



Regolamento Disciplina

Horse Ball

F.I.S.E.

EDIZIONE 2021

Delibera 1036 C.F. 16 dicembre 2020

INDICE

LIBRO I NORME TECNICHE	3
Allegato A – Adattamento delle regole per le categorie Pony	45
Allegato B – Horse Ball Club - Specialità	51
Allegato C – Arbitraggio a piedi	82
LIBRO II CAVALIERI	92
LIBRO III CAVALLI	96
LIBRO IV MANIFESTAZIONI SPORTIVE.....	98

LIBRO I

NORME TECNICHE

AVVERTENZE

Tutti i praticanti la Disciplina dell'Horse Ball sono tenuti a conoscere il presente regolamento e ad osservare senza riserve tutte le disposizioni in esso contenute.

Nel corso dell'anno, il presente regolamento potrebbe subire modifiche per effetto di nuove disposizioni decise dal Dipartimento Federale Horse-Ball anche in linea con le modifiche al regolamento da parte della FIHB: il regolamento aggiornato sarà pubblicato sul sito www.fise.it e l'entrata in vigore avverrà con modalità e tempi definiti dal Consiglio Federale.

HORSE BALL

L'Horse Ball è una disciplina in cui l'uomo ed il cavallo, oltre a formare un binomio sono parte integrante di una squadra che contemporaneamente si organizzano e si muovono tatticamente su un terreno di gioco per lanciare una palla all'interno di un canestro.

Per rendere comprensibile le fasi che si susseguono in una competizione di Horse ball il regolamento è stato suddiviso in 2 parti:

- Settore CLUB
- Settore COMPETIZIONE

Settore CLUB

1. INTRODUZIONE

Il Settore Club dell'HORSE BALL intende amalgamare le caratteristiche fondamentali dei Pony Games con lo spirito sportivo dell'Horse-Ball attraverso l'esecuzione di esercizi collettivi, nel rispetto dei pony.

Il Regolamento del Settore Club si basa sui Regolamenti del Club e dell'Horse-Ball Settore Competizioni.

Tutte le squadre partecipanti alle categorie Horse Ball del Settore CLUB devono essere accompagnate da un tecnico che abbia almeno il Titolo di Tecnico di Attività Ludica (TAL) - Assistente Horse-Ball o titolo previsto nell'iter formativo dei tecnici con superamento del corso specifico di Horse- Ball Club ed in regola con i previsti aggiornamenti.

2. PRINCIPI FONDAMENTALI

Una delle caratteristiche fondamentali dell'Horse-Ball Settore Club è quella di poter accogliere contemporaneamente nello stesso campo i binomi in fase di svolgimento di esercizi. Per questo lo scrupoloso rispetto del regolamento è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i praticanti.

Horse-Ball Settore Club si rivolge a cavalieri in sella a pony, con esercizi di squadra, a coppia o individuale. Si compone di vari tipi di giochi sul terreno di svolgimento degli esercizi 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 durante lo svolgimento degli esercizi 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 Settore Club è l'avvicinamento graduale all'Horse-Ball Settore COMPETIZIONI

3. REGOLE GENERALI

I regolamenti di riferimento sono i seguenti:

- Regolamento Horse-Ball;
- Regolamento Club (ove previsto).

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.

Tutti i partecipanti allo svolgimento degli esercizi di Horse-Ball Settore 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 subire aggiornamenti per effetto di nuove disposizioni stabilite dal Dipartimento Horse-Ball, deliberate dal Consiglio Federale e comunicate con la data di entrata in vigore.

I Comitati Organizzatori e le persone addette ai lavori 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.

4. Specialità

Gli esercizi dell' HB Settore 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).

5. 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 consistono in 1 cavaliere ed 1 pony.

Le squadre, le coppie e i binomi devono essere accompagnati in campo (sia sul terreno delle prove che su quello dove svolgeranno gli esercizi) da almeno un Tecnico 1° livello di Horse Ball, titolo previsto nell'iter formativo dei tecnici, oppure tecnici precedentemente autorizzati che abbiano superato positivamente il corso specifico di Horse-Ball Settore Club in regola con i previsti aggiornamenti.

Iniziati gli esercizi, i cavalieri ed i pony dichiarati nel modulo di partecipazione non possono essere sostituiti. Inoltre, durante lo svolgimento degli esercizi a squadre, un cavaliere o un pony, non possono essere aggiunti.

Una squadra può sostituire un pony ad esercizi iniziati soltanto se il veterinario di servizio certifica che il pony non è in grado di continuare, mentre se l'arbitro dichiara il pony pericoloso

e lo esclude dalla gara, la squadra si riduce di un binomio.

Durante lo svolgimento degli esercizi a squadre e a coppia è consentito sostituire un cavaliere se il medico di servizio dichiara che l'atleta non è in grado di continuare, e l'esclusione di questo binomio riduce la squadra di un elemento.

Nei casi in cui è ammessa la sostituzione il cavaliere che sostituisce fino alla fine dello svolgimento degli esercizi deve possedere i requisiti previsti per la squadra o la coppia (cioè di pari età e livello).

Negli esercizi a coppie ed individuali, se un pony è sostituito, il punteggio riparte da zero punti per quell'esercizio, mentre i punti ottenuti si sommeranno ai precedenti.

6. 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 Settore Club sono considerate categorie ludiche e richiedono il possesso della patente FISE di tipo A rilasciata da almeno 4 mesi. Possono partecipare alle categorie Horse-Ball Settore Club anche cavalieri in possesso di Brevetto di discipline diverse da Horseball. I possessori del Brevetto Horse-Ball partecipano al solo livello 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; è obbligatorio dal 1 ° gennaio 2022 ma consigliato dal 1 ° maggio 2020, il numero sul retro deve avere un'altezza minima di 30 cm e sul petto un'altezza minima di 15 cm; inoltre il carattere utilizzato non deve essere sottile e il suo colore deve contrastare con quello della maglia da gioco (ad esempio evitare l'uso del blu sul nero o viceversa).
- stivali d'equitazione o ghette;
- pantaloni da equitazione, nei colori della squadra;
- protezione del dorso ad esclusione delle spalle è raccomandata;
- facoltative ginocchiere non di materiale rigido;
- facoltativi parastinchi (da calcio);
- vietato indossare 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 valida 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.

7. L'Assistente

L'assistente è una figura di supporto al cavaliere esclusivamente per i livelli 1 e 2 .

E' la persona incaricata dal tecnico di riferimento della squadra/coppia/binomio e svolge per i livelli 1 e 2 il seguente ruolo:

-
- aiuta attivamente il cavaliere ad eseguire l'esercizio posizionandosi nelle vicinanze del binomio/coppia
 - Supporta il cavaliere sul terreno di gioco anche con la voce
 - Collabora con il cavaliere alla rettifica degli errori

L'assistente non è obbligatorio ed è identificato dal tecnico di riferimento della squadra, coppia, binomio che ne è anche responsabile.

Caratteristiche dell'assistente:

- Essere in possesso della patente A in corso di validità
- Essere informato sugli esercizi in cui si affianca al cavaliere
- Supportare il cavaliere nell'esecuzione dell'esercizio
- Relazionarsi con il cavaliere e gli altri binomi in modo educato e rispettoso in ogni momento

8. Partecipazioni

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

L'insieme delle specialità degli esercizi di competenza del cavaliere si definisce LIVELLO.

Ogni cavaliere inizia dal LIVELLO n.1. - I LIVELLI n.1 e n.2 non hanno classifica, mentre nel LIVELLO n.3 viene definita una classifica dell'evento.

Nei livelli 1 e 2 è possibile:

- far eseguire contemporaneamente esercizi in linea di categorie diverse, ma ogni linea deve essere creata da binomi della medesima categoria.
- Acconsentire ad un assistente di condurre il binomio allo svolgimento dell'esercizio. L'assistente viene identificato dal tecnico che conduce la equipe ed è sotto la responsabilità del tecnico stesso che conduce la squadra/coppia/binomio. Inoltre l'assistente dovrà essere tesserato FISE, con almeno patente A in corso di validità e informato in merito allo svolgimento del ruolo.

Ogni cavaliere potrà al massimo partecipare agli esercizi per ogni specialità del LIVELLO n. 1 2 al giorno, mentre per il livello n.3 solamente n.1 esercizio per ogni specialità al giorno.

Tutti i cavalieri che intendono iniziare l'iter HORSE BALL previsto nell'Horse-Ball Settore Club devono presentare il documento "Libretto del Cavaliere" disponibile all'art 12a 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 gli esercizi del proprio livello.

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

Un cavaliere deve superare con Esito Positivo almeno 5 eventi del LIVELLO n.2 prima di poter partecipare al LIVELLO n.3. Per partecipare al livello 3 è richiesto il possesso del BREVETTO HORSE BALL.

La partecipazione allo stesso evento in più categorie dà luogo ad un'unica firma sul Libretto

del Cavaliere.

Il **LIVELLO 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.

Il **LIVELLO 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.

Il **LIVELLO 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.

9. Categorie

La categoria **A** dell' Horse Ball S. 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 S. 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 i 12 anni
- B3 riservata a cavalieri di età compresa tra i 10 e i 13 anni

La categoria **C** dell' Horse Ball S. 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 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 anche possibile creare momenti dimostrativi. Questi esercizi dimostrativi saranno organizzati con le medesime regole di tutte le categorie previste, senza dar luogo all'acquisizione della firma sul Libretto del Cavaliere e alla classifica.

10. 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/I relativi/o pony.

11.1 pony

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

A discrezione del Presidente di Giuria potrà essere escluso dalla competizione un pony pericoloso che calcia o, che presenta cattive condizioni fisiche certificate dal Veterinario di servizio.

Tutti i pony dovranno essere iscritti alla FISE, muniti della documentazione sanitaria prevista e di eventuale documentazione di legge necessaria. In tutti i livelli non è prevista l'ispezione veterinaria, ma il presidente di Giuria, può decidere con il veterinario di servizio di sospendere unilateralmente l'esercizio di un pony.

La misura dei pony si intende per pony non ferrato. Un

pony può partecipare ogni giorno a:

- LIVELLO n.1 e n.2: massimo a n.2 livelli formate ognuna da 4 specialità in linea;
- LIVELLO n.3: solo al livello n.3 formato 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 un LIVELLO dell'Horse-Ball settore 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;
- vietato utilizzare staffe chiuse anteriormente (es. staffe da endurance);
- 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.

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

12. Campo PER ESERCIZI

Le dimensioni massime dell'area dove si svolgono gli esercizi, per gli esercizi 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 gli esercizi in linea saranno accettate contemporaneamente sul campo degli esercizi al massimo 6 squadre.

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

Per zona dell'esercizio 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 per lo svolgimento degli esercizi deve essere marcato secondo le planimetrie degli esercizi. 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 degli esercizi ed al numero di squadre. Ogni variazione sarà comunicata dall'Arbitro ufficiale durante il briefing.

13. Punteggi di ogni gara

Nello svolgimento degli esercizi di Livello 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 del LIVELLO 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 del LIVELLO n.3, i punti di ogni gioco per ogni squadra vengono sommati per determinare la classifica finale.

12a. Libretto del Cavaliere

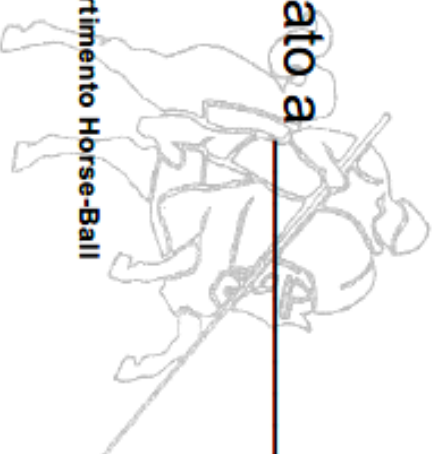
Di seguito è riportato il "Libretto del Cavaliere" ove riportare tutti i risultati conseguiti.



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
tel/fax.: 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 _____

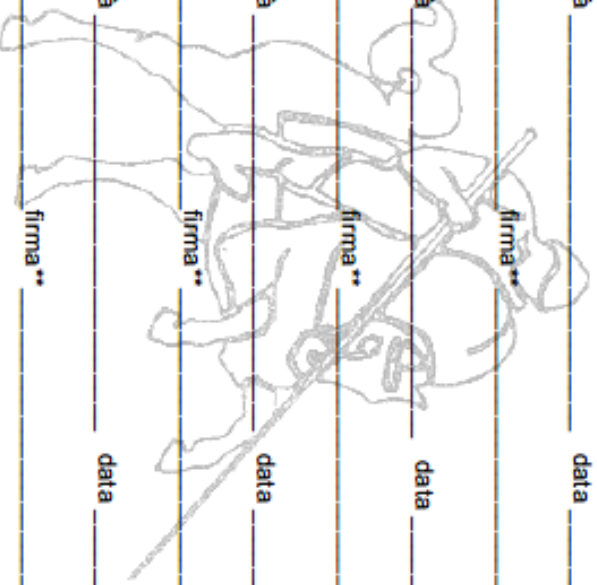
note* _____ firma** _____

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 _____

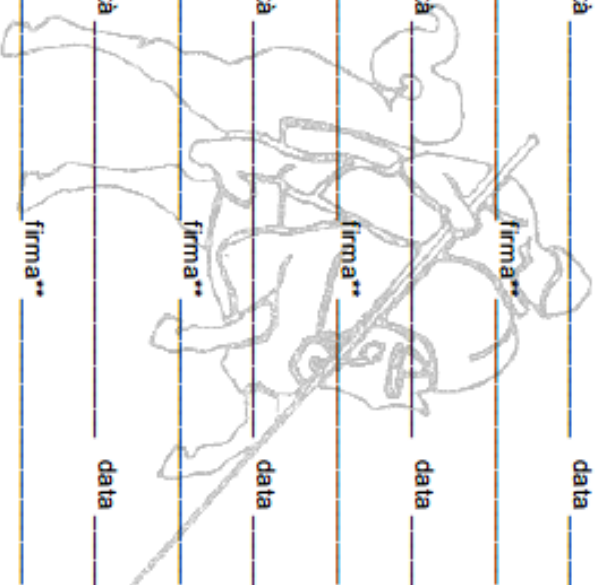
note _____ firma** _____

5 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____

6 - Località _____ data _____

note _____ firma** _____



**Firma del Presidente di Giuria (leggibile)

Settore COMPETIZIONI

14. INTRODUZIONE

L'Horse-Ball contrappone due squadre di sei binomi i cui cavalieri senza mai scendere da cavallo, devono raccogliere da terra una palla provvista di sei maniglie in cuoio, per lanciarla attraverso il canestro avversario fissato a ciascun'estremità del campo, mediante un gioco di passaggi, di attacchi e di difesa.

Dato il vigore e la rapidità delle azioni di gioco, è necessario che i partecipanti ne conoscano le regole e le applichino con rigoroso rispetto.

Il gioco acquista pienamente il suo valore, nella misura in cui l'arbitraggio, il metodo e lo spirito del gioco, sviluppano e rispettano lo "spirito sportivo" e la salvaguardia del benessere del cavallo.

Lo spirito sportivo è l'essenza stessa di tutti i giochi collettivi e costituisce il punto di partenza dell'Horse-Ball.

Bisogna quindi che i giocatori assimilino fin dagli inizi questi principi.

15. REGOLE DEL GIOCO

Il presente regolamento è valido per il gioco dell'Horse-Ball su cavalli; per il gioco su pony, alcune delle regole di cui sopra, sono state adattate e vengono descritte nell'Allegato A.

16. IL CAMPO DI GIOCO

a) Dimensioni

Il campo di gioco, coperto (indoor) o all'aperto, è di forma rettangolare e le dimensioni dell'area di gioco, escluse le zone di sicurezza, sono le seguenti:

- Lunghezza:

Massima	75 metri
Minima	60 metri
- Larghezza:

Massima	30 metri
Minima	20 metri
- Dimensioni ideali: 65 x 25 metri

b) Il terreno

Il terreno deve essere soffice e non scivoloso, per permettere una buona prestazione, garantendo la sicurezza dei cavalli e dei cavalieri.

Il terreno deve essere praticabile in caso di pioggia e quindi drenante.

c) Zone di sicurezza

Lungo i lati maggiori deve essere prevista una zona libera detta di sicurezza, larga da 3 a 5 metri, dove gli arbitri, le riserve e gli artieri possono stazionare. La delimitazione tra questa zona e l'area di gioco dovrà essere valicabile in ogni punto senza difficoltà.

In caso di incontri ufficiali indoor, la larghezza del terreno di gioco, di almeno 30 metri, deve permettere la realizzazione della zona di sicurezza, in alternativa l'area di gioco deve corrispondere ad un maneggio delimitato da pareti protettive lungo tutto il perimetro. In quest'ultimo caso, deve essere prevista una zona di stazionamento per le riserve, posizionata nelle vicinanze dell'area di gioco, in modo da permettere un rapido e facile accesso.

d) Delimitazione del campo

Il campo è costituito dall'area di gioco e dalle zone di sicurezza.

Il campo deve essere obbligatoriamente delimitato in maniera invalicabile lungo i lati minori (altezza minima: 160 centimetri).

Lungo il prolungamento dei lati minori, delimitanti la zona di sicurezza, l'altezza della recinzione deve essere di almeno 120 centimetri.

Una rete verticale è stesa immediatamente dietro i canestri, per evitare la continua fuoriuscita della palla. La rete si estenderà per almeno 5 metri da ciascun lato del canestro e per una altezza di 4,5 metri.

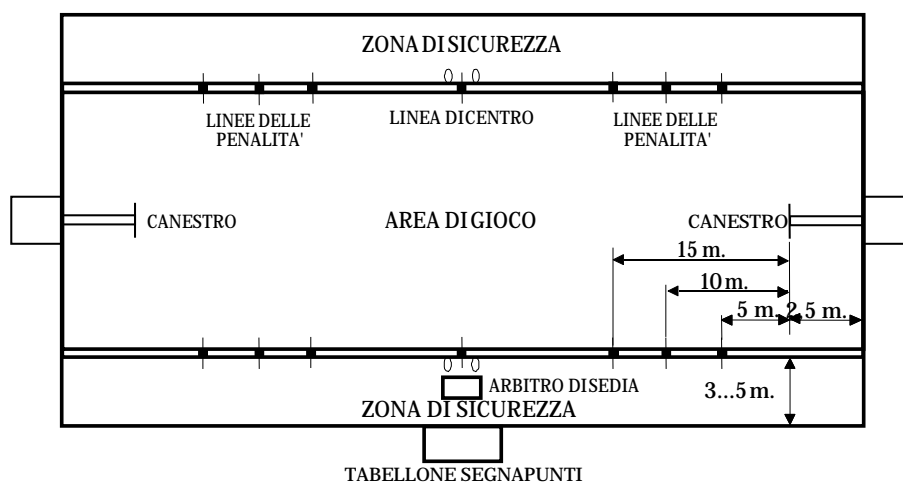
La delimitazione del campo di gioco, sia lungo i lati minori che quelli maggiori, deve essere realizzata con un materiale che non presenti alcun pericolo.

Linee di gioco

Lungo i due lati maggiori del campo di gioco devono essere segnalate con bandierine o altri indicatori i seguenti riferimenti:

- la linea mediana;
- le linee delle penalità poste a 5, 10 e 15 metri dalla verticale del canestro;
- gli allineamenti dei giocatori durante le rimesse in gioco, posti a 50 centimetri da ciascun lato della linea mediana.

IL CAMPO DI GIOCO



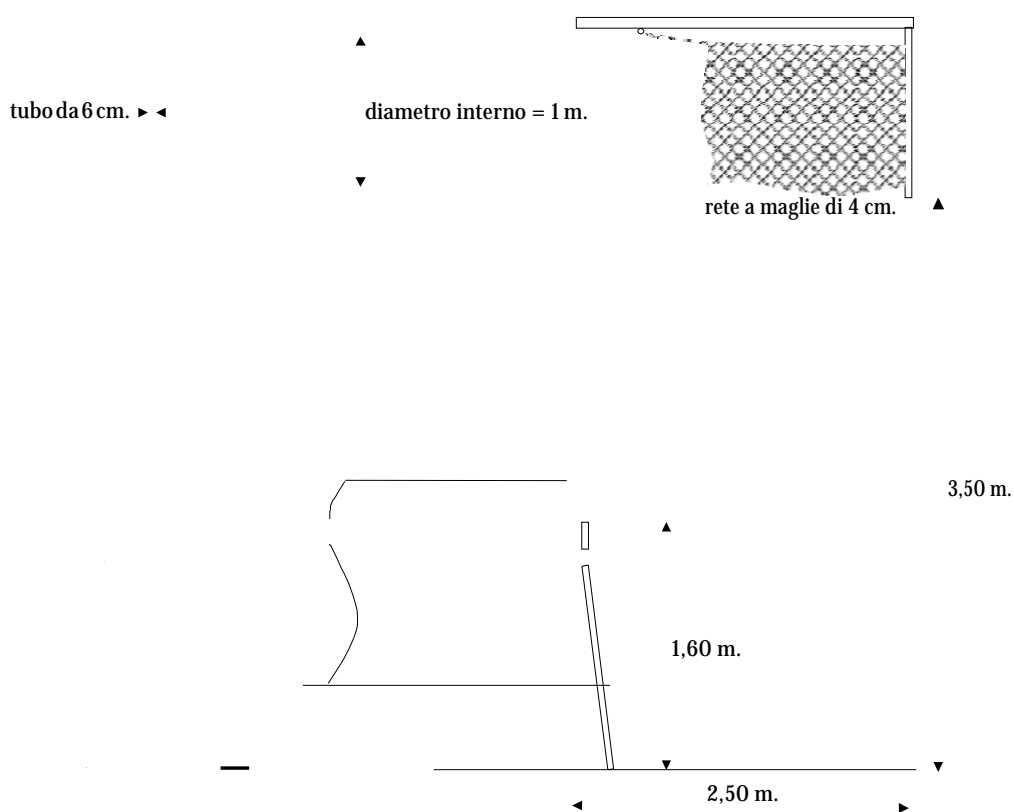
0 0 riferimento dell'allineamento dei giocatori durante le rimesse in gioco (0,50 m da ciascun lato della linea mediana)

16.I CANESTRI

Il canestro è costituito da un cerchio di metallo avente un diametro di 1 metro ed uno spessore di 6 centimetri, dipinto in bianco e munito di rete dello stesso colore (maglia di 4 centimetri). La base di ciascun canestro deve essere posta a 3,5 metri dal suolo e a 2,5 metri dal montante di sostegno al centro di ciascun lato minore.

I canestri possono essere sospesi alla travatura oppure fissati ad un sostegno: in questo ultimo caso, il piede del sostegno non deve trovarsi sull'area di gioco.

IL CANESTRO



17. LA PALLA

La palla, in cuoio di colore chiaro, è racchiusa in una rete formata da sei maniglie di cuoio resistente che ne permettono il recupero da terra.

Ciascuna squadra deve portare sul campo di gioco una palla regolamentare.

Per la categoria Senior Femminile, la taglia della palla è la n.3 mentre per le altre categorie Senior la taglia della palla è la n.4.

Dimensioni:

Taglia della palla	n.3	n.4
Circonferenza della palla	60 cm.	65 cm.
Lunghezza delle maniglie fuori tutto (escluso cuciture)	28 cm. +/- 0,5 cm.	31 cm. +/- 0,5 cm.
Spazio tra due cuciture della stessa maniglia	18 cm. +/- 0,5 cm.	20 cm. +/- 0,5 cm.
Larghezza delle maniglie	18÷20 mm.	18÷20 mm.
Spessore del cuoio delle maniglie	6÷8 mm.	6÷8 mm.
Peso totale dell'insieme	500÷600 g.	600÷700 g.



18. LE SQUADRE

Numero dei giocatori

Il numero massimo di giocatori per ciascuna squadra è di sei, di cui possono essere contemporaneamente presenti sul terreno di gioco non più di quattro e non meno di tre giocatori.

I giocatori che non sono sul terreno di gioco durante la partita devono tenersi all'interno della zona di sicurezza nella propria metà campo oppure rimanere nel luogo previsto dall'organizzatore per gli incontri indoor.

Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate in occasione di:

- arresti di gioco senza sospensioni di tempo (per esempio: uscita della palla, rimessa in gioco ecc.);
- tempi morti richiesti dal capitano dell'una o dell'altra squadra;
- tempi morti richiesti dall'arbitro.

Il numero delle sostituzioni non è limitato. Il giocatore deve entrare nella metà del campo di gioco assegnato alla sua squadra. In nessun caso potranno essere presenti più di quattro giocatori per squadra nell'area di gioco; in caso contrario la squadra sarà sanzionata con un fallo tecnico.

a) Il capitano: diritti e doveri

Ciascuna squadra deve designare un capitano facilmente identificabile da una fascia sul braccio. Il capitano è il rappresentante della propria squadra; ne dirige e ne controlla il gioco. Solo il capitano può rivolgersi ad un arbitro per domande riguardanti l'interpretazione delle regole oppure per ottenere le informazioni essenziali allo svolgimento del gioco; deve farlo quando ciò si renda necessario e con cortesia.

Prima di abbandonare il terreno di gioco per una ragione valida, il capitano deve far sapere all'arbitro quale giocatore prenderà il suo posto.

19. I GIOCATORI

Generalità

L'età minima dei giocatori partecipanti ad una partita ufficiale di Horse-Ball nella categoria cavalli è di 16 anni così come l'età minima per partecipare nella categoria Senior è di 16 anni, a partire dal 1° gennaio dell'anno di compimento.

Patente

I giocatori praticanti l'Horse-Ball devono essere in possesso della patente FISE valida per l'anno in corso, rispettivamente di tipo A, da almeno 4 mesi del rilascio di patente in forma ludica dal 1° gennaio dell'anno in cui compiono 6 anni e Brevetto Horse-Ball, per quelle agonistiche.

Equipaggiamento

I giocatori 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;
- maglia con i colori della squadra, numerata sul petto da 1 a 15 (cifre alte 10 centimetri) e sul dorso (cifre alte 20 centimetri); E' obbligatorio dal 1° gennaio 2022, ma consigliato dal 1° maggio 2020, il numero sul retro deve avere un'altezza minima di 30 cm e sul petto un'altezza minima di 15 cm; inoltre il carattere utilizzato non deve essere sottile e il suo colore deve contrastare con quella della maglia da gioco (ad esempio evitare l'uso del blu sul nero o viceversa).
- stivali d'equitazione o ghette;
- pantaloni da equitazione, nei colori della squadra

Raccomandata

- la protezione del dorso (ad esclusione delle spalle) e l'utilizzo delle ginocchiere (solo in materiale morbido)

Facoltativo

- l'uso degli speroni: sono consentiti quelli diritti a bordo arrotondato di lunghezza massima di 3 centimetri. Gli speroni devono essere calzati ad un'adeguata altezza, non capovolti e assicurati solamente tramite il cinturino in dotazione. Uno sperone che ha provocato delle ferite al cavallo deve essere immediatamente tolto;
- l'uso del frustino è consentito sul campo di riscaldamento;

Vietato

- speroni: quelli a rotella o pericolosi (appuntiti, taglienti, ecc.);
- l'uso del frustino sul campo di gioco ;
- la presenza e l'uso del frustino in tutte le zone dell'ispezione veterinaria
- indossare gioielli (anelli, orecchini, braccialetti, collane o catenine, ecc.) e orologi: nel caso in cui non fosse possibile togliere l'anello o la fede, è necessario indossare dei guanti per

evitare proprie o altrui ferite.

- Le acconciature che precludono la vista del numero del giocatore devono essere raccolte e posizionate sotto il casco

Gli equipaggiamenti che ogni giocatore utilizza, anche se facoltativi, devono essere idonei ed efficienti all'atto dell'utilizzo.

Le maglie di colore bianco e nero a strisce verticali, sono riservate agli arbitri.

Tutela del giocatore

Prima di una partita, un giocatore con un problema fisico deve presentare al Presidente di Giuria un'autorizzazione scritta di un medico che attesti la facoltà di poter giocare a Horseball. L'autorizzazione finale sarà data dal Presidente di Giuria in accordo con il dottore della competizione.

Durante partita, per qualsiasi infortunio a un giocatore che causi sanguinamento o meno, il giocatore deve lasciare il campo e tornerà solo dopo che il medico o il paramedico lo ha informato e dopo l'approvazione finale da parte del supervisore, dopo che l'infortunio è stato valutato, protetto e il sanguinamento, se presente, è stato interrotto.

20. I CAVALLI

Generalità

Il numero massimo di cavalli per ciascuna squadra è di sei, di cui al massimo quattro possono essere contemporaneamente presenti sul terreno di gioco.

Ogni cavallo può far parte di una sola squadra nell'ambito di un evento (torneo, tappa di campionato, ecc.). Un cavallo può partecipare al massimo ad una partita al giorno. Può essere autorizzato a partecipare a due partite nella stessa giornata, a condizione che la durata dei tempi sia inferiore a 8 minuti. In una partita Senior è consentito l'uso di cavalli o pony tipo D (tabella 2.A – altezze pony).

L'Horse-Ball si pratica con cavalli di almeno 5 anni provvisti di documenti d'identificazione e di certificato di vaccinazione aggiornato e regolarmente iscritti al repertorio cavalli FISE. Nel caso di mancato rispetto di questa regola, il cavallo / pony in questione verrà escluso dalla competizione.

I cavalli dichiarati sul foglio di gara non possono essere montati durante il riscaldamento e la partita, se non dai giocatori, dall'allenatore o dagli artieri in tenuta di equitazione con casco.

Un binomio che lascia volontariamente l'area di gioco non potrà più rientrare per prender parte alla partita.

b) Equipaggiamento

I cavalli dei giocatori e dell'arbitro, nel caso di arbitraggio a cavallo, devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- la scelta dell'imboccatura è libera;
- l'uso della martingala fissa è obbligatoria;
- l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce (con una protezione al di sotto di esse di almeno 3 mm) e paraglomi, è obbligatorio sui quattro arti; la perdita di una delle protezioni ha come conseguenza, su richiesta dell'arbitro, la sostituzione del cavallo durante un arresto di gioco;
- l'uso della sella inglese, è obbligatorio;
- 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 giocatori 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;
- Tutto l'equipaggiamento deve presentare condizioni di sicurezza, essere in buono stato, correttamente posizionato e ben serrato. Se qualsiasi parte dell'equipaggiamento si rompe, deve essere immediatamente sostituita: nessuna sostituzione può essere effettuata se non durante un'interruzione del gioco.

Divieti

- E' vietato l'uso del filetto a barre. Su richiesta degli arbitri, le imboccature che possono provocare ferite al cavallo, dovranno essere immediatamente sostituite;
- é vietato l'uso della sella western, da stock, camarghese e da corsa;
- l'uso dei paraocchi, è vietato;

La rottura di qualsiasi finimento causa la sostituzione del cavallo.

21. ALLENATORI E ARTIERI

È consentito lo stazionamento nella zona di sicurezza, tranne che nella fascia centrale di 10 metri (o meglio alla distanza di 5 metri per parte dall'arbitro di sedia) di un allenatore per squadra, di un responsabile della squadra e di un artiere per cavallo, a condizione che siano in tenuta corretta e conforme ai colori della loro squadra.

L'allenatore, ad eccezione della richiesta di un tempo morto, o il responsabile della squadra e

gli artieri, non hanno il diritto di rivolgersi agli arbitri e tale eventuale infrazione può essere sanzionata con un fallo tecnico, un cartellino giallo o rosso oppure con l'espulsione.

Al di fuori dei tempi morti e degli intervalli, l'allenatore, il responsabile della squadra e gli artieri non possono lasciare la postazione a loro riservata e tale eventuale infrazione è considerata fallo tecnico.

22. UFFICIALI DI GARA

Presidente di Giuria

Lo svolgimento di una competizione è controllata dal Presidente di Giuria nei casi previsti dal libro IV Ufficiali di Gara. Il Presidente di Giuria designa gli arbitri delle singole partite, ricorda le direttive del regolamento e vigila sul buon svolgimento della competizione e sul mantenimento continuo delle condizioni di sicurezza.

Durante le partite il Presidente di Giuria non interviene nell'arbitraggio.

Il Presidente di Giuria può richiedere all'arbitro di sospendere una partita, fermare un cavallo dopo aver consultato il veterinario o fermare un giocatore dopo aver consultato il medico.

Inoltre il Presidente di Giuria:

- presiede la riunione capi squadra e procede ai sorteggi;
- presiede l'ispezione veterinaria;
- valuta la praticabilità del campo di gioco;
- giudica nel caso di disputa che non necessita di fare appello alla Commissione di Disciplina;
- riceve i reclami;
- controlla i documenti dei cavalli;
- controlla i documenti dei giocatori;
- coordina i rapporti con il Comitato Organizzatore e la Segreteria di gara;
- la funzione di Presidente di Giuria non può essere svolta in contemporaneità con il ruolo di arbitro;
- mantiene sotto controllo la sicurezza della manifestazione nei confronti di giocatori, cavalli e pubblico.
- sovrintende al benessere dei cavalli

Arbitri

La direzione del gioco è affidata a due arbitri, un arbitro di campo (a cavallo) e un arbitro di sedia, oppure a tre arbitri a piedi:

- Arbitro Centrale che si trova in posizione centrale, nella zona di sicurezza e, se possibile, sul lato del campo dove sostano le riserve, i grooms e gli allenatori, preferibilmente su una sedia rialzata o piattaforma;

-
- Arbitro di Zona A che si trova sul lato opposto all'Arbitro Centrale, in sicurezza, nella zona della squadra A, preferibilmente tra il canestro e la linea dei 15 m;
 - Arbitro di Zona B che si trova sul lato opposto all'Arbitro Centrale, in sicurezza, nella zona della squadra B, preferibilmente tra il canestro e la linea dei 15 m.

Gli arbitri possono essere affiancati da un candidato arbitro come previsto dall' iter del ruolo.

La conduzione della partita con 2 arbitri è la seguente:

L'arbitro di sedia deve posizionarsi a metà di uno dei lati maggiori nella zona di sicurezza, necessariamente isolato dagli artieri, allenatori, riserve, preferibilmente su un seggio sopraelevato.

L'arbitro di sedia segnala all'arbitro di campo tutte le irregolarità per mezzo di una bandierina o mediante un collegamento radio.

Durante qualsiasi sospensione del tempo di gioco, l'arbitro di campo può consultare l'arbitro di sedia.

In ogni caso le decisioni dell'arbitro di campo sono preponderanti rispetto a quelle dell'arbitro di sedia. L'arbitro di campo può intervenire in qualsiasi momento, per fare rispettare sia le regole che lo spirito del gioco.

La conduzione della partita con 3 arbitri viene descritta nell'ALLEGATO C.

La designazione degli arbitri è affidata agli enti preposti a livello nazionale o regionale in funzione della categoria della manifestazione.

Gli arbitri/candidati arbitri devono essere in possesso almeno della Patente FISE di tipo A da almeno 6 mesi.

Solo i capitani di ciascuna squadra hanno il diritto di rivolgersi all'arbitro durante le fasi di gioco e gli allenatori limitatamente alla richiesta di un tempo morto.

Gli arbitri devono dirigere il gioco secondo le regole, quali: mettere la palla in gioco, determinare quando la palla è fuori gioco, infliggere le penalità ed eventuali ammonizioni e/o cartellini, accordare i tempi morti.

Prima dell'inizio della partita, gli arbitri devono verificare ed approvare gli equipaggiamenti e le protezioni di cavalli e cavalieri, nonché le attrezzature ed apparecchiature dagli stessi utilizzate.

Gli arbitri hanno potere decisionale per le infrazioni alle regole, commesse dalle squadre sul campo di gioco, al di fuori di esso e durante il riscaldamento.

L'azione degli arbitri ha inizio dal loro arrivo sul campo di gioco, che deve avvenire almeno 30 minuti prima dell'ora prevista per l'inizio della partita e si protrae per tutta la durata della partita, fino a 30 minuti dopo il termine della stessa.

I cavalli per gli arbitri possono essere forniti dall'organizzatore. Nel caso in cui i cavalli degli arbitri vengano forniti da una delle squadre partecipanti alla manifestazione, il cavallo non potrà essere usato anche per giocare nella stessa giornata.

Quando previsto nella competizione, anche i cavalli degli arbitri devono essere presentati alla visita veterinaria.

Veterinario

Il veterinario designato deve essere presente in prossimità del terreno di gioco.

Il veterinario deve occuparsi dell'incolumità dei cavalli durante le partite; se constata una ferita o una zoppia di un cavallo, deve richiedere l'arresto del gioco, mediante l'intervento del Presidente di Giuria a cui segnala le ragioni del suo intervento.

Il cavallo che è stato fermato non può riprendere la partita se non con il consenso certificato del veterinario di servizio.

23. DURATA DELLA PARTITA

Generalità

La partita si svolge in due tempi di 10 minuti ciascuno.

Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi.

Il tempo di gioco è gestito dal cronometrista ufficiale presso il tavolo della segreteria.

Nel caso una squadra debba effettuare più incontri nel corso della stessa giornata, il Presidente di Giuria dovrà ridurre la durata dei tempi di gioco.

Arresto del gioco

Il gioco può essere fermato automaticamente o su indicazione dell'arbitro per le seguenti ragioni:

- l'effettuazione di un canestro;
- l'uscita della palla dal campo di gioco;
- l'esecuzione di un fallo.

Questi arresti di gioco non sono scalati dal tempo regolamentare.

- l'esecuzione di una rimessa a due;
- nell'esecuzione di una penalità n.1 e n.2;

-
- uscita di palla dai lati corti.

Inoltre, il tempo di gioco verrà fermato, nell'ultimo minuto del tempo regolamentare di una partita, ogni volta che l'arbitro fischia (anche a seguito di convalida di un goal e Penalità n. 3).

Questi arresti di gioco sono scalati dal tempo regolamentare.

Tempi morti

Ogni squadra può richiedere la sospensione del gioco per trenta secondi per ciascuno dei due tempi della partita. Il tempo morto può essere richiesto solamente durante un arresto del gioco.

Il capitano o l'allenatore della squadra possono richiedere il tempo morto all'arbitro, che farà arrestare il cronometro.

Le sospensioni non utilizzate nel primo tempo di gioco non possono essere recuperate nel corso del secondo. Il cronometrista segnala la fine della sospensione dopo 30 secondi. Il conteggio del tempo di gioco riprende solo dopo il fischio dell'arbitro.

L'arbitro può richiedere dei tempi morti supplementari per cause di forza maggiore (per esempio: palla difficilmente recuperabile o incidenti), tali sospensioni non saranno attribuite alle squadre. La durata ed il numero di questi tempi morti sono a discrezione dell'arbitro. L'arbitro ed il Presidente di Giuria possono richiedere di fermare il cronometro.

In caso di condizioni climatiche estreme (elevata temperatura e/o umidità), a giudizio del Presidente di Giuria e per evitare malori a cavalli e giocatori, uno o più tempi morti (secondo la decisione del Presidente di Giuria e del Veterinario) verranno richiesti dall'arbitro a circa metà di ciascun tempo di gioco. Questi tempi morti devono essere utilizzati dagli artieri per rinfrescare i cavalli.

24. INIZIO E FINE DI UNA PARTITA

Generalità

Prima della partita l'arbitro effettua un sorteggio tra i capitani delle due squadre. La squadra che vince il sorteggio può scegliere:

- il colpo d'avvio;
- oppure
- la propria metà campo.

Se la squadra che vince il sorteggio sceglie il colpo d'avvio, quella perdente sceglie la propria metà campo e viceversa; nel secondo tempo le squadre invertono il campo e la priorità al colpo d'avvio.

Ciascuna squadra deve consegnare una palla regolamentare all'arbitro che deciderà autonomamente quale impiegare per la partita. La seconda palla viene consegnata all'arbitro di sedia per tutta la durata della partita.

Entrando in campo, ciascuna squadra deve rimanere nella propria metà fino al fischio d'inizio della partita.

I giocatori non possono cambiare i numeri dopo la comunicazione del foglio partita; quando viene rilevata una discrepanza tra il numero della maglia indossata da uno o più giocatori e quella dichiarata nel foglio della partita, sarà concessa una penalità n.3 alla squadra avversaria. Se entrambe le squadre si trovano nella stessa situazione, nessuna penalità sarà applicata.

All'inizio di ciascun tempo

All'inizio di ciascun tempo, la palla è posta dall'arbitro sulla linea dei 10 metri, nella metà campo della squadra che beneficia del colpo d'avvio. I giocatori della squadra avversaria si dispongono nella loro metà campo nel senso del gioco; i giocatori della squadra che attacca si posizionano nella loro metà campo, ma solamente quelli posizionati dietro la propria linea dei 10 metri possono raccogliere la palla.

Nel caso in cui una squadra non ha fornito una palla regolamentare, i due colpi di avvio sono attribuiti alla squadra avversaria.

Il cronometro parte al fischio dell'arbitro quando tutti i giocatori sono fermi in posizione; la squadra che beneficia del colpo d'avvio, va a raccogliere la palla al galoppo.

Se il primo recupero di palla da parte della squadra che ha beneficiato del colpo d'avvio, non viene effettuato al galoppo e/o se ogni altro giocatore che ha diritto di raccoglierla sbaglia il

suo primo tentativo, o ha superato la linea dei 10 metri, o se un giocatore che non ha diritto di raccoglierla tenta l'azione, l'arbitro fischia una penalità n. 3 al centro del campo in favore della squadra avversaria.

Si può iniziare l'azione di difesa nel momento in cui:

- uno dei giocatori della squadra attaccante supera la linea mediana;
- la palla, dopo essere stata raccolta, viene riportata in senso contrario all'azione;
- la palla cade a terra.

Per il mancato rispetto di questa regola da parte della squadra in difesa, è inflitta una penalità n.2 in favore della squadra attaccante.

Alla fine di ciascun tempo

Per segnalare la fine di ogni tempo regolamentare il cronometrista suona una campana di forte intensità sonora per 3 secondi. Se la campana non funziona per qualsiasi ragione, l'arbitro di sedia fischierà la fine di ogni tempo regolamentare.

Quando si commette un fallo alla fine di un tempo di gioco, i tiri diretti (penalità n. 1 o penalità n. 2) devono essere effettuati senza difesa. In questo caso, solo quando l'arbitro a cavallo o di sedia (se 3 arbitri a piedi) fischia tre volte la partita è terminata.

Nel caso di un tiro a canestro effettuato al momento della fine del tempo di gioco, se realizzato viene conteggiato, a condizione che la palla abbia lasciato le mani del giocatore prima del suono della campana o, in caso di guasto, prima del fischio dell'arbitro di sedia.

La partita termina quando l'arbitro fischia tre volte.

Il punteggio

La squadra che effettua il maggior numero di canestri vince la partita.

Il canestro è valido quando la palla ha interamente passato il cerchio del canestro e dopo che le diverse regole del gioco sono state rispettate.

Nel caso di canestro non valido, ma la palla rimane in gioco, il gioco continua e vengono applicate le regole di recupero della palla da terra.

Se una squadra effettua un auto-canestro, il punto viene attribuito alla squadra avversaria. In questo caso il gioco riparte con una rimessa a favore della squadra che ha effettuato l'auto-canestro. Nel caso di auto-canestro non è valida la regola dei tre passaggi.

Nel caso di classifica su più incontri, il conteggio dei punti si effettua nel modo seguente:

- gara vinta: 3 punti;

-
- gara pari: 2 punti;
 - gara persa: 1 punto;
 - forfait: 0 punti e -8 di media canestri per la squadra che ha dato forfait e +8 per la squadra avversaria.

Alla fine degli incontri, le squadre ex aequo vengono classificate in base ai seguenti criteri:

- migliore media canestri tenendo conto di tutte le partite disputate;
- aver vinto nel corso del torneo la partita contro la squadra con la quale si è in pareggio;
- migliore attacco;
- migliore difesa;
- numero di gare vinte;
- numero di gare perse;
- minor numero di cartellini gialli/rossi e/o penalità n.1; nota: 1 cartellino rosso=2 cartellini gialli;
- età complessivamente inferiore dei giocatori che hanno composto la squadra;
- estrazione a sorte.

Nel caso di incontri ad eliminazione diretta, le squadre in parità alla fine del tempo regolamentare dovranno proseguire per realizzare il canestro decisivo: il Golden Goal.

Al termine dei tempi regolamentari vengono accordati alle squadre due minuti di riposo; successivamente l'arbitro effettua una rimessa a due sulla linea mediana. La squadra che realizza per primo il canestro vince la partita. Ogni tempo ha la durata di cinque minuti, al termine del primo tempo l'arbitro accorda due minuti di riposo: successivamente l'inizio del secondo tempo avviene con l'arbitro che effettua una rimessa a due sulla linea mediana.

Interruzione della partita

La partita può essere interrotta per i seguenti motivi:

- in caso di forza maggiore: la decisione appartiene all'arbitro. In questo caso se la metà del secondo tempo è trascorsa, il risultato è valido. In caso contrario la partita riprende nel corso della stessa giornata oppure è aggiornata ad una data successiva;
- ad iniziativa di una squadra: in questo caso la stessa è dichiarata perdente. La media canestri assegnata alle squadre è quella del forfait. Se il punteggio realizzato evidenzia una media canestri superiore, quest'ultima si ritiene valida. I canestri realizzati prima dell'interruzione sono conteggiati per la classifica del miglior realizzatore.

Forfait

Una squadra che non si presenti all'ora prevista per l'ispezione veterinaria o non si presenti sul campo di gara, è dichiarata forfait.

In alcuni casi il Presidente di Giuria può accordare una modifica al programma della competizione, dopo essersi consultato con gli arbitri, gli organizzatori e le squadre presenti, se viene richiesta almeno un'ora prima dell'orario ufficiale di gara.

25. I PASSAGGI

Un "passaggio" è l'intervallo entro il quale la palla lascia le mani di un giocatore prima di arrivare in quelle di un altro giocatore della stessa squadra.

Quando due giocatori della stessa squadra si passano la palla senza lanciarla, questa azione non può essere in nessun caso contata come passaggio. Così come l'azione di passarsi la palla tra le due mani dello stesso giocatore, non viene contata come passaggio e non azzerà i dieci secondi di mantenimento della palla da parte dello stesso giocatore.

Qualsiasi tocco di palla avvenuto con le mani è considerato un passaggio.

Dovendo essere soprattutto un "gioco collettivo", deve essere effettuato un numero minimo di tre passaggi consecutivi da una stessa squadra, tra almeno tre giocatori diversi prima che un canestro possa essere effettuato e considerato valido e questo in tutte le fasi di gioco. La caduta della palla a terra o l'intercettazione da parte della squadra avversaria riporta a zero il conteggio dei tre passaggi.

La palla può essere lanciata e ricevuta a una o due mani.

I passaggi possono essere effettuati liberamente di lato, all'indietro o in avanti.

La palla non può essere mantenuta da uno stesso giocatore per più di 10 secondi, per non incorrere in una penalità n.3.

26. USCITA DELLA PALLA

La palla è considerata “fuori” quando:

- cade a terra al di fuori dell’area di gioco;
- il cavallo del giocatore portatore della palla mette almeno uno zoccolo al di là del limite del campo.

In questi casi l’arbitro accorda una penalità n.3 contro la squadra che ha avuto per ultima il possesso di palla.

Nel caso la palla esca da uno dei lati corti, il cronometro viene fermato e fatto ripartire quando l’arbitro fischia la penalità n.3 conseguente.

27. RIMESSA IN GIOCO

Generalità

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.

La rimessa in gioco si effettua come segue: uno o due giocatori di ogni squadra si collocano perpendicolarmente ad uno dei lati maggiori, posizionati su due linee parallele lasciando tra loro un corridoio di almeno 1 metro; inoltre, la prima fila di giocatori si deve trovare ad almeno 7 metri da bordo campo.

Il lanciatore deve posizionarsi sul bordo del campo, in modo da lanciare la palla all’interno dell’allineamento dei giocatori facendo riferimento alla segnaletica posta sulla delimitazione del campo.

In nessun caso il lancio di rimessa in gioco può essere conteggiato nel numero dei passaggi.

In tutti i casi di rimessa in gioco, i giocatori che non partecipano all’azione devono trovarsi ad almeno 5 metri dall’allineamento nella propria metà del campo e non possono entrare in gioco fino al momento in cui la palla viene toccata o deviata da un giocatore dell’allineamento.

I lanci di rimessa in gioco devono effettuarsi al segnale dell’arbitro, con un ritardo massimo di tre secondi. La palla deve essere lanciata lungo l’asse del corridoio e deve raggiungere obbligatoriamente almeno la prima fila di giocatori a livello delle staffe e al massimo l’ultima fila dell’allineamento.

La finta del lanciatore è permessa.

Prima del fischio dell'arbitro:

- i giocatori devono mantenere l'allineamento sia da fermi sia in movimento (avanti o indietro) senza avvicinarsi a meno di 7 metri da bordo del campo dal quale si effettua la rimessa in gioco;
- i giocatori devono posizionarsi di fronte al lanciatore
- i giocatori che si posizionano nell'allineamento non possono invadere il campo avversario e non possono uscire dall'allineamento se non comandato dall'arbitro.

Dopo il fischio dell'arbitro:

- i giocatori possono abbandonare l'allineamento, evitando di incorrere in fallo di marcatura senza palla;
- i giocatori della prima linea non possono effettuare una rotazione di più di 45° rimanendo nell'allineamento;
- i giocatori della seconda linea hanno diritto di fare al massimo una mezza volta (180°) sul posto se lo desiderano ruotando verso l'interno della propria metà;
- nessun giocatore di difesa può fare contatto sul lanciatore.

Se una squadra tarda manifestamente, senza valida ragione, a raggiungere il punto della rimessa in gioco, l'arbitro può fischiare una penalità n.3 a vantaggio della squadra avversaria già allineata.

L'arbitro fa effettuare la rimessa in gioco quando il lanciatore è pronto sul posto e un giocatore della sua squadra è presente nell'allineamento.

Rimessa in gioco non valida

La rimessa in gioco è considerata non valida se:

- un giocatore avanza a meno di 7 m dal lato del campo o invade il campo avversario prima del fischio dell'arbitro;
- un giocatore esce fuori dall'allineamento senza autorizzazione dell'arbitro;
- la palla non raggiunge almeno la prima fila di cavalli all'altezza delle staffe dei cavalieri;
- la palla cade a terra dietro gli ultimi giocatori dell'allineamento senza essere stata toccata;
- la palla tocca la travatura o il tetto della costruzione;
- la palla viene lanciata al di fuori dall'allineamento;

In questi casi l'arbitro accorda una penalità n.3 a centro campo, a sfavore della squadra che ha causato la rimessa in gioco non valida.

Nel caso in cui il lancio favorisce sensibilmente la squadra del lanciatore, la rimessa in gioco viene attribuita alla squadra avversaria. Se il lancio non risultasse ancora valido, l'arbitro effettua una rimessa a due.

Priorità per il recupero della palla

Nel caso di rimessa in gioco valida, la palla che cade a terra avrà le seguenti priorità di recupero:

- per i giocatori dell'allineamento, nel rispetto delle regole di recupero, se la palla cade all'interno dell'allineamento. Se nessun giocatore dell'allineamento raccoglie la palla, l'arbitro effettua una rimessa a due;
- per i giocatori del campo, nel quale la palla cade, nel caso in cui la stessa viene deviata da una parte o dall'altra dell'allineamento. Questa priorità si perde nel caso:
 - azione di recupero non immediato;
 - dopo il primo tentativo andato a vuoto, indipendentemente dall'aver toccato la palla.

La priorità di recupero è definita dall'art.15, essendo il senso del gioco dato da questo primo tentativo.

28. RIMESSA A DUE

La rimessa a due viene effettuata:

- a discrezione dell'arbitro in caso di un'eventuale interruzione di gioco oppure in caso di una rimessa in gioco non valida;
- a seguito di due rimesse in gioco che hanno favorito rispettivamente la propria squadra.

La rimessa in gioco viene effettuata dall'arbitro mediante un lancio fra due giocatori, uno per squadra, opportunamente posizionati. L'arbitro si posiziona sempre ai bordi del campo perpendicolarmente al luogo ove la rimessa a due è stata fischiata. I due giocatori si posizionano direttamente davanti all'arbitro ad una distanza di 5 metri dallo stesso. La distanza tra i giocatori deve essere di almeno 1 metro. L'arbitro, dopo aver fischiato, lancia la palla tra i due giocatori. I lanci possono essere effettuati sia a parabola che in linea retta.

Gli altri giocatori devono trovarsi ad almeno 5 metri nella propria metà campo fino a quando la palla non è lanciata. Possono entrare in gioco dal momento in cui la palla viene toccata o presa da un giocatore dell'allineamento.

Le rimesse a due fischiate fra la linea dei 15 metri e uno dei lati minori, vengono comunque effettuate all'altezza della linea dei 15 metri.

L'arbitro deve ripetere il lancio se valuta che ha involontariamente avvantaggiato uno dei due giocatori, oppure se la palla non è stata toccata da nessuno degli stessi. Non vi è limite al numero di lanci effettuati da parte dell'arbitro.

L'arresto di gioco corrispondente ad una rimessa a due viene scalato dal tempo regolamentare; viene quindi fermato il tempo al segnale della rimessa a due da parte

dell'arbitro ed il tempo di gioco riprende dopo il fischio dell'arbitro.

Le disposizioni relative alla rimessa in gioco sono applicabili alla rimessa a due.

29. RECUPERO DELLA PALLA A TERRA

Generalità

Il recupero della palla deve essere effettuata obbligatoriamente a cavallo, senza mettere piede a terra, a destra o a sinistra, a qualsiasi andatura, ma in nessun caso a cavallo fermo, pena incorrere in una penalità n.3.

Il giocatore che recupera la palla lo deve fare rapidamente. Se non vi riesce, non si può fermare, né cambiare direzione, né rallentare sulla palla pena incorrere in una penalità n.3 e deve uscire rapidamente dalla zona di recupero di almeno 5 metri. La zona di recupero di 5 metri attorno alla palla non dovrà essere occupata dai giocatori che non partecipano al recupero.

Dopo aver raccolto la palla, il giocatore deve riprendere rapidamente una posizione normale a cavallo o passarla immediatamente.

Si può intervenire sulla palla in possesso del giocatore che l'ha recuperata solo dopo che lo stesso si è rimesso in sella o si esegue di nuovo una azione di gioco.

Nel caso in cui la palla cada a terra in uno dei 4 angoli dell'area di gioco, se non è recuperabile senza fermarsi, l'arbitro effettua una rimessa a due sulla linea dei 15 metri.-

In nessun caso il giocatore che effettua il recupero della palla deve essere disturbato. Qualsiasi intervento d'intimidazione, di marcatura o che obblighi il giocatore a cambiare direzione per evitare una collisione in fase di recupero, verrà punito con una penalità n.1, con ammonizione o cartellino giallo o rosso, a seconda del giudizio dell'arbitro.

Senso del gioco

Il senso del gioco passa per una linea immaginaria, parallela alla lunghezza del campo, congiungente i due lati minori e passante per la palla.

Nel caso in cui la palla cada dietro la linea del canestro, all'estremità del campo, il senso del gioco è parallelo alla larghezza del campo.

Priorità di recupero

Oltre le priorità specifiche di rimessa in gioco, un certo numero di altre priorità devono essere rispettate. Le priorità di recupero si applicano ai giocatori che sono a meno di 5 metri dalla palla e si definiscono in rapporto al senso del gioco, sopra definito.

- ha priorità di recupero il giocatore che, trovandosi più vicino alla palla, può raccoglierla per primo senza disturbare i giocatori avversari;

-
- nel caso in cui i giocatori si trovano alla stessa distanza dalla palla, venendo da direzioni differenti, la priorità è del giocatore che avanza nel senso del gioco;
 - nel caso in cui i giocatori arrivano a uguale distanza dalla palla, provenendo da direzioni diverse, senza che alcun giocatore provenga nel senso del gioco, la priorità è del giocatore che si trova più vicino al senso del gioco;
 - nel caso in cui i giocatori arrivano alla stessa distanza dalla palla nel senso del gioco, ma faccia a faccia, la priorità è del giocatore la cui squadra ha toccato per ultima la palla;
 - durante una rimessa in gioco, se la palla cade a terra o se viene deviata in una metà campo, la direzione della priorità di recupero è data dal giocatore che, nel rispetto delle regole definite nell'art.13c, tenta per primo il recupero.

30. SICUREZZA

La sicurezza è predominante su qualsiasi regola di priorità.

Ogni giocatore, in qualsiasi fase di gioco, sia in attacco che in difesa, deve avere la padronanza della velocità e della direzione del proprio cavallo; nel caso non sussista tale condizione l'arbitro ha la facoltà di far uscire il cavallo in questione.

Le azioni di un giocatore attaccante in possesso della palla, per liberarsi da una marcatura o per evitare un difensore, devono rispettare le regole della marcatura, vale a dire, evitare i contatti superiori a 45° pena l'incorrere in una penalità n.1 o n.2.

31. MEZZI DI DIFESA

La marcatura

La marcatura è l'azione che porta il proprio (difensore) cavallo a contatto di quello dell'avversario in possesso di palla (attaccante), avente lo scopo di rallentare la sua corsa, di deviare la sua traiettoria e di impadronirsi della palla.

La marcatura è consentita soltanto nello stesso senso di marcia del portatore della palla (attaccante) e secondo un'angolazione inferiore o uguale a 45°. Può essere effettuata da uno o più giocatori. Nel caso di marcatura con un'angolazione maggiore di 45° il difensore può incorrere in una penalità n.1 o n.2 secondo la gravità.

Non si può marcare un avversario se non con il peso e lo slancio del proprio cavallo, con le spalle e le braccia del cavaliere nella misura in cui il gomito rimane vicino al corpo.

E' vietato:

- cingere l'avversario;
- spingere o trattenere l'avversario con la mano;
- percuotere con il pugno, l'avambraccio, il gomito, o la testa, sia per difendere sia per attaccare.

E' vietato rimanere fermi di traverso al senso del gioco indipendentemente che l'avversario sia

in possesso della palla pena incorrere in una penalità n.2.

La marcatura di posizione

Non si può in nessun caso fare azione di marcatura su un giocatore non portatore della palla, pena di incorrere in una penalità.

Si può invece, per una marcatura di posizione, seguire tutti gli spostamenti dell'avversario a condizione di non disturbare in alcun modo la libertà dei suoi movimenti.

La contesa di palla

Il giocatore per difendere il suo campo ha la facoltà di impadronirsi della palla in possesso di un avversario e può tentare di sottrarla utilizzando una mano.

Se si genera una contesa tra due giocatori, la presa della palla deve essere portata avanti con la forza di una mano, del braccio e dell'assetto che la contesa può consentire.

I giocatori in possesso della palla non possono cambiare la mano durante la fase di contesa. In questa fase di gioco, è vietato aggrapparsi o far forza su qualsiasi finimento e a tutte le parti del corpo del cavallo pena incorrere in una penalità n.3.

Nel momento in cui un giocatore si sente disarcionato, deve lasciare la palla, per non incorrere in una penalità n. 3.

Durante la contesa nessun altro giocatore può partecipare all'azione.

Se la vivacità della contesa diminuisce, oppure se nessuno dei due giocatori è in grado di entrare in possesso della palla, l'arbitro ferma l'azione ed accorda una penalità n.3 a favore della squadra che non deteneva il possesso della palla prima della contesa.

Per contro se il giocatore che era in possesso di palla prima della contesa risulta vincitore, il conteggio dei passaggi realizzati precedentemente dalla sua squadra rimane invariato e il diritto di tenere per 10 secondi la palla riparte da zero.

Tutti i tentativi di impadronirsi della palla senza successo immediato, obbligano il difensore che ha effettuato l'azione a riprendere rapidamente la sua posizione in sella prima di effettuare un altro tentativo.

32. USCITA DAL CAMPO DI GIOCO

Uscita involontaria

Un giocatore che esce dal campo di gioco per effetto dello slancio dell'azione, può ritornare in gioco solo ed esclusivamente dietro il portatore di palla e nella stessa direzione del gioco, in caso contrario l'arbitro accorda una penalità n.3 a favore della squadra avversaria.

Uscita volontaria

Un giocatore che esce dal campo di gioco volontariamente (per regolazioni o sostituzioni di finimenti, ferite, ecc.) deve mettere i piedi a terra. Potrà rientrare o farsi sostituire solo a gioco fermo e nella sua metà campo.

Un giocatore che esce dal campo di gioco volontariamente durante un azione di gioco, può ritornare in campo solamente durante un arresto del gioco, in caso contrario l'arbitro accorda una penalità n.3 a favore della squadra avversaria.

33. PENALITA'

Generalità

Per punire le infrazioni alle regole di gioco commesse dai giocatori, l'arbitro infligge alla squadra, a seconda della gravità, tre ordini di penalità in appresso specificate. Le penalità possono essere accompagnate da un cartellino giallo oppure rosso a seconda della gravità dei falli commessi.

Si chiama "equipe offeso" quello che è ha subito il fallo e "equipe offensore" quello che lo ha commesso.

Nel caso di penalità n.1 e n.2 i giocatori dell'equipe offeso si devono trovare dietro il portatore di palla. Il lancio o il passaggio della palla si effettua al fischio dell'arbitro.

In caso di fallo di gioco in fase di attacco, l'arbitro segnala il fallo tramite il braccio alzato ma lascia proseguire il gioco. Se la regola del vantaggio viene meno, l'arbitro fischia il fallo iniziale.

Penalità n.1

La penalità n.1 punisce i falli gravi: brutalità, gioco pericoloso, insulti nei confronti dell'arbitro, ecc.. Per esempio essa sanziona il fallo volontario dell'ultimo difensore commesso sul giocatore che, solo davanti al canestro, si prepara a tirare.

Al fischio dell'Arbitro e alla segnalazione del fallo, il cronometrista ferma il tempo, facendolo ripartire nel momento in cui la palla lascia le mani del lanciatore dopo che l'arbitro ha fischiato l'esecuzione del fallo.

Il giocatore si piazza sulla linea dei 5 metri e a cavallo fermo esegue liberamente un tiro diretto verso il canestro, al fischio dell'arbitro. Il cavallo del giocatore che si appresta al tiro può essere mantenuto fermo da un compagno di squadra.

I giocatori dell'equipe offensore si allineano tutti lungo lo stesso lato maggiore, tra la linea dei 5 metri ed il fondo campo.

La priorità al recupero della palla nel caso di mancato canestro, è sempre a favore della squadra che ha subito la penalità, indipendentemente dal punto di caduta della palla.

Penalità n.2

La penalità n.2 si applica ai falli meno gravi ma ugualmente pregiudizievoli per lo svolgimento del gioco e per la sua sicurezza, quali: il non rispetto della priorità di recupero della palla, l'ostruzione, l'intimidazione dell'avversario, ecc.

Al fischio dell'Arbitro e alla segnalazione del fallo, il cronometrista ferma il tempo, facendolo

ripartire nel momento in cui l'arbitro fischia l'esecuzione del fallo nel caso di azione dalla linea dei 15 metri oppure nel momento in cui la palla lascia le mani del lanciatore nel caso di tiro a canestro diretto dalla linea dei 10 metri.

L'arbitro chiede al capitano dell'equipe offesa di scegliere tra:

- un tiro a canestro diretto dalla linea dei 10 metri a cavallo fermo;
- un'azione dalla linea dei 15 metri nel rispetto della regola dei tre passaggi prima di tirare a canestro.

Il capitano può consultare i suoi compagni di squadra e/o il suo allenatore, ma la sua decisione deve essere presa con rapidità.

L'arbitro ufficializza la decisione:

- sia dalla linea dei 10 metri indicando il canestro;
- sia dalla linea dei 15 metri designando i giocatori attaccanti.

Dopo tale decisione, la scelta non può più essere cambiata.

Se la squadra che beneficia della penalità ha scelto il tiro diretto, l'arbitro fa allineare i giocatori dell'equipe offensore sulla linea dei 5 metri nel senso del gioco, mentre un giocatore dell'equipe offeso si piazza sulla linea dei 10 metri rivolto verso il canestro ed effettua il tiro a cavallo fermo.

La priorità al recupero della palla nel caso di mancato canestro, è sempre a favore della squadra offensore, qualora la palla cada tra l'equipe offensore ed il lato corto.

Se la squadra che beneficia della penalità ha scelto la regola dei tre passaggi, l'arbitro fa allineare i giocatori del campo offensore sulla linea dei 10 metri nel senso del gioco, mentre i giocatori del campo offeso si piazzano tutti nel senso del gioco dietro il portatore di palla posizionato sulla linea dei 15 metri.

In tutti e due i casi, i giocatori dell'equipe offensore possono fare azione di difesa.

Penalità n.3

La penalità n. 3 si applica a tutte le infrazioni semplici e di minore importanza.

La palla va ai giocatori dell'equipe offeso che si devono trovare tutti nella loro metà campo; il portatore di palla si posiziona sulla linea mediana nel punto ritenuto più idoneo.

I giocatori dell'equipe offensore devono stazionare davanti a loro ad almeno cinque metri dalla linea mediana nel senso del gioco fino al fischio dell'arbitro.

Il gioco riprende sempre a partire dal fischio dell'arbitro.

Fallo tecnico

Il fallo tecnico si caratterizza dall'utilizzo di mezzi o comportamenti antisportivi da parte di un giocatore, di un allenatore, di una riserva o di un artiere. Essi non devono trascurare gli avvertimenti degli arbitri né utilizzare mezzi antisportivi, quali per esempio:

- rivolgersi a un ufficiale di gara o mettersi in contatto con lui in termini scorretti;
- usare un linguaggio o gesti tali da causare offesa;
- infastidire un avversario;
- ritardare lo svolgimento dell'incontro, impedendo la rimessa in gioco veloce della palla;
- cambiare il numero senza informare l'arbitro.

A seconda della gravità delle infrazioni il fallo tecnico è punito con una penalità n.1, 2, 3, ammonimento verbale, cartellino giallo o rosso, secondo giudizio dell'arbitro.

Le infrazioni tecniche che non sono manifestamente intenzionali e non hanno influenza sul gioco oppure, quelle a carattere amministrativo, non sono considerate come falli tecnici, salvo recidiva della stessa infrazione, dopo l'avvertimento dell'arbitro al capitano della squadra il cui giocatore si è reso responsabile della trasgressione.

Le infrazioni tecniche commesse deliberatamente a carattere antisportivo oppure che danno al trasgressore un vantaggio ingiustificato, devono essere immediatamente punite con un fallo tecnico.

I falli tecnici possono essere inflitti anche prima dell'incontro, durante l'intervallo o durante gli intervalli tra i tempi supplementari.

34. EQUITAZIONE PERICOLOSA E ANTISPORTIVA

E' vietato a qualsiasi giocatore di:

- fare ostruzione mettendosi di traverso rispetto alla linea di gioco dell'avversario, portatore o non della palla;
- minacciare di colpire, di trattenere un giocatore o un cavallo avversario;

-
- far roteare la palla sopra di sé allo scopo di intimidire l'avversario;
 - percuotere il cavallo con la palla, con le redini o con le mani;
 - marcare un giocatore in posizione di recupero della palla;
 - mettersi in piedi sulla loro sella per intercettare la palla in qualsiasi sia la situazione di gioco;
 - intimidire un avversario, in particolare quando raccoglie la palla e così pure obbligarlo a cambiare direzione per evitare la collisione, anche quando nessun fallo sia stato commesso;
 - praticare tutte le azioni ed interventi facilmente riferibili a situazioni di pericolo per sé, per gli altri giocatori e per i cavalli.

L'arbitro ha la facoltà di punire qualsiasi azione che ritiene pericolosa o deplorabile.

Nello spirito del gioco, nel caso in cui una squadra utilizza una condotta antisportiva ed evita di attaccare, l'arbitro assegna una penalità n. 3 alla squadra avversaria

35. GIOCATORE A TERRA

Nel caso in cui un giocatore non portatore di palla si trovi a terra, il gioco non sarà fermato, a meno che l'arbitro consideri la situazione pericolosa. Se il gioco è stato fermato, lo stesso dovrà riprendere con una penalità n.3 per la squadra avversaria.

Nessun giocatore a terra può intervenire nel gioco.

Se un giocatore cade a terra quando è in possesso della palla, l'arbitro accorderà una penalità n.3 alla squadra avversaria.

36. ROTTURA DI UN FINIMENTO

In caso di deterioramento di un finimento nessun arresto di gioco è accordato; il giocatore in questione potrà:

- farsi sostituire durante un tempo morto o un arresto di gioco regolamentare;
- continuare a giocare purché l'arbitro ritenga che le condizioni di sicurezza non siano venute meno, altrimenti può imporre al giocatore di abbandonare il terreno di gioco fino a quando non abbia riparato il finimento.

37. SANZIONI

Sanzioni alla persona

Gli arbitri hanno la possibilità di sanzionare in qualsiasi momento il comportamento scorretto di un giocatore, un allenatore, un responsabile della squadra o un artiere, tramite degli ammonimenti, dei cartellini, fino ad arrivare all'espulsione.

Nel corso di una partita, in caso di fallo, oltre alle penalità inflitte alla sua squadra, il giocatore o l'allenatore in questione può essere sanzionato con i seguenti provvedimenti:

- ammonimento verbale;
- l'estrazione di un cartellino giallo. Il giocatore sanzionato può rimanere sul campo da gioco e continuare a giocare; l'allenatore sanzionato può rimanere sul campo e continuare ad allenare;
- l'estrazione di un secondo cartellino giallo allo stesso giocatore o allenatore nel corso della stessa partita, comporta l'espulsione immediata, con possibilità di sostituzione (solo nel caso di giocatore) e la sospensione automatica per la partita successiva;
- l'estrazione di un secondo cartellino giallo allo stesso giocatore o allenatore nel corso della stessa manifestazione comporta la sospensione automatica per la partita successiva;
- l'estrazione di un cartellino rosso. Questa sanzione implica l'espulsione immediata del giocatore o allenatore per tutta la durata della partita, con possibilità di sostituzione (solo nel caso di giocatore), nonché la sospensione automatica per la partita successiva. Il giocatore o l'allenatore viene deferito alla Commissione di Disciplina previa richiesta del Presidente di Giuria.

Nel caso di estrazione di un secondo cartellino giallo o di un cartellino rosso durante un incontro triangolare (prima o seconda partita), la sospensione automatica verrà effettuata nella partita che si svolgerà dopo l'incontro triangolare.

L'espulsione obbliga il giocatore o l'allenatore interessato ad uscire dal campo di gioco.

In ogni momento il responsabile di squadra o gli artieri possono essere sanzionati (ammonimento verbale, sospensione) e espulsi dall'area della partita.

Le sanzioni inflitte a un giocatore, un responsabile di squadra, un allenatore o un artiere durante una partita, non sono suscettibili di appello.

Un giocatore o un allenatore che riceve un cartellino rosso o due cartellini gialli nella stessa partita o un artiere, un team leader, ogni membro dello staff di una squadra che riceve una sospensione verrà sottoposto automaticamente alla Commissione Disciplinare. Il comitato deciderà su quali azioni intraprendere e informerà per iscritto sia il reo che ha commesso l'infrazione sia il rappresentante della squadra.

Nel caso in cui il cartellino rosso o la sospensione siano avvenuti per insulti, minacce, aggressioni o per azioni violente, la Commissione Disciplinare può sanzionare il reo o i

trasgressori, con la sospensione di una o più partite senza giocare fino all'espulsione dalla competizione e anche con la squalifica di partecipare a futuri campionati per tutto il tempo che la Commissione lo riterrà opportuno.

La persona sanzionata non può partecipare alla successiva partita, fino a quando non riceve la comunicazione della decisione del Commissione Disciplinare. Un giocatore non sarà ammesso a giocare fino a quando la commissione non avrà emesso il suo verdetto, se lo fa, la sua squadra sarà espulsa.

Se un giocatore è coinvolto in più categorie nella stessa competizione / campionato, gli avvertimenti/cartellini ricevuti verranno conteggiati separatamente in ciascuna categoria. Se è coinvolto un allenatore in più categorie nella competizione / campionato, i cartellini ricevuti si sommeranno indipendentemente dalla categoria.

Per altre irregolarità che si possano riscontrare immediatamente dopo la partita (altezza dei Pony, problemi di età, documenti non in regola del cavallo o del cavaliere) verranno applicate le seguenti sanzioni:

- 0 punti e -8 di media canestri e 3 punti e +8 di media canestri alla squadra avversaria;
- il cavaliere e/o il cavallo subiranno le sanzioni Federali previste per ogni singolo caso di infrazione.

38. ISPEZIONE VETERINARIA

L'ispezione si svolge almeno 2 ore prima dell'inizio previsto delle gare.

L'ispezione è effettuata da una commissione formata dal Presidente di Giuria ed il veterinario. I cavalli devono essere condotti a mano ed ispezionati sia fermi che in movimento, su un terreno identico al terreno di gioco oppure approvato dal Presidente di Giuria. I cavalli devono essere presentati puliti e toelettati senza protezioni, rosette dell'imboccatura o nasalina e senza coperte, condotti a mano con la testiera.

L'ispezione inizia con una valutazione del cavallo da fermo. Il veterinario può essere autorizzato dal Presidente di Giuria a palpare il cavallo se lo ritiene necessario. In seguito il cavallo deve marciare al passo, poi trottare, allontanandosi dalla commissione per ritornare al trotto nella stessa direzione. Il veterinario non è autorizzato ad escludere un cavallo dalla competizione, né ad effettuare nessun test clinico (flessione di un arto, marciare al passo o trottare in circolo, ecc.). La commissione ha il diritto ed il dovere di escludere dalla competizione tutti i cavalli che giudicano inadatti, sia per zoppia che per mancanza della condizione fisica o per qualsiasi altra ragione.

Se la commissione esita circa l'attitudine di un cavallo alla competizione, essa può esigere che l'animale in questione sia ripresentato per l'ispezione. La decisione del Presidente di Giuria è preponderante rispetto a quella del veterinario ed immediatamente applicabile.

Durante la presentazione dei cavalli è richiesta una tenuta adeguata, corrispondente ai punti 2, 3 e 4 dell'art.5c "Equipaggiamento" del presente Regolamento (**pantaloncini e jeans non consentiti come pure le calzature aperte**).

In caso di ritardo alla presentazione della squadra o parte di essa, il Presidente di Giuria può sanzionare la stessa con l'assegnazione del colpo di avvio alla squadra avversaria in funzione del ritardo.

La presenza del frustino è vietata in tutte le zone dell'ispezione veterinaria (anche tenuto in mano da qualsiasi persona). Questa inosservanza procura un fallo tecnico.

I documenti d'identificazione devono essere presentati durante l'ispezione veterinaria.

ALLEGATO A

***ADATTAMENTO DELLE REGOLE
PER LE CATEGORIE PONY***

Di seguito vengono riportate le variazioni alle regole da adottare durante le partite delle categorie pony disputate secondo le categorie Nazionali. Ove non espressamente indicato, valgono le regole finora specificate.

A.1 - Categorie

I giocatori sono suddivisi in categorie in funzione della loro età e del tipo di pony (vedi tabella 1.A). L'età del giocatore è definita come l'età posseduta dallo stesso nell'anno solare. Le categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti sono considerate categorie ludiche e quindi non agonistiche e richiedono il possesso della sola patente FISE di tipo A, da almeno 4 mesi, mentre tutte le altre sono considerate agonistiche ed è necessario quindi essere in possesso del Brevetto Horse-Ball.

A.2 - Passaggi di categoria

- E' consentito ad un giocatore partecipare a tutte le categorie appartenenti alla sua fascia d'età con l'eccezione per le categorie indicate al punto seguente, su indicazione e sotto esclusiva responsabilità del proprio istruttore/allenatore;
- negli eventi Nazionali, ove siano previste le categorie indicate nella tabella 1.A, per le sole categorie Esordienti ed Allievi potranno essere iscritti giocatori la cui età sia superiore di un anno a quella prevista dal regolamento. Questa regola è valida per un massimo di n. 2 giocatori per squadra;
- tutti i sedicenni sono autorizzati a partecipare sia alle categorie cadetti su pony come pure alle categorie senior cavalli;
- un/una sedicenne, quindi è autorizzato/a a prendere parte ad entrambi i Campionati di categoria e a giocare nella stessa giornata sia con i pony che con i cavalli;
- sarà responsabilità dell'istruttore/allenatore, firmatario dell'iscrizione squadra, la veridicità dei dati anagrafici dei propri giocatori e relativi pony.

A.3 - Il campo di gioco

Le dimensioni massime dell'area di gioco, come pure le linee delle penalità, variano in funzione della categoria (vedi tabella 1.A).

A.4 - I canestri

L'altezza del canestro varia in funzione della categoria (vedi tabella 1.A).

A.5 - La palla

Le dimensioni della palla variano in funzione della categoria (vedi tabella 3.A).

A.6 - Il capitano

Per la sola categoria Pulcini, il capitano è rappresentato dall'allenatore della squadra.

A.7 - Equipaggiamento dei giocatori

Per le categorie Pulcini, Giovanissimi e Esordienti sono obbligatorie le ginocchiere non di materiale rigido e facoltativi i parastinchi.

Per le categorie Allievi e Cadetti sono raccomandate le ginocchiere.

Per la sola categoria Pulcini:

- è consentito l'uso del frustino che dovrà essere attaccato alla sella e non dovrà superare i 60 cm.;
- è proibito l'uso degli speroni.

Per le sole categorie Giovanissimi, Esordienti, Allievi e Cadetti sono ammessi gli speroni di lunghezza massima 1,5 cm..

A.8 - I pony

Tutti i pony dovranno essere muniti di passaporto FISE, ludico addestrativo (verde) per le categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti, agonistico (giallo) per tutte le restanti categorie.

I pony sono suddivisi in funzione della taglia in base alla tabella 2.A.

I pony delle categorie Pulcini, Giovanissimi, Esordienti ed Allievi potranno nel corso di una stessa giornata di gioco effettuare 2 partite, anche in 2 categorie differenti nel rispetto delle misure pony previste dalla tabella 2.A mentre i pony della categoria Cadetti potranno effettuare solo una partita nella stessa giornata. Nel caso in cui un pony partecipi ad eventi sperimentali Horse-Ball, potrà effettuare solo una gara al giorno delle categorie Nazionali Horse-Ball.

Per le sole categorie Pulcini e Giovanissimi:

- l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomi, è facoltativo sui quattro arti;
- l'uso della martingala è facoltativo.

A.9 - Arbitraggio

Per le sole categorie Pulcini e Giovanissimi, l'arbitraggio viene effettuato a piedi **con 2 arbitri**.

A.10 - Colpo d'avvio

Per le categorie Pulcini e Giovanissimi il colpo d'avvio può essere effettuato al passo, mentre per tutte le altre categorie è obbligatoria l'esecuzione al galoppo.

A.11 - Rimessa in gioco

Per le sole categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti, la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro, viene effettuata centralmente, in corrispondenza della linea del canestro nel caso di campo da gioco con misure definite in tab.1.A e dalla linea della penalità 2 negli altri casi, n.3 al centro, a vantaggio della squadra che lo ha subito, la difesa potrà essere piazzata ad almeno 5 metri.

A.12 - Mezzi di difesa

Per le sole categorie Pulcini, Giovanissimi non è consentito ai difensori di stazionare tra la propria linea dei 10 metri ed il canestro.

Per la sola categoria Esordienti non è consentito ai difensori di stazionare tra la propria linea dei 12 metri ed il canestro.

In questi casi l'arbitro accorda una penalità n.3 lungo la mediana del campo a favore della squadra avversaria.

Categoria	Età	Pony	Dimensioni max area di gioco (m.)		Altezza canestro (cm.)	Linea pen.1 (m.)	Linea penalità 2 (m.)		Palla
			Lungh	Largh			Tiro dir.	Azione	
Pulcini	6..8	A	40	20	200	3	6	10	n.2
Giovanissimi	6..10	A	40	20	250	3	6	10	n.2
Esordienti	9..12	B, C	60	20	300	4	8	12	n.2
Allievi	11..14	C, D	60	20	350	5	10	15	n.3
Cadetti	13..16	C, D	60	20	350	5	10	15	n.3

Tabella 1.A

Tipo pony	Altezza senza ferratura	Altezza con ferratura
A	Fino a 117 centimetri	Fino a 118 centimetri
B	Da 117 centimetri a 130 centimetri	Da 118 centimetri a 131 centimetri
C	Da 130 centimetri a 140 centimetri	Da 131 centimetri a 141 centimetri
D	Da 140 centimetri a 148 centimetri max 150 centimetri, tolleranza 2 cm.	Da 141 centimetri a 149 centimetri max 151 centimetri, tolleranza 2 cm.

Tabella 2.A

	Categoria	
	Pulcini Giovanissimi Esordienti	Allievi Cadetti
Taglia della palla	n.2	n.3
Circonferenza della palla	47 cm.	60 cm.
Lunghezza delle maniglie (escluso le cuciture)	25 cm. +/- 0,5 cm.	28 cm. +/- 0,5 cm.
Spazio tra due cuciture della stessa maniglia	15 cm. +/- 0,5 cm.	18 cm. +/- 0,5 cm.
Larghezza delle maniglie	16÷18 mm.	18÷20 mm.
Spessore del cuoio delle maniglie	4÷8 mm.	6÷8 mm.
Peso totale dell'insieme	400÷500 g.	500÷600 g.

Tabella 3.A

ALLEGATO B

***HORSE BALL CLUB
SPECIALITA'***

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 Club, ma l'equipaggiamento del cavaliere e del pony devono essere quelle indicate nel Regolamento Horse-Ball, sotto sono riportati alcuni elementi principali.

PONY

Categorie		Protezioni arti	Martingala fissa	Paraglomi	Cinghia in anello fisso
A 1/ A3		Facoltative	facoltativa	Facoltativi	facoltativa
B 1/ B3		Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria
C 1/ C3		Obbligatori	Obbligatoria	Obbligatori	Obbligatoria

CAVALIERI

Categoria	corpetto	Protezioni stinchiere	Protezioni ginocchiere	Casco con copri casco numerato	Maglie numerate
A 1/ A3	facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
B1/ B3	facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie
C1/ C3	facoltativo	Obbligatorie	Obbligatorie	Obbligatorio	Obbligatorie

Campo: la prova si svolge in un' area recintata, composto da poste, una per ciascuna coppia. Ogni posta dovrà essere larga minimo 3 mt.

Schema di valutazione

Ogni coppia avrà un tempo definito, da 20 a 30 minuti per pulire e sellare il proprio pony. Saranno valutati durante la prova gli elementi indicati nella scheda di valutazione.

Prova di Conoscenza:

Durante o dopo la prova di pulizia/insellaggio, un giudice porrà ad ogni coppia 3 domande , una domanda per ogni tema. I tre temi vertono:

- 1) sulla cura del pony
- 2) sull' insellaggio
- 3) sul comportamento del pony

Controllo della pulizia del pony: alla scadenza del tempo (da 20 a 30 minuti), i giudici mettono un voto sulla pulizia del pony e della sua selleria. Possono anche giudicare il materiale usato per la pulizia, guardare se il kit è completo e in buono stato.

Per sellare il pony, solo le categorie A1 potranno essere aiutati dalla madrina o dal padrino, che devono essere maggiorenni e tesserati.

Prova di presentazione e di monta:

Questa prova si può fare o individualmente o in sezione a prescindere del tempo a disposizione.

Dopo aver presentato il pony a mano al passo al trotto (1cavaliere per pony a rotazione) il giudice giudicherà :

- Sapere presentare un pony a mano all' alt e al passo
- Sapere presentare un pony a mano al trotto
- Il montare/scendere
- Il passo e la disinvoltura del cavaliere
- La capacità di trottare senza muovere le gambe e le mani, la capacità di essere disinvolto al trotto seduto come al trotto battuto
- La leggerezza del contatto con la bocca, per i più piccoli non tenersi alla bocca
- Sapere trottare sul diagonale giusto (interno/esterno)

Partecipazioni:

Per tutte le categorie devono presentarsi a coppia: 1 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: _____	
Parte Pratica			
Elemento di valutazione		Punteggio	note
Cura del pony	<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 scendere</i>			
<i>Montato al passo</i>			
<i>Montato al trotto</i>			
<i>Diagonale</i>			
<i>Uso corretto degli aiuti</i>			
Parte Teorica			
<i>Sellare il pony</i>			
<i>Cura del pony</i>			
<i>Comportamento del pony e sue caratteristiche</i>			

TEORIA

1 - 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 metto 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. Fammi vedere 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 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?

2 - Sellare il pony

1. Perché e come aggiustare le 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 ? e come ? (dalla A3 in su)
 7. Dimmi tre parti della sella
 8. Che cosa è la martingala? conosci diversi tipi di martingale ? (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. Conosci diversi tipi di sella? (dalla A3 in su)
 12. Perché ogni tanto si mette un collare intorno all'incollatura? (dalla A3 in su)

3 - Il comportamento del pony/ le sue caratteristiche

1. Come comunica? Che cosa osservi 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 tuo pony?
10. Di che cosa si potrebbe spaventare?
11. Qual' è il carattere del tuo pony ?
12. Fino a quale altezza si definisce come pony?

Nel corso di ogni anno possono essere aggiunte e pubblicate nuove domande

I Passaggi

a) Orientamenti

L'esercizio 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 categoria.

A1: D minimo 0.50 mt – massimo 1.50 mt

A3: D minimo 1 mt – massimo 2 mt

B1: D minimo 1.50 mt – massimo 2.50 mt

B3: D minimo 2.00 mt – massimo 3.00 mt

C1: D minimo 2.50 mt – massimo 3.50 mt

C3: D minimo 3.0 mt – massimo 4.00 mt

La distanza è definita all'interno delle fasce su menzionate dal Presidente di Giuria che valuterà in base alle dimensioni del campo.

c) Regole Generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio 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 quattro arti dei pony devono essere oltre la linea) i cavalieri dovranno girarsi invertendosi 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 partenza i cavalieri 1 e 2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 1.

Posizionamento paletti:

- Prima linea paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 20% della lunghezza totale del percorso
- Seconda linea paletti dal via: distanza dalla linea di partenza = 50% della lunghezza totale del percorso
- Terza linea 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:

LIVELLO 1 e 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)

LIVELLO 3

- A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione del esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/m e i 120 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/m e i 180 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

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
- e dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony.

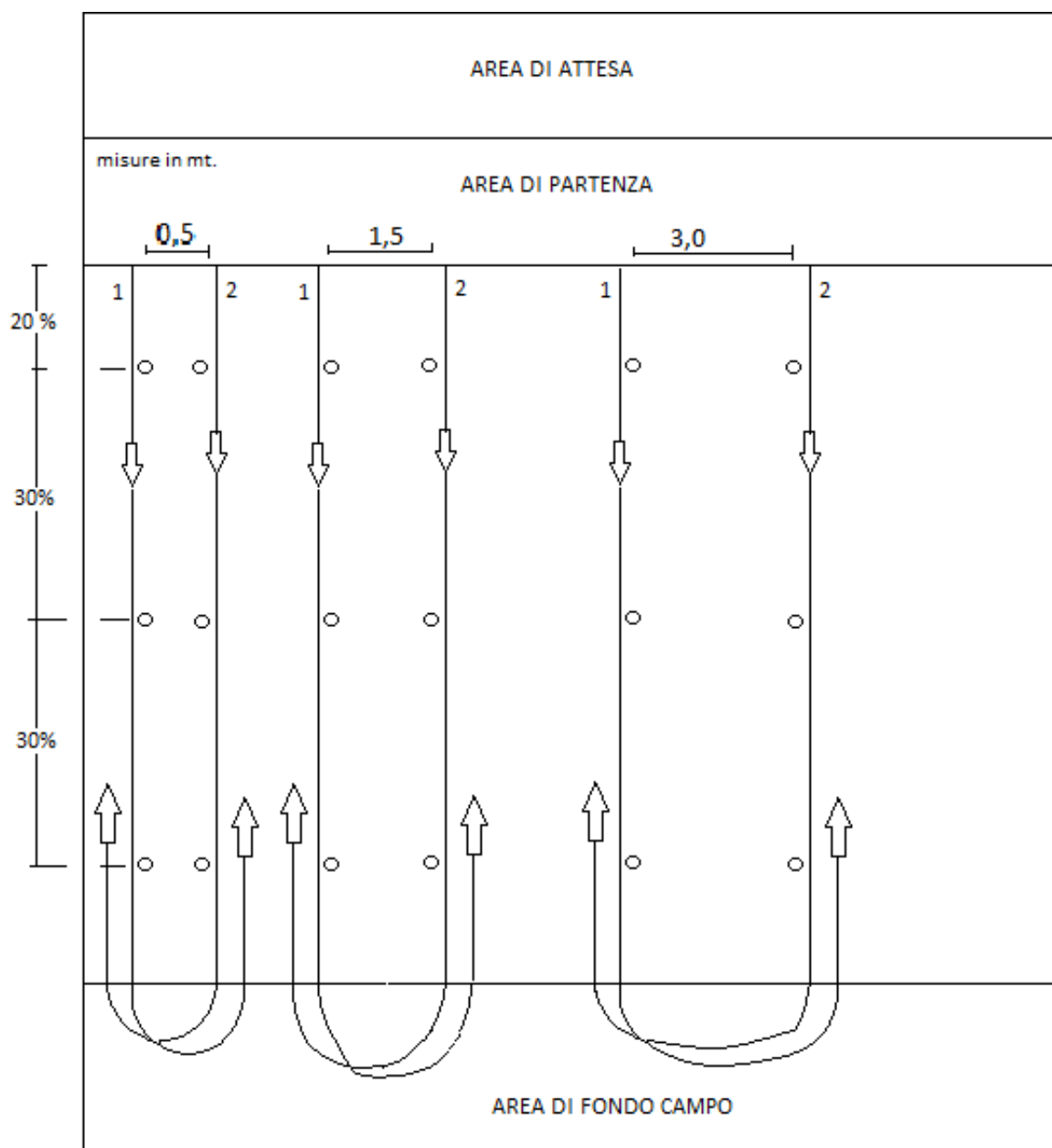
Dopo averla raccolta la coppia riparte:

- 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, l'esercizio riprende dall'inizio del 1° tratto errato (a fianco paletti) con l'esecuzione totale dei passaggi previsti dall'esercizio nel tratto (partenza con zero passaggi)

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

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore pena l'eliminazione della coppia.



Il disegno è puramente indicativo

Figura 1 – “Passaggi”

I Passaggi con volta

a) Orientamenti

L'esercizio dei passaggi affiancati 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 direzioni. Inoltre aiuta ai cavalieri ad assumere una postura corretta e con una visione anticipata dell'esercizio che si va ad affrontare.

b) Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari n.2 paletti.

c) Regole Generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio 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 ed il fondo del campo; tra il primo ed il secondo paletto i cavalieri devono passarsi almeno 3 volte la palla. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno **incrociarsi** ed effettuare il percorso all'inverso. Tornando alla linea di partenza. Giunti entrambi i pony con i quattro arti oltre la linea di partenza i cavalieri n.1 e 2 cederanno la palla ai cavalieri n.3 e n.4 che effettueranno il percorso a loro volta. La modalità per l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 2.

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)

LIVELLO 3

- A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 70 m/m e i 100 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/m e i 120 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

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

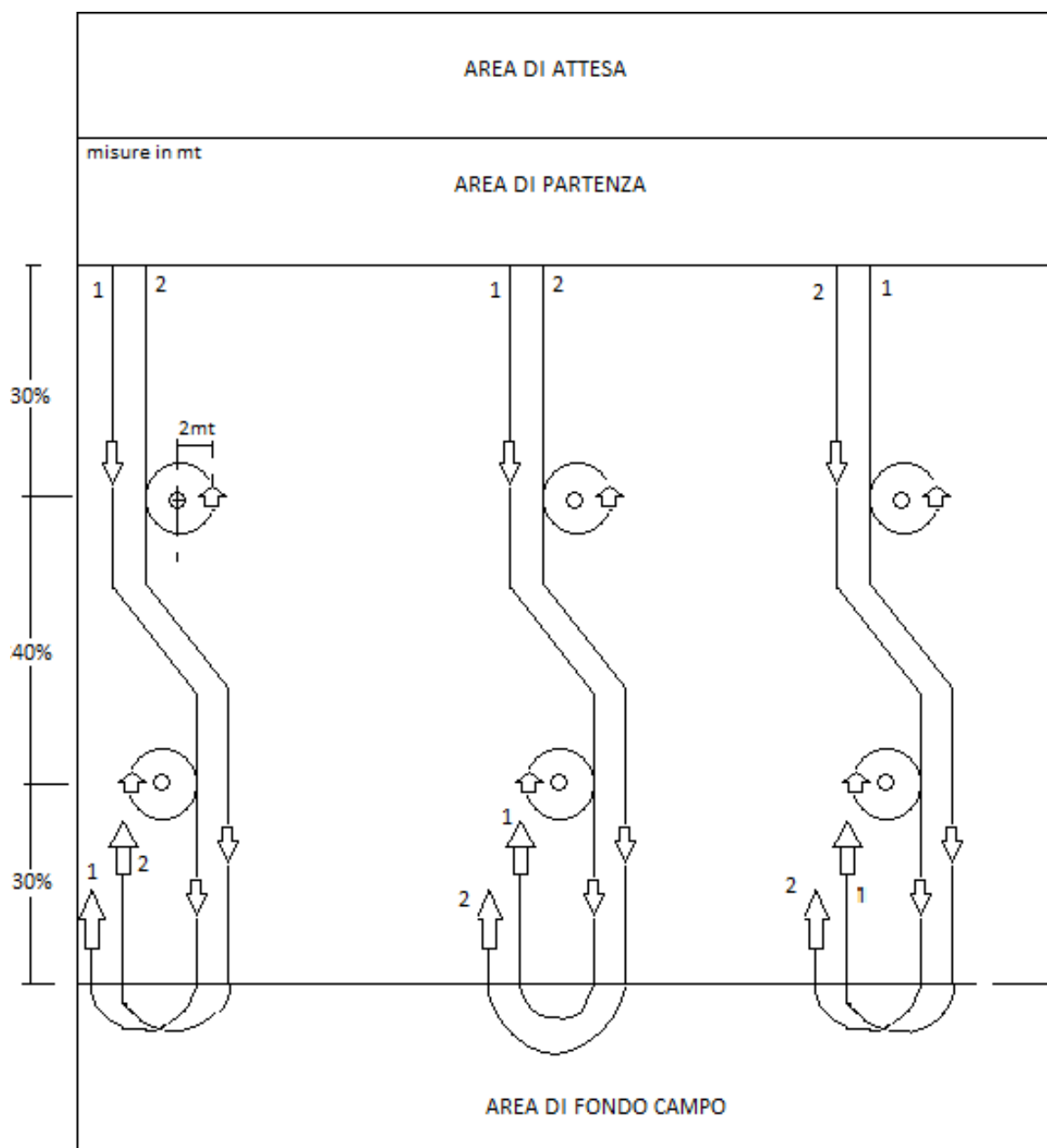
- dalla linea di fondo campo, se la palla cade nella fase di avvicinamento alla linea di arrivo

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

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione della coppia.



LE DIMENSIONI SONO PURAMENTE INDICATIVE

Figura 2 “Passaggi con volta”

I Passaggi con incroci

a) Orientamenti

L'esercizio dei passaggi 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

L'esercizio si svolge nell'area prove.

All'esercizio partecipano 2 (coppia) o 4 (squadra) cavalieri. La modalità per l'esercizio 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 invertendosi 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. Oltre la linea di fondo i cavalieri dovranno incrociarsi ed effettuare il percorso all'inverso 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 l'esercizio a coppie corrisponde ad un unico percorso dei cavalieri n.1. e n.2 della modalità precedente. Vedi Figura 3.

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)

LIVELLO 3

- A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/m e i 120 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/m e i 180 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

d) Errori

Nei casi

- 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

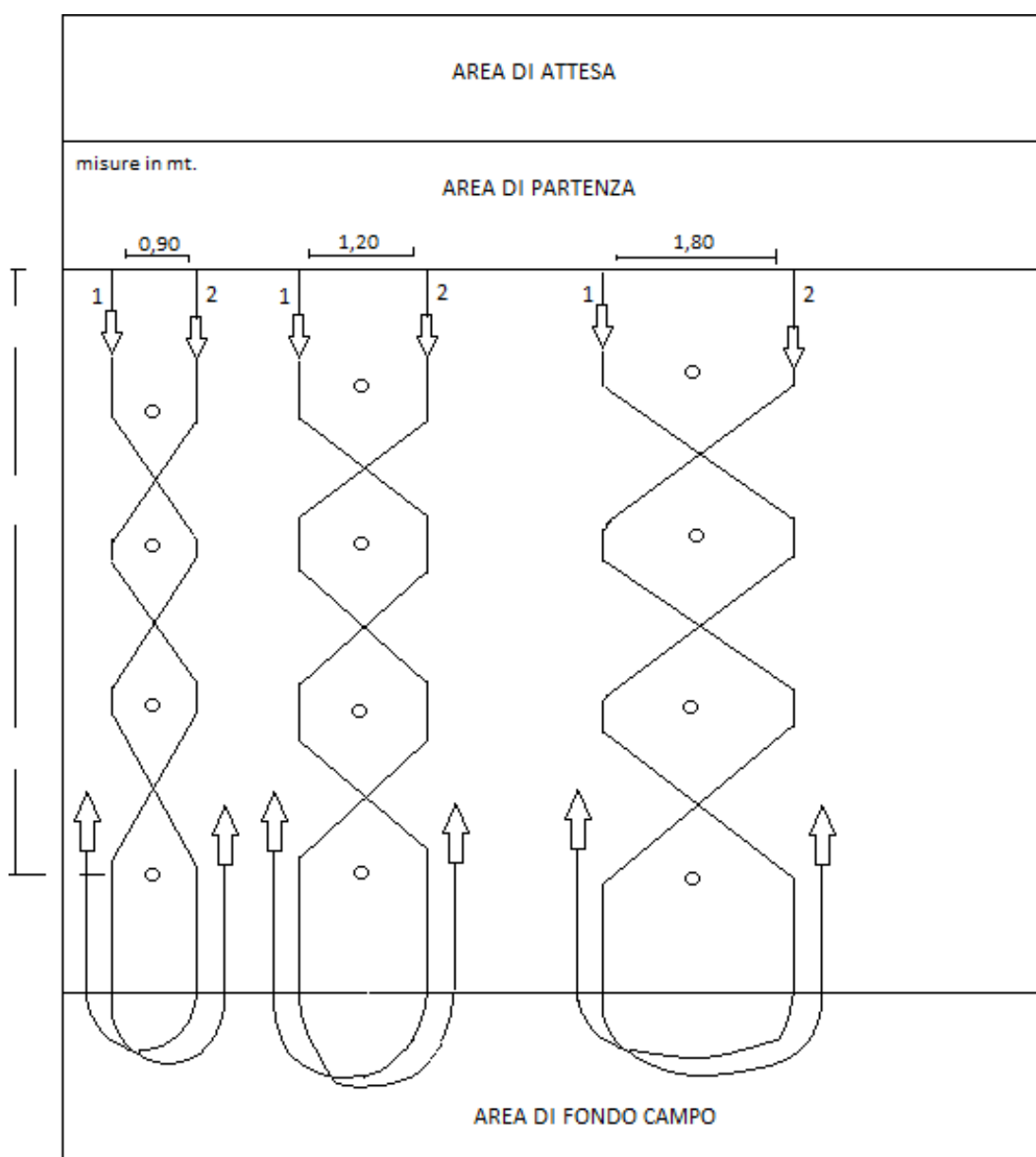
e dovrà essere compiuta in movimento senza fermarsi e senza scendere dal pony

- la coppia non riesca ad effettuare il numero minimo di passaggi previsto in una o più delle singole tratte

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

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

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione.



Il disegno è puramente indicativo

Figura 3 “Passaggi con incroci”

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

L'esercizio si svolge nell'area prove.

I sei cerchi vengono posizionati 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 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 è 3 mt.

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 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 con i 4 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 4 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 (figura 4)

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)

LIVELLO 3

- A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/m e i 100 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/m e i 140 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

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, pena l'eliminazione.

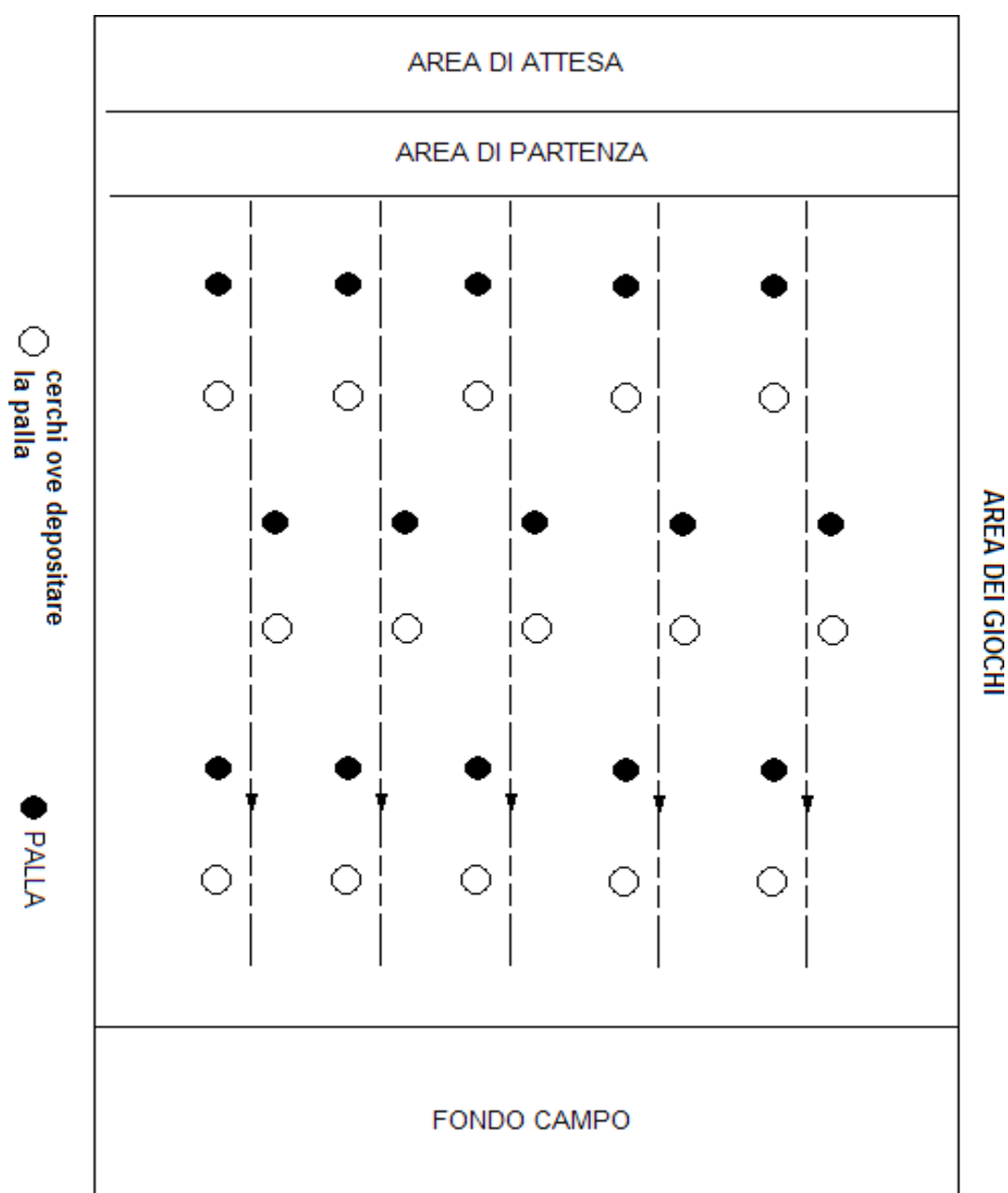


Figura 4 "Ramassage"

Ramassage con passaggi e tiro

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, con reattività per la raccolta del pallone, mantenere il giusto ritmo in relazione ad un compagno ed avere precisione nel tiro a canestro.

Equipaggiamento

Per ogni corsia sono necessari:

- n.1 cono;
- n.2 palle;
- n.1 quadrato 50 x 50 cm;
- 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: alla distanza pari al 60 % della lunghezza totale dell'area delle prove

le 2 palle all'interno di un quadrato 50 x 50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza

Regolamento

L'esercizio si svolge nell'area delle prove.

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 con il primo arto sopra la linea, ma non oltre.

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

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)
- LIVELLO 3
 - A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/m e i 100 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/m e i 140 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

e) Errori

- 1) 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
- 2) 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 dalla linea di partenza nel caso 1 e dal cono nel caso 2 ed eseguono in entrambi i casi nuovamente il passaggio prima della mezza volta o prima del tiro a canestro

Nel caso la coppia non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione

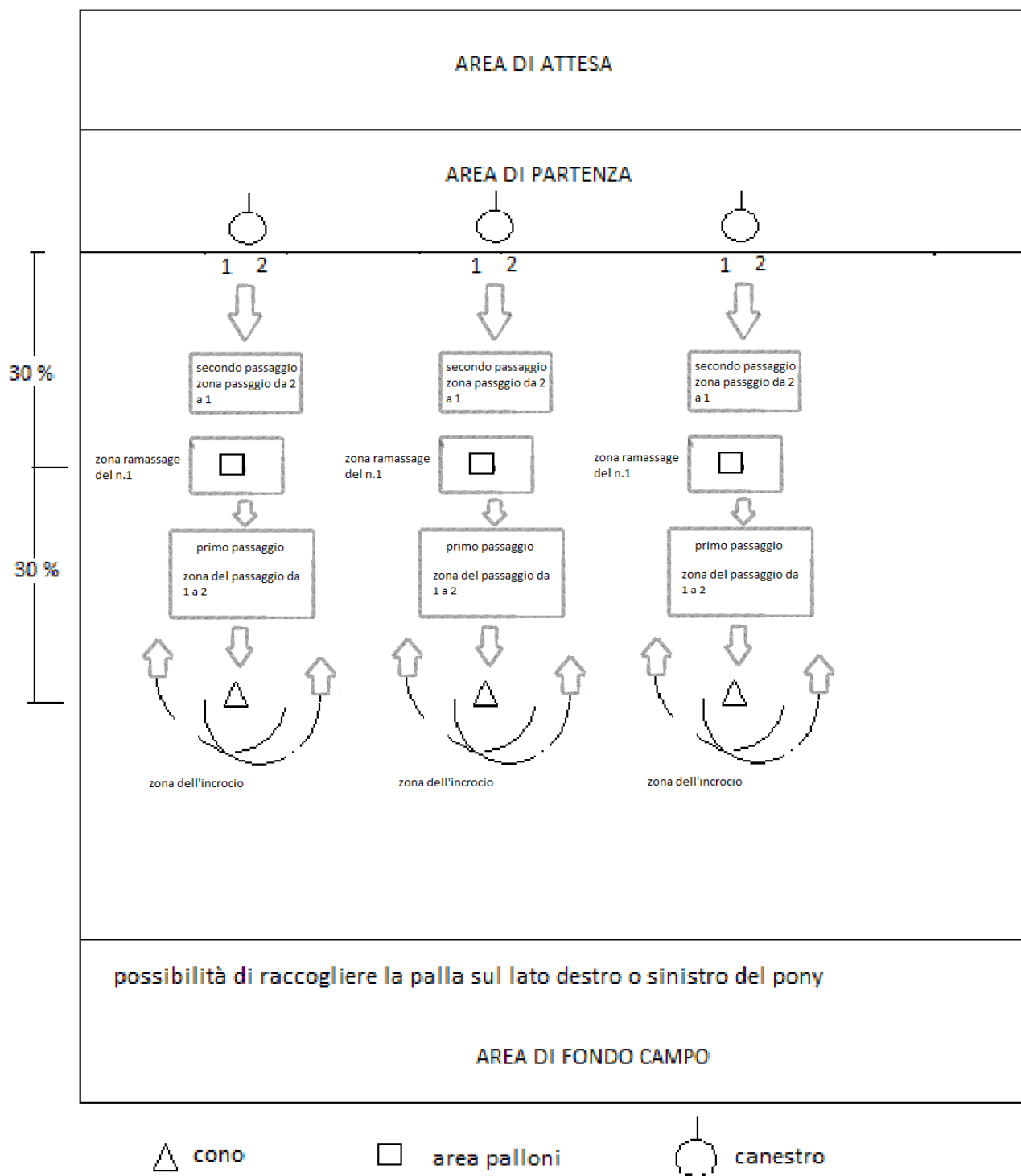


Figura 5 “Ramassage con passaggi e Tiro”

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 quadrato 50x50 cm ;

n.1 canestro formato da un cerchio di diametro da 1m

Posizionamento equipaggiamento:

il cono: alla distanza pari al 60 % della lunghezza totale dell'area di gioco

le 4 palle all'interno di un quadrato 50 x 50 cm posto a metà della lunghezza tra il cono e la linea di partenza

il canestro, all'esterno del campo, posto 2 mt prima della linea di partenza

c) Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area delle prove.

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 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 con un arto 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 **LIVELLO 3**, ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica l'esercizio la squadra che arriva per prima. Se la palla termina fuori dal canestro il tiro viene considerato valido, ma non fa totalizzare punti.

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)
- LIVELLO 3
 - A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 60 m/m e i 100 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 100 m/m e i 140 m/m

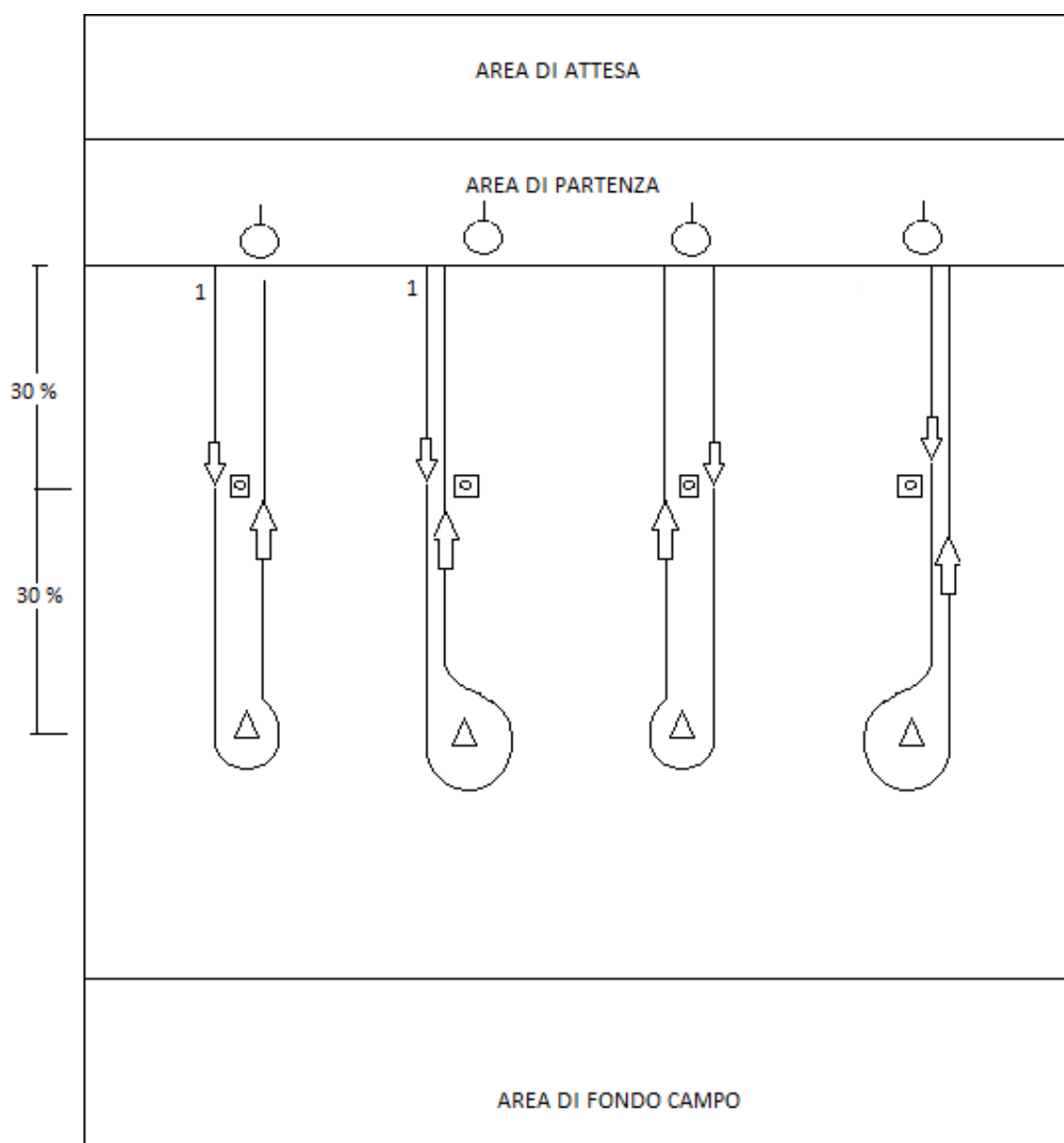
I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

d) Errori

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 dell'esercizio se cade nell'area degli esercizi o anche sopra la linea di fondo.

Nel caso il cavaliere non ratifichi l'errore, pena l'eliminazione



LE DIREZIONI DI TIRO SONO VARIABILI

Figura 6 "Tiro a Canestro"

I passaggi con incrocio e 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 area sono necessari n. 7 coni e n. 1 palla per ogni coppia.

L'area è definita come il 50% dell'area delle prove in linea.

Posizionamento equipaggiamento:

- coni **A** e **B**: 5 - 7 mt dalla metà campo e dal bordo area
- cono **E** posto perpendicolarmente al canestro, ad una distanza variabile in funzione della Categoria nel seguente modo:
 - Categoria A: 5 mt
 - Categoria B: 7 mt
 - Categoria C: 10 mt
- cono **D** ed **F** posti a 1 metro 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 mt
 - Categoria B: 7 mt
 - Categoria C: 10 mt
- 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 mt dai coni D ed F.

Regole generali

L'esercizio si svolge nell'area prove.

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, della Figura 7. Al segnale di via dovranno incrociarsi lungo la mediana del campo perpendicolarmente al canestro passandosi la palla. Successivamente dovranno eseguire la diagonale mantenendo all'interno (destra o sinistra a seconda della posizione di partenza del cavaliere) il cono. All'interno dell'area delimitata dal gesso 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 verdi). Entrambi i componenti della coppia dovranno uscire celermente, ma NON potranno uscire dall'area tra gli stessi coni e tra le linee rosse.

Modalità di valutazione della prova sarà definita dal Presidente di Giuria in base a:

LIVELLO 1 e 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)
- LIVELLO 3
 - A Tempo (minor tempo impiegato all'esecuzione dell'esercizio)

Tempo limite:

Categoria 1 A/B/C: velocità compresa tra i 90 m/m e i 120 m/m

Categoria 3 A/B/C: velocità compresa tra i 130 m/m e i 180 m/m

I tempi saranno stabiliti dal Presidente di Giuria all'interno delle fasce su menzionate in base alle dimensioni del campo e saranno comunicati nella prima riunione con i tecnici.

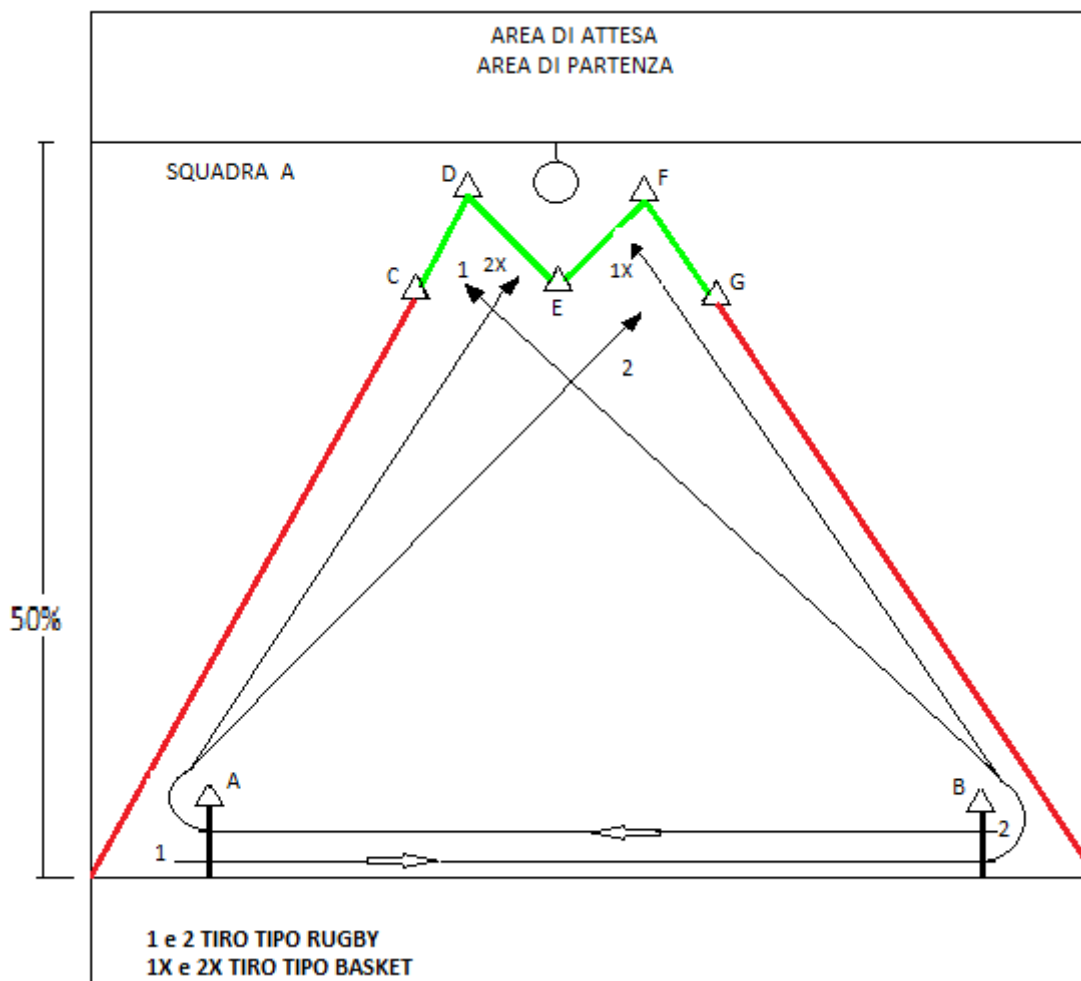
Per Il **LIVELLO 3** ad ogni canestro effettuato la squadra totalizza un punto, in caso di parità di punti si aggiudica l'esercizio la squadra che ha completato il percorso con il maggior numero di cavalieri

c) 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 l'esercizio.



META' CAMPO GARA

Verde : tratto in cui il pony può uscire

Rosso : tratto in cui il pony non può uscire

Figura 7 "Passaggi con Incrocio e Tiro"

La partita

a) Orientamenti

La partita, come evoluzione educativa, ha come obiettivi:

- fornire una naturale prosecuzione dagli esercizi 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

L'esercizio 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 dall'esercizio;

-
- l'equipaggiamento dei giocatori dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse Ball in vigore per la Categoria Pulcini per A1 e per la categoria Giovanissimi per A3;
 - le dimensioni della palla variano in funzione della categoria (vedi Tabella 2);
 - per la sola categoria Horse-Ball Club A1, il capitano è rappresentato dal Tecnico responsabile della squadra.
 - Prima che il medesimo giocatore possa effettuare un successivo canestro i propri compagni dovranno marcarne almeno un altro.

Le differenze applicate alle partite Horse-Ball Club categorie B e C rispetto al Regolamento Horse Ball settore Competizioni sono le seguenti:

Categoria B

- 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 tre arbitri ed 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
- l'uso degli speroni è al massimo cm. 1 in caso di utilizzo di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dall'esercizio
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse Ball in vigore per la Categoria Giovanissimi per B1 e per la categoria Esordienti per B3

Categoria C

- 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 tre arbitri
- 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, secondo art. 13 del Regolamento Horse Ball settore Competizioni
- vietato l'uso del frustino in campo gara
- l'uso degli speroni è al massimo cm. 1 in caso di utilizzo di lunghezza maggiore la squadra sarà eliminata dall'esercizio
- l'equipaggiamento dei giocatori e dei pony dovrà essere conforme a quanto indicato nel Regolamento Horse Ball in vigore per la Categoria per la serie C1 e per la categoria Esordienti per la serie 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.3

Tabella 1

	Categoria	
	A1	A3/B1/B3/C1 C3
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

Esercizi in linea **Cadute**

Se un cavaliere cade e perde il pony, deve recuperarlo prima di occuparsi del materiale. Per riprendere l'esercizio 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 delle prove 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 quell'esercizio .

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 l'esercizio.

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 esercizio, l'arbitro può decidere, per motivi di sicurezza, di far tenere il pony da una persona di sua scelta: la squadra sarà eliminata per quell'esercizio a meno che non sia stato deciso durante il briefing di autorizzare a tenere il pony.

Ostruzioni

Se un cavaliere o un pony esce dalla sua linea dell'esercizio 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.

21 Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara sono definiti nel documento Commissione Giudicante Horse Ball.

ALLEGATO C

ARBITRAGGIO A PIEDI

ARBITRAGGIO A PIEDI

1. Arbitraggio

- Un arbitro centrale (di sedia)
- Due arbitri di zona

Questo documento è una "Guida" per gli arbitri di horse-ball. Dettaglia le posizioni, i principi, le competenze e le modalità di arbitraggio degli incontri di horse-ball con 3 arbitri: 1 arbitro centrale e 2 arbitri di zona.

Questa metodologia è utilizzabile per competizioni cavalli per tutti le categorie e pony (dalla categoria esordienti a quella cadetti).

2. Disposizione degli arbitri

I 3 arbitri sono necessari per gestire una competizione di horse ball (1 arbitro centrale e 2 arbitri di zona).

Arbitro centrale: è collocato su un seggio sopraelevato tra le due zone di sicurezza (preferibilmente dal lato della tribuna della giuria)

Arbitro zona A: si posiziona in piedi, sul lato esterno al campo, nella zona di sicurezza dal lato opposto all'arbitro centrale dal lato del campo dell'equipe A, preferibilmente tra il canestro e la linea dei 15 metri.

Arbitro zona B: si posiziona in piedi, sul lato esterno al campo, nella zona di sicurezza dal lato opposto all'arbitro centrale dal lato del campo dell'equipe B, preferibilmente tra il canestro e la linea dei 15 metri.

In alcuni situazioni, a seguito delle valutazioni tra l'arbitro centrale e gli arbitri di zona, l'arbitro centrale comunicherà le relative risultanze. L'arbitro centrale può intervenire in qualsiasi momento, per fare rispettare sia le regole che lo spirito del gioco.

Gli arbitri devono dirigere il gioco secondo le regole, quali: mettere la palla in gioco, determinare quando la palla è fuori gioco, infliggere le penalità ed eventuali ammonizioni e/o cartellini, accordare i tempi morti.

Prima dell'inizio della partita, gli arbitri devono verificare ed approvare gli equipaggiamenti di cavalli e cavalieri, nonché le attrezzature ed apparecchiature dagli stessi utilizzate.

Gli arbitri hanno potere decisionale per le infrazioni alle regole, commesse dalle squadre sul campo di gioco, al di fuori di esso, durante il riscaldamento ed il defaticamento dei cavalli.

L'azione degli arbitri ha inizio dal loro arrivo sul campo di gioco, che deve avvenire almeno 30 minuti prima dell'ora prevista per l'inizio della partita e si protrae per tutta la durata della partita, fino a 30 minuti dopo il termine della stessa.

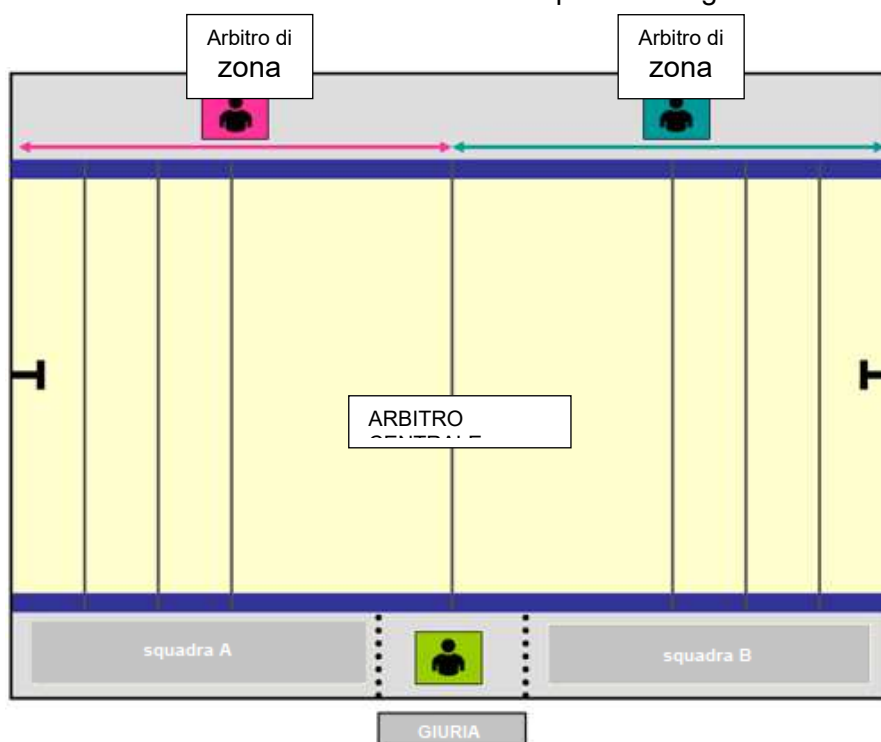
Nel caso di un campo che non dispone della zona di sicurezza oppure con una zona di sicurezza troppo stretta, affinché gli arbitri siano in sicurezza, possono stare immobili ed in piedi sulla linea del centro (all'altezza dell'arbitro centrale) e/o sulle linee dei 10 o 15 m (arbitri di zona), sul lato opposto all'arbitro centrale.

Gli allenatori, i responsabili di squadra, i cavalli e gli atleti sostituiti si mettono nella zona di sicurezza situata dal lato dell'arbitro centrale, ciascuno nel loro campo. Una zona di separazione deve essere

segnalata a 5 m da una parte e dall'altra della sedia dell'arbitro centrale. Questa zona deve essere segnalata con l'aiuto di un dispositivo che non mette in pericolo gli eventuali giocatori e cavalli presenti sull'area di gioco (esempio): (decorazione floreale leggera, linee al suolo...). Questa zona non deve essere superata dagli allenatori, responsabili di squadra, groom, cavalli e atleti sostituiti.

Durante lo svolgimento di un incontro, i responsabili della squadra, i giocatori, i groom, gli allenatori, così come gli atleti sostituiti non devono parlare, contestare o apostrofare gli arbitri. Gli allenatori possono rivolgersi unicamente agli arbitri per chiedere un tempo morto. Nel caso della trasgressione di questi principi, (superamento della zona menzionata al comma precedente, interpellanza agli arbitri...), le sanzioni possono andare dalla penalità 3, 2 o 1 per fallo tecnico.

L'arbitraggio di un incontro di horse ball è unicamente di competenza degli arbitri.



3. Mezzi tecnici

- Un seggio sopraelevato per l'arbitro centrale che deve permettere di tenersi in piedi su una piattaforma ad un'altezza minima di 1,20 m
- 4 talkies-walkies: uno con cuffie e microfoni per l'arbitro centrale, 2 per gli arbitri di zona ed uno per il Presidente di Giuria
- 1 walkie-talkie per la segreteria tecnica segna punti
- 1 fischietto per ciascuno degli arbitri
- 1 cartellino, giallo e rosso, per l'arbitro centrale

4. Tenute


Gli arbitri devono presentarsi in una tenuta corretta e conforme allo sport. Gli shorts e le scarpe aperte













sono vietate.

Gli arbitri devono indossare le divise quando arbitrano un incontro con un pantalone di colore scuro. Tutti gli arbitri di un stesso incontro devono portare le divise di colore identico. Possono indossare delle divise di colore nero a bande verticali di 5 cm (minimo) o delle divise di colore identiche. In caso di condizioni climatiche avverse, gli arbitri sono autorizzati ad arbitrare con un giubbotto chiuso (possibilmente nero).

5. Gestii degli arbitri

Per migliorare la comunicazione con i giocatori ed allenatori e per facilitare il lavoro del cronometrista al tavolo, i gesti seguenti devono essere utilizzati dagli arbitri:

<ul style="list-style-type: none"> • Tempo morto, arresto del cronometro <p>Mani perpendicolari alla verticale sopra la testa poi braccio teso verso il campo che ha richiesto il tempo morto.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Penalità n°1 <p>Mano che indica "1" sopra la testa (arresto del cronometro). L'altra mano indica il punto dove deve essere ripreso il gioco.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Penalità n°2 <p>Mano che indica "2" sopra la testa (arresto del cronometro). L'altra mano indica il punto dove deve essere ripreso il gioco</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Penalità n°2 con tiro diretto <p>L'arbitro si posiziona all'altezza della linea della penalità e indica il canestro con un braccio.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Penalità n°2 giocata <p>L'arbitro si posiziona all'altezza della linea della penalità ai 15 mt e la indica con un braccio.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Penalità n°3 <p>Colpo di fischietto semplice e alzata di mano che indica 3 sopra la testa.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Canestro convalidato <p>Movimento di un braccio con la mano aperta verso il basso.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Canestro rifiutato e "continue a giocare" ! <p>Un braccio con mano aperta e roteante sopra la testa.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Rimessa a due Le mani e gli avambracci paralleli. 		<ul style="list-style-type: none"> • Vantaggio Un braccio teso in alto. 	
<ul style="list-style-type: none"> • 10 secondi Le due mani aperte al di sopra della testa. 		<ul style="list-style-type: none"> • Allineamento per la rimessa in gioco Un braccio teso con mano aperta verso l'avanti. 	
<ul style="list-style-type: none"> • La rimessa in gioco può essere giocata Un braccio teso con mano aperta verso l'alto. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cambio del lanciatore per la rimessa in gioco Mulinello delle due mani al di sopra della testa. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Fallo tecnico Un braccio teso con pugno chiuso al di sopra della testa. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartellino giallo o rosso L'arbitro punta il cartellino (giallo o rosso) verso il giocatore sanzionato (che è stato chiamato ad avvicinarsi all'arbitro centrale). 	
<ul style="list-style-type: none"> • Non rispetto dell'allineamento (7m o 5m) della 1° fila della rimessa in gioco Movimento delle due mani verso l'avanti per mimare l'azione di arretrare. 		<ul style="list-style-type: none"> • Rimessa in gioco non diritta, taglio della linea della rimessa in gioco Movimento laterale di un braccio in alto dalla parte verso la quale la palla è stata deviata. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Passaggio di forza Gesto di un pugno della mano destra contro la mano sinistra davanti all'arbitro. 		<ul style="list-style-type: none"> • Preso di braccio Prendere l'avambraccio sinistro con la mano destra. 	

- **Fallo di traiettoria (offensiva o difensiva)**

Mani perpendicolari orizzontalmente davanti all'arbitro.



- **Ramassage non-conforme**

Mimare un circolo con una mano.



- **Fallo difensivo al ramassage**

Avambracci incrociati.



- **Uscita dall'area di gioco della palla o del portatore di palla**

Braccio teso, la mano forma un angolo retto, dita verso il basso.



- **Marcatura su non portatore di palla**

Una mano spinge l'altra lateralmente.



6. Ripartizione delle zone e spostamenti

I due arbitri di zona si dividono la zona di sicurezza del lato opposto all'arbitro centrale. Ciascuno è responsabile della propria metà del campo e ha il compito di controllare e sancire le azioni che si trovano in questa zona. Gli arbitri si spostano in funzione del movimento dei cavalieri e dei cavalli. Possono, se il gioco lo richiede, andare fino alla mediana del campo, per esempio per controllare meglio l'allineamento nella rimessa in gioco. Devono anticipare il collocamento dei giocatori per essere sempre più presenti quando l'azione si sviluppa verso il canestro.

- . L'arbitro centrale resta nella stessa postazione durante tutto l'incontro.
- . Gli arbitri di zona non cambiano campo a metà dell'incontro.

7. Comunicazione tra gli arbitri

Solo l'arbitro centrale può comunicare con gli altri due arbitri durante il gioco. In caso di concertazione o di dubbio, l'arbitro centrale chiede il parere agli arbitri di zona formulando delle domande chiare con risposte semplici e rapide di tipo "sì" o "no."

Per ragioni di sicurezza, gli arbitri devono avere 1 orecchio "libero".

L'ideale, il dispositivo radio deve essere così composto:

- . 1 walkie-talkie con auricolare e microfono per l'arbitro centrale, configurato in modo "conferenza" o "vox". L'arbitro centrale può così parlare su tutti i collegamenti radio senza intervenire sul walkie-talkie durante l'incontro.
- . 3 talkies-walkies con auricolari e microfoni per i 2 arbitri di zona ed uno per il presidente di giuria, configurati in modalità "classico", questo significa che devono azionare un bottone per prendere la parola.

. 1 walkie-talkie per la segreteria tecnica, configurato in modo "classico", se la segreteria è localizzata a portata di voce dell'arbitro centrale, non è necessario fornire un walkie-talkie.

All'atto dei tempi morti chiesti dalle squadre o dei tempi morti chiesti dagli arbitri, i confronti, devono effettuarsi con l'aiuto dei collegamenti radio. Eccezionalmente, in caso di difficoltà tecniche o di concertazione difficile, gli arbitri di zona possono spostarsi verso il seggio dell'arbitro centrale. Al termine del primo tempo, gli arbitri si riuniscono al centro del campo o accanto alla sedia dell'arbitro centrale.

In caso di disaccordo su un errore fischiato da uno degli arbitri, gli arbitri devono segnalarlo immediatamente tramite collegamento radio. In questo caso, l'arbitro di zona (in cui si sta svolgendo l'azione) può chiedere un tempo morto per prendere conoscenza delle osservazioni degli altri 2 arbitri e prendere la sua decisione finale senza per questo spostarsi.

8. Comunicazione con i giocatori

Gli arbitri devono essere presenti, vicino ai giocatori (concedere il vantaggio, avvertimenti orali, precedenze per la raccolta di palla...). Devono parlare ad alta voce affinché i giocatori possano seguire le istruzioni. L'arbitro deve rivolgersi ai giocatori unicamente sulla zona di cui ha la responsabilità.

Appena un fallo è fischiato da un arbitro, l'arbitro incaricato della ripresa del gioco a seguito della penalità deve immediatamente comunicare a voce il posizionamento della ripresa e il posizionamento dei giocatori:

Esempio: Una penalità n.3 fischiata da un arbitro di zona, la rimessa in gioco deve effettuarsi al centro del campo. L'arbitro centrale deve comunicare immediatamente a voce il posizionamento alle squadre e riprendere il gioco.

Questa modalità permette all'autorità arbitrale di essere vicino alle zone di ripresa del gioco, zona di tiro o centrale, pure rimanendo indietro rispetto alle differenti situazioni.

In funzione della disposizione dei campi, gli arbitri possono essere portati ad essere vicini del pubblico. Gli arbitri non devono rivolgersi in nessun caso o rispondere alle indicazioni degli spettatori. Gli arbitri di zona possono spostarsi per evitare un contatto permanente con alcuni individui che cercano di destabilizzarli o a stabilire una comunicazione troppo pressante. Nel caso dove un individuo o un gruppo di individui apostrofa in modo troppo aggressivo un arbitro, questo ultimo può fermare il gioco e può chiedere l'espulsione dell'individuo o del gruppo di individui dal pubblico, con l'appoggio e l'accordo del Presidente di Giuria e del Responsabile dell'Organizzazione.

9. Competenze & Ripartizione dei ruoli

Il dispositivo di comunicazione è uno strumento di coesione ed un collegamento tra i 3 arbitri, pertanto prima dell'incontro occorre ricordare le regole di comunicazione e di presa in carico delle zone.

I due arbitri di zona devono segnalare, fischiare e sancire i falli che sono commessi dentro alla metà campo di competenza. Sono incaricati della rimessa in gioco e per i falli che ripartono dalla loro zona. Sono anche responsabili di fare rispettare la zona dei 5 metri all'atto delle rimesse in gioco in penalità n. 3.

L'arbitro centrale assiste i due arbitri di zona nella parte centrale e segnala loro gli errori che vede, particolarmente lungo il lato dove è posizionato, conta il numero di passaggi regolamentari, del rispetto dei 10 secondi, delle uscite dal terreno sul suo lato, ecc. Gestisce la zona che è sotto i suoi occhi, precedenze di raccolta palla, così come le rimesse in gioco al centro del campo. Per la sua posizione in altezza, è anche incaricato della verifica delle traiettorie del gioco.

Gli arbitri devono ripartirsi i ruoli per effettuare i controlli necessari alla preparazione di un incontro:

-
- Gli arbitri di zona devono prendere conoscenza del foglio partita dell'incontro per effettuare i controlli necessari sul campo di riscaldamento.
 - In caso di ispezione veterinaria, l'arbitro centrale deve prendere anche conoscenza e deve registrare i commenti del veterinario presenti sul foglio partita per effettuare un controllo prima/durante l'incontro.

Nota: Gli arbitri possono chiedere una copia del foglio alla segreteria o ancora utilizzare un telefono del tipo "smartphone" per fotografare le notizie necessarie.

- Tutti gli arbitri possono decidere di punire un giocatore, responsabile della squadra, un allenatore o un groom per un fallo tecnico.
- Tutti gli arbitri possono chiedere un tempo morto.
- Tutti gli arbitri possono decidere di infliggere un cartellino giallo o rosso ad un giocatore o un allenatore. Tuttavia, il giocatore punito deve presentarsi davanti all'arbitro centrale che è il solo con potere di distribuire fisicamente i cartellini gialli e rossi.

Sebbene gli arbitri abbiano una zona di azione delimitata, hanno eccezionalmente, la possibilità di segnalare, fischiare e sancire tutti i falli che sono stati constatati sul terreno di gioco, per esempio: in caso di pericolo per i giocatori o per i cavalli. Tuttavia, è preferibile, per un arbitro che constata un fallo commesso fuori dalla sua zona, di segnalare con l'aiuto dei collegamenti radio piuttosto che fischiare. La regola del vantaggio e del ritorno sull'errore commesso deve essere utilizzata largamente. In caso di vantaggio, gli arbitri devono avvertire oralmente, così come con la gestualità, i giocatori che hanno commesso un fallo. Essi devono anche, se il gioco prosegue su parecchie zone, avvertire gli altri arbitri del vantaggio in corso, con la gestualità e/ o tramite i collegamenti radio.

I colpi di fischiotto devono essere ponderati anche se sono tardivi rispetto al fallo commesso. È preferibile fischiare e sancire un vero errore con alcuni secondi di ritardo piuttosto che precipitarsi avendo malinteso una situazione. Un buon coordinamento, una comunicazione efficace ed intelligente permettono di ridurre significativamente i tempi morti degli arbitri.

Avvio partita:

- L'arbitro centrale è incaricato di effettuare il sorteggio prima dell'incontro.
- L'arbitro di zona localizzato nel campo della squadra che effettua il ramassage è incaricato di porre il pallone sulla linea dei 10 m.
- L'arbitro centrale è incaricato di verificare la posizione dei difensori.
- L'arbitro di zona posizionato nel campo della squadra che inizia la gara è incaricato di fischiare l'inizio dell'incontro dopo autorizzazione dell'arbitro centrale in collegamento con la segreteria e la squadra che è in difesa.
- L'arbitro di zona, posizionato nel campo della squadra che inizia, è incaricato di controllare la raccolta di palla.

I 3 passaggi ed i 10 secondi:

- Tutti gli arbitri sono incaricati di contare i 10 secondi e di segnalarli all'arbitro centrale affinché possa fischiare.
- L'arbitro centrale è incaricato di contare i passaggi delle squadre. Deve segnalare agli arbitri di zona fino al terzo passaggio, con l'aiuto dei collegamenti radio.
- Gli arbitri di zona sono incaricati di controllare i passaggi della squadra che attacca verso il canestro, nella zona di cui hanno la competenza.

Convalida dei canestri:

- È l'arbitro di zona localizzato nel campo dove è stato fatto un canestro che deve convalidare il canestro con un colpo di fischietto. Prima di convalidare un canestro, l'arbitro di zona deve ottenere la conferma dall'arbitro centrale.
 - In caso di canestro senza il numero di passaggi, è l'arbitro centrale che informa l'arbitro di zona con l'aiuto della radio e dei gesti. In questo caso, i 3 arbitri devono utilizzare immediatamente la gestualità adeguata e dopo il canestro non convalidato si deve "continuare a giocare". L'arbitro localizzato nella zona dove il canestro è stato annullato deve indicare anche a voce ai giocatori "canestro annullato / Il Gioco Continua."

Ripresa del gioco al centro del campo:

- La gestione del gioco ritorna all'arbitro centrale.
- L'arbitro di zona che è nel campo della squadra che beneficia dell'avvio deve avvicinarsi alla linea del centro per aiutare l'arbitro centrale nel posizionamento dei giocatori o nel controllo dei falli, con l'aiuto dei collegamenti radio. Questo arbitro di zona non è responsabile del posizionamento dei giocatori partecipanti all'allineamento.

Uscite dal campo:

- L'arbitro centrale è incaricato di fischiare e sancire le uscite dal campo sul lato lungo dal proprio lato.
- Gli arbitri di zona sono incaricati di fischiare e sancire le fuori uscite dal campo, nel campo di loro competenza.

Rimessa tra due giocatori:

- Gli arbitri di zona sono incaricati di effettuare la rimessa tra due giocatori sul lato dove sono posizionati.
- All'atto della rimessa a due, i 2 arbitri di zona possono avvicinarsi: uno effettua il lancio, l'altro si incarica del rispetto delle regole.

Il vantaggio:

Se c'è un fallo di gioco, ma il gioco è a favore della squadra che ha subito il fallo, l'arbitro può lasciare giocare concedendo il vantaggio, con lo scopo di assicurare la continuità e la fluidità del gioco. L'arbitro solleva il braccio per segnalare l'errore ed indicare il vantaggio in corso. In caso contrario l'arbitro ferma il gioco e applica la sanzione inizialmente prevista.

10. Sintesi delle competenze degli arbitri

L'arbitro centrale:

- Assiste i due arbitri di zona e segnala loro gli errori che vede, particolarmente i falli di traiettoria, in collaborazione con gli altri arbitri, e gli errori commessi lungo il lato dove è posizionato.
- Ha anche il compito:
 - dell'avvio e della rimessa in gioco a seguito dei falli che ripartono con la penalità n.3 al centro del campo
 - della gestione delle rimesse in gioco

-
- del conteggio dei passaggi e dei 10 secondi
 - del controllo dei difensori all'atto della ripresa da una penalità n. 3
 - di sancire un giocatore, un allenatore o un groom con un fallo tecnico
 - di chiedere un tempo morto arbitro o fischiare il tempo morto delle squadre
 - assegnare fisicamente un cartellino giallo o rosso ad un giocatore o un allenatore
 - ammonimento verbale, sospensione per i grooms e per il responsabile di una squadra
 - verificare gli elementi generali dell'incontro e la segreteria tecnica

Gli arbitri di zona:

- Sono incaricati di segnalare, fischiare e sancire tutti i falli commessi nella metà del campo di loro competenza, così come tutti i falli di traiettorie in collaborazione con gli altri arbitri.
- Hanno la responsabilità particolarmente:
 - dell'avvio e della rimessa in gioco e di punire i falli che vengono svolti all'interno della propria zona
 - di fischiare e sancire le uscite dal terreno di gioco nella zona di propria competenza
 - di assistere l'arbitro centrale all'atto delle rimesse in gioco, non gestendo la posizione dei giocatori in allineamento, ma controllando i giocatori che non sono presenti all'allineamento delle squadre
 - di convalidare i canestri
 - di gestire la rimessa tra due giocatori e le penalità n. 1 e 2
 - di porre il pallone sulla linea dei 10 m per l'avvio
 - di fischiare l'inizio dell'incontro e controllare la raccolta di palla
 - di punire un giocatore, un allenatore, un responsabile di una squadra, un groom con un fallo tecnico
 - di chiedere un tempo morto arbitro e/o squadre
 - di infliggere un cartellino giallo o rosso ad un giocatore o un allenatore, il giocatore richiamato deve presentarsi davanti all'arbitro centrale.

LIBRO II

CAVALIERI

CAVALIERE NELLE MANIFESTAZIONE

1. Partecipazione eventi Nazionali ed Internazionali

Il presente documento intende regolamentare la partecipazione dei cavalieri e dei cavalli agli eventi di rilevanza Nazionale ed Internazionale che si svolgono in Italia ed all'estero in accordo con le linee FIHB ed il Regolamento Nazionale Horse-Ball FISE.

1.1. *Concorsi Internazionali*

1.1.1. *Cavalieri*

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le partecipazioni a manifestazioni Internazionali di Horse-Ball indette o approvate dalle Federazioni straniere e/o dalla FIHB, riconosciute dalla FISE.

Il Regolamento è stato redatto in linea con le vigenti norme della FIHB ove un giocatore può prendere parte a riconosciute manifestazioni internazionali solo sotto la giurisdizione della propria Federazione.

L'iscrizione degli atleti italiani a tali concorsi è subordinata alla relativa autorizzazione che deve essere avanzata al Dipartimento Horse-Ball FISE con apposito modulo disponibile al paragrafo C.4. Quest'ultimo comunicherà alla Federazione straniera e/o alla FIHB ed al Comitato Organizzatore il preventivo assenso.

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

Il Tecnico responsabile, il cavaliere ed il proprietario del cavallo risponderanno di qualsiasi fatto relativo alla manifestazione, commesso da persona/e e/o cavallo/i che in quel momento esplicano un'attività sotto la loro diretta giurisdizione o che siano direttamente a loro riconducibili.

Il Tecnico responsabile ed il cavaliere sono responsabili della partecipazione alle gare a lui consentite sia in relazione al suo tesseramento che ai cavalli montati.

La partecipazione ai concorsi Internazionali all'estero è disciplinata dalla patente di ciascun cavaliere, come di seguito indicato. Le patenti che abilitano alla partecipazione alle varie categorie delle gare sono le seguenti:

- Patente FISE di tipo A;
- Patente FISE di tipo B – Brevetto Horse-Ball.

Sotto pena di squalifica tutti i concorrenti devono essere in possesso delle prescritte patenti in corso di validità che hanno l'obbligo di esibire, qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria dell'evento.

Il tesseramento del cavaliere ha validità dal punto di vista assicurativo a partire dalla mezza notte del giorno in cui viene effettuata l'operazione pertanto la partecipazione alle competizioni è consentita dal giorno dopo l'avvenuto rinnovo.

I patentati di età superiore ai 16 anni non possono montare nelle categorie riservate a pony.

2. Autorizzazione a montare per i cavalieri stranieri e per cavalieri italiani residenti all'estero

2.1. Cavalieri stranieri residenti in Italia

I cavalieri stranieri con residenza anagrafica in Italia sono equiparati ai fini della partecipazione alle gare Nazionali ai cavalieri italiani.

La loro partecipazione ai Concorsi Nazionali è comunque subordinata al rilascio dell'autorizzazione a montare da parte degli Organi Federali.

Per il rilascio della competente autorizzazione a montare essi devono esibire una documentazione rilasciata dalla Federazione del Paese di provenienza attestante la loro attività equestre.

Qualora il cavaliere di nazionalità straniera abbia la residenza anagrafica in Italia dovrà obbligatoriamente tesserarsi alla Federazione Italiana Sport Equestri e non potrà utilizzare la licenza d'ospite. Pertanto i cavalli da lui montati dovranno essere obbligatoriamente iscritti ai ruoli federali.

2.2. Cavalieri stranieri non residenti e cavalieri italiani residenti all'estero

I cavalieri italiani con comprovata pluriennale residenza all'estero, in possesso di autorizzazione a montare rilasciata da una Federazione estera, possono richiedere una

patente equivalente a quella estera purché suffragata da idonea documentazione rilasciata dalla stessa Federazione estera.

Per quanto concerne i cavalieri stranieri non residenti in Italia ed i cavalieri italiani residenti all'estero, resta comunque salva la possibilità della partecipazione a Concorsi Nazionali in conformità a quanto previsto dalla Regolamentazione Generale della Federazione Equestre Internazionale e di quanto regolamentato come appresso.

2.3. Licenza d'Ospite

I cavalieri stranieri non residenti in Italia e i loro cavalli, per poter partecipare ai Concorsi Nazionali di Horse-Ball dovranno essere obbligatoriamente tesserati alla FISE tramite la Licenza d'Ospite.

Tale tesseramento prevede la piena equiparazione al cavaliere italiano.

La procedura per la richiesta della Licenza è stabilita nella documentazione descritta al paragrafo C.3 che dovrà pervenire dalla Federazione di appartenenza.

2.4. Partecipazione a Categorie Nazionali aggiunte a concorsi Internazionali

I cavaliere stranieri, ed i loro cavalli, sono autorizzati a partecipare a categorie Nazionali programmate nell'ambito di concorsi Internazionali, ma dovranno comunque far pervenire la richiesta per il rilascio della licenza d'ospite da parte della Federazione di appartenenza secondo quanto prescritto dai Regolamenti vigenti.

Un cavaliere non residente e quindi con licenza d'ospite è tenuto a partecipare alle categorie a lui consentite come da autorizzazione rilasciata dalla FISE così pure per i suoi cavalli in relazione all'età.

Un cavaliere non residente e quindi con autorizzazione di ospite può, nell'ambito di un concorso, fare un cambio di monta con cavalli iscritti da un cavaliere residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE e viceversa.

Il cavaliere residente in Italia con regolare autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE non potrà montare cavalli con licenza d'ospite se non a seguito di un cambio di monta.

Il cavaliere residente in Italia per poter partecipare ad eventi Nazionali all'estero deve chiedere il "NULLA OSTA" alla FISE. Quest'ultima provvederà a rilasciare il nulla osta per l'evento/i trasmettendo alla Federazione estera ed all'interessato la relativa autorizzazione.

Documents required

Riders

A Rider's form must be filled in by each rider indicating the following obligatory information:

- Name and Surname;
- Nationality;
- Place and Date of Birth;
- Country of Residence;
- Contact details (telephone, fax, mobile no. and e-mail address).

The authorization (signed and stamped on headed paper) must be sent from the rider's National Federation to the following fax number: +39-06-83668484 or via e-mail: horseball@fise.it. This authorization must indicate the following additional mandatory information:

- Discipline and/or disciplines;
- License equivalent in Italy, for example: Brevetto Horse-Ball.

LIBRO III

CAVALLI

Partecipazione eventi Nazionali ed Internazionali

1. Cavalli

I cavalli per partecipare a tali concorsi devono essere in possesso almeno del libretto segnaletico FISE o passaporto internazionale. I cavalli montati da cavalieri italiani o da cavalieri stranieri con autorizzazione a montare rilasciata dalla FISE e che dichiarino di montare nelle gare in rappresentanza dell'Italia, possono partecipare anche con il libretto segnaletico riconosciuto dallo Stato Italiano e regolarmente iscritto alla FISE.

Sotto pena di squalifica i cavalli, per partecipare in gara a manifestazioni di qualsiasi tipo, devono essere iscritti ai Ruoli Federali, secondo quanto previsto dall'apposita normativa. Tale iscrizione prevede una copertura assicurativa così come disposto dalla Polizza pubblicata nel sito internet Federale.

L'obbligo di iscrizione nei Ruoli Federali decorre a partire dal 4° anno di età. Per gli anni successivi alla prima iscrizione è obbligatorio un rinnovo annuale.

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

Il cavaliere ed il proprietario del cavallo risponderanno di qualsiasi fatto relativo alla manifestazione commesso da persona/e e/o cavallo/i che in quel momento esplicano un'attività sotto la loro diretta giurisdizione o che siano direttamente a loro riconducibili.

Il cavaliere è responsabile della partecipazione alle gare a lui consentite sia in relazione al suo tesseramento che ai cavalli montati.

Gli Enti e le Persone, di cui sopra, sono tenute a riconoscere l'autorità della FISE e dei suoi rappresentanti e qualora presenti a tali manifestazioni dei suoi Rappresentanti

2. Horses

All horses competing in Italy must have a certified national or international passport with a recognition card and all vaccinations up to date in accordance with Italian Veterinary Regulations.

3. MALTRATTAMENTI NEI CONFRONTI DEI CAVALLI

Qualsiasi brutalità nei riguardi dei cavalli è vietata sul campo e fuori e sarà punita dall'arbitro e/o dal Presidente di Giuria.

Il Presidente di Giuria, dopo essersi consultato con il veterinario, può vietare l'accesso al campo di gioco ai cavalli privi di condizioni minime di presentazione e di stato generale.

L'arbitro punirà, con un cartellino giallo, i seguenti comportamenti:

- percuotere il cavallo con la palla, con le redini o con le mani;
- colpire o trattenere un cavallo avversario.

L'arbitro o il Presidente di Giuria possono interrompere il gioco in ogni momento al fine di controllare lo stato di qualunque cavallo oppure far uscire un cavallo perché riceva le cure necessarie. Il cavallo deve uscire dal campo di gioco per ricevere le cure necessarie nel caso di ferite anche superficiali o di evidenti difficoltà di recupero. Il rientro sul campo di gioco potrà avvenire solo dopo l'autorizzazione del veterinario e degli arbitri.

Sono vietati i prodotti che nascondono le ferite.

In caso di caduta del cavallo e nel caso in cui si rimetta prontamente in piedi, l'arbitro darà l'autorizzazione a riprendere il gioco dopo aver consultato il veterinario al fine di assicurarsi che non abbia sofferto dell'accaduto.

La decisione arbitrale è insindacabile.

La cura dei cavalli è prioritaria, sia durante l'intervallo, che alla fine della partita, per consentire il loro pronto recupero e soltanto a quest'ultima condizione si può dar luogo alla premiazione a cavallo.

Sanzioni alla squadra

Nel caso un cavallo o un cavaliere risultino positivi all'esame antidoping questi, oltre alle sanzioni già previste dalla FISE nei confronti dei responsabili, comporterà per la squadra di appartenenza dell'atleta in questione:

- l'eliminazione dal Campionato/Torneo
- la sospensione per almeno 1 anno da tutte le manifestazioni
- il deferimento alla Commissione di Disciplina del relativo allenatore

LIBRO IV

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

Classificazione delle manifestazioni e delle partite

Tutte le squadre partecipanti ad una manifestazione di Horse-Ball SETTORE CLUB e SETTORE COMPETIZIONI devono essere presentate dalle qualifiche indicate nei singoli settori.

Tipi di manifestazione

In tutte le tipologie di manifestazione è possibile organizzare contemporaneamente categorie pony Horse- Ball SETTORE CLUB E SETTORE COMPETIZIONI.

Le manifestazioni di Horse-Ball sono classificate come segue:

1. Sociale ad inviti

Il **Sociale ad Inviti** deve svolgersi nell'ambito degli impianti del comitato organizzatore a disposizione. Ad esso possono partecipare i soci aventi la propria residenza sportiva presso il comitato organizzatore e i giocatori delle squadre invitate dall'organizzazione. Il Sociale ad Inviti non è soggetto all'approvazione tuttavia l'organizzazione ha l'obbligo di darne preventiva comunicazione al Comitato Regionale di competenza. A tale manifestazione si applica il regolamento di settore e le particolari norme dell'organizzazione. E' obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico e dell'ambulanza e del responsabile della manifestazione. Per quanto riguarda il veterinario ed il maniscalco è sufficiente la reperibilità con raggiungimento del luogo della manifestazione entro 30 min dalla segnalazione. La segreteria tecnica sarà individuata dal Comitato Organizzatore ed avallata dal responsabile della manifestazione e dovrà essere a conoscenza del regolamento Horse Ball e dell'utilizzo del tabellone per il settore Competizioni.

Nazionale una stella (EVENTO Regionale)

Il **Nazionale una stella** (EVENTO Regionale) è riservato ai cavalieri aventi la residenza sportiva nella circoscrizione regionale in cui si svolge la manifestazione. Deve essere autorizzato dal Comitato Regionale di appartenenza, che ne approva i relativi programmi: i risultati del settore competizioni sono comunicati alla FISE per consentire al Dipartimento di vigilare sulla corretta partecipazione dei binomi. Nello stesso ambito possono essere disputate partite di tipologia differente. A tale manifestazione si applica il regolamento del settore competizioni in vigore e le particolari norme dell'organizzazione. E' obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico, dell'ambulanza, del veterinario, della segreteria tecnica indicata negli

elenchi FISE per il settore Competizioni, mentre per il settore Club personale a conoscenza del Regolamento. Infine è obbligatoria la reperibilità del maniscalco, mentre è consigliata l'ispezione veterinaria.

2. Nazionale due stelle (EVENTO Interregionale)

Al **Nazionale due stelle** (EVENTO Interregionale) sono ammessi, oltre i cavalieri aventi la residenza sportiva nella circoscrizione regionale in cui si svolge la manifestazione, anche quelli aventi la residenza sportiva in un'altra regione. Deve essere autorizzato dal Comitato Regionale di appartenenza (ove si svolge la manifestazione). Il Comitato Regionale approva i relativi programmi. La nomina del Presidente di Giuria e degli Arbitri è di competenza del Comitato Regionale che li seleziona dall'elenco degli Arbitri / Presidenti di Giuria.

I risultati del Settore Competizioni