessanta yarde dalla linea della porta della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al centro della porta. La squadra che ha commesso il fallo dovrà trovarsi dietro alla linea di trenta yarde, la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce.

PUNIZIONE 5(A) -- TIRO LIBERO DA UN PUNTO STABILITO (ESATTO)

Consiste in un tiro libero alla palla esattamente dal punto in cui il fallo è stato commesso, ma non più vicino di quattro metri dalle tavole o linee laterali (che delimitano il campo). Nessun componente delle squadra che ha commesso il fallo potrà trovarsi a una distanza inferiore a trenta yarde dalla palla, né dietro la palla; la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce (vedi paragrafo Q.(d)).

PUNIZIONE 5(B) -- TIRO LIBERO DAL CENTRO

Consiste in un tiro libero alla palla esattamente dal centro del campo. Nessun componente delle squadra che ha commesso il fallo potrà trovarsi a una distanza inferiore a trenta yarde dalla palla, né dietro la palla; la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce (vedi paragrafo Q.(d)).

PUNIZIONE 6 -- TIRO DALLE 60 YARDE, DAL PUNTO OPPOSTO A QUELLO IN CUI LA PALLA HA ATTRAVERSATO LA LINEA DI FONDO (CORNER)

Consiste in un tiro libero alla palla da un punto distante esattamente sessanta yarde dalla linea di fondo, opposto al punto in cui la palla ha attraversato detta linea, ma non più vicino di quattro metri dalle tavole o linee laterali (che delimitano il campo). Nessun componente delle squadra che ha commesso il fallo potrà trovarsi a una distanza inferiore a trenta yarde dalla palla, né dietro la palla; la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce (vedi paragrafo Q.(d)).

VIOLAZIONE DELLE PUNIZIONI

PUNIZIONE 7

(a) *Tiro Libero aggiuntivo*

Se la squadra che ha commesso il fallo non riesce a portare a termine (a battere) correttamente le Punizioni 2,3,4 o 6, la squadra che ha subito il fallo, a meno che un goal non sia già stato realizzato o assegnato d'ufficio. Se la squadra che ha commesso il fallo non riesce a battere correttamente la punizione 5, l'arbitro farà avanzare la palla di trenta yarde per un nuovo tiro. Se ambedue le squadre falliscono

nel tentativo di battere la Punizione 2 o 3 correttamente, verrà concesso un altro tiro libero alla squadra che ha subito il fallo, indipendentemente /cioè senza tener conto) dal risultato del tiro precedente.

(b) *Rimessa in gioco (Lancio) del difensore dal centro della propria porta*

Se la squadra che ha subito il fallo non riesce a battere correttamente la Punizione 2 o 3, ai difensori verrà concesso un tiro (una rimessa in gioco) dal centro della propria porta. Nessun componente della squadra attaccante si troverà a una distanza inferiore alle trenta yarde dalla linea di fondo finché la palla non sarà stata lanciata o colpita. I difensori saranno autorizzati a sistemarsi dove preferiscono.

(c) *Rimessa in gioco da trenta yarde*

Se la squadra attaccante non esegue correttamente la Regola F.6 o la Punizione 7(b), i difensori saranno autorizzati a rimettere in gioco dalla linea (distanza) di trenta yarde, dal lato opposto in cui è stato effettuato o avrebbe dovuto essere effettuato il primo tiro. Nessun componente della squadra che ha commesso il fallo potrà trovarsi a una distanza inferiore a trenta yarde dalla palla, fino a quando la palla non sarà stata lanciata o colpita; la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce. Per qualsiasi altra violazione della Regola F.6 o della Punizione 7(b) o (c) compiuta dalla squadra attaccante, ai difensori verrà concessa una Punizione 5(b).

(d) *Ritardo non necessario*

Nel caso in cui la squadra che ha subito il fallo dovesse causare un ritardo non necessario quando l'arbitro la invita a battere un tiro di punizione, l'arbitro farà riprendere il gioco dal punto in cui il tiro avrebbe dovuto essere effettuato, in accordo con la Regola F.9 o F.6(d).

(e) *Violazione della Regola Q.(a)*

Se la squadra attaccante contravviene alla Regola Q.(a), verrà assegnato un tiro libero alla squadra in difesa, come in accordo con la Punizione 5(a).

PUNIZIONE 8 –

(a) *Cavallo cieco squalificato*

Per infrazione della Regola B.1(b) è obbligatorio riferire all'arbitro della presenza in campo di un cavallo cieco da un occhio .

(b) *Cavallo Squalificato*

Per infrazione della Regola B.1(c) e (d): l'arbitro ordinerà che il cavallo sia ritirato dal campo di gioco e squalificato; non potrà quindi essere rimontato in gioco per tutta la partita.

[Nota: Nel caso di un cavallo cieco da un occhio, l'arbitro dovrà informare per iscritto il Comitato Organizzatore del Torneo, che prenderà le misure necessarie perché detto cavallo non possa più giocare in nessun altro torneo.]

(c) *Cavallo Ritirato*

Per infrazione della Regola B.2: l'arbitro ordinerà che il cavallo venga ritirato dal campo e non sarà autorizzato a rientrare sul campo di gioco fino a che non venga eliminata (cancellata) la causa dell'infrazione.

PUNIZIONE 9 – GIOCATORE RITIRATO

Per infrazione alla Regola A.3, l'arbitro ordinerà il ritiro dal campo del giocatore al quale, in quanto squalificato, non sarà concesso di rientrare in gioco fino a che non venga eliminata (cancellata) la causa dell'infrazione.

PUNIZIONE 10 – GIOCATORE ESPULSO

In aggiunta a qualsiasi altra punizione/sanzione, gli arbitri potranno espellere un giocatore come descritto qui di seguito in caso di un fallo intenzionale, un fallo pericoloso o per condotta scorretta e dannosa per il gioco. [A scelta, per una colpa meno grave, potranno espellere il giocatore “colpevole” soltanto per il tempo di un chukker in particolare]. In tutti i casi, gli arbitri dovranno trovare un accordo, o qualora non fosse possibile raggiungere un accordo, dovranno lasciare la decisione

finale al giudice di gara. Qualsiasi giocatore mandato fuori dal campo (cioè espulso) dovrà ritornare immediatamente vicino ai suoi pony, e non dovrà assolutamente fermarsi nella zona di sicurezza. La squadra a cui appartiene il giocatore espulso continuerà a giocare con tre soli giocatori, o potrà dichiararsi sconfitta dando partita vinta alla squadra avversaria, sempre che il Comitato del Torneo sia d'accordo e approvi questa decisione.

- (a) *Giocatore Espulso per il resto della Chukka*
- (b) *Giocatore Espulso per il resto della Partita*

Per un'offesa più grave, gli arbitri saranno autorizzati ad escludere un giocatore per tutto il resto della partita.

INDICE

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI POLO	1
A SQUADRE, GIOCATORI, SOSTITUTI ED EQUIPAGGIAMENTO.....	1
A.1 Squadre e Giocatori.....	1
A.2 Sostituzioni.....	1
A.3 Equipaggiamento per i Giocatori	2
B CAVALLI DA POLO, BARDATURA PER IL CAVALLO E BENESSERE DELLO STESSO	2
B.1 Pony.....	2
B.2 Equipaggiamento per i pony	3
B.3 Benessere dei Pony	3
C. DOVERI, DIRITTI E AUTORITA' DELLA COMMISSIONE DI GARA DEL TORNEO, ARBITRI, GIUDICI, GUARDALINEE, CRONOMETRISTI, ADDETTI AL PUNTEGGIO E ALTRI UFFICIALI DI GARA	4
C.1 Doveri, Diritti e Autorità della Commissione di Gara del Torneo.....	4
C.2 Arbitri e Giudici	4
C.3 Guardalinee	5
C.4 Cronometristi e Segnapunti.....	5
C.5 Altri Funzionari	5
D. ATTREZZATURE DI GARA ED EQUIPAGGIAMENTO	6
D.1 Campo di Gioco	6
d.2 Dimensioni della palla.....	6
D.3 Zona di Sicurezza.....	6
E. DURATA DELLE PARTITE, CHUKKER, VINCITORE DELLA PARTITA, PUNTI (GOAL) E HANDICAP	7
E.1 Durata delle Partite.....	7
E.2 Durata dei Chukker (Tempi di gioco)	7
E.3 Partenza e Arresto dell'Orologio.....	8
E.4 Come si vince una Partita: Goal.....	8
E.5 Calcolo dell'Handicap.....	9
F INIZIO, INTERRUZIONE E RIPRESA DEL GIOCO.....	9
F.1 Palla Morta.....	9
F.2 Arresto del Gioco	9
F.3 Inizio della Partita	10
F.4 Cambio di Campo	10
F.5 Allineamento Sbagliato.....	10
F.6 L'attaccante Colpisce da Dietro	10
F.7 Palla Colpita da un Difensore.....	11
F.8 Palla Lanciata Fuori	11
F.9 Ripresa del gioco quando la palla non era fuori dal campo	11
F.10 Ripresa del gioco dopo un intervallo.....	12
F.11 Palla Danneggiata.....	12
F.12 Portare la Palla	12

F.13	Quando la Gara non viene Sospesa.....	13
F.14	Partita non Conclusa.....	13
G	LINEA DELLA PALLA.....	13
H	DIRITTO DI PASSAGGIO.....	13
I	CHECKING (TRATTENERE/BLOCCARE/FERMARE).....	15
J	GIOCO PERICOLOSO.....	16
K	USO DELLA FRUSTA E DEGLI SPERONI.....	17
L	GIOCO DURO O ABUSIVO.....	18
M	USO SCORRETTO (O INCORRETTO) DELLA STECCA.....	18
N	PERDITA O ROTTURA DELL' EQUIPAGGIAMENTO.....	19
O	INCIDENTE O FERITA DEL GIOCATORE O DEL CAVALLO.....	20
P	SELEZIONE DELLE PUNIZIONI.....	21
Q	ESECUZIONE DELLE PUNIZIONI §.....	22
R	PUNIZIONI.....	23
	Punizione 1 - Goal di Punizione.....	23
	Punizione 2 – Tiro da 30 Yarde.....	23
	Punizione 3 - Tiro da 40 Yarde.....	24
	Punizione 4 – Tiro da 60 Yarde.....	24
	Punizione 5(a) -- Tiro Libero da un Punto Stabilito (Esatto).....	25
	Punizione 5(b) -- Tiro Libero dal Centro.....	25
	Punizione 6 -- Tiro dalle 60 yarde, dal punto opposto a quello in cui la palla ha attraversato la linea di fondo (Corner).....	25
	VIOLAZIONE DELLE PUNIZIONI.....	25
	Punizione 7.....	25
	Punizione 8 –.....	27
	Punizione 9 – Giocatore Ritirato.....	27
	Punizione 10 – Giocatore Espulso.....	27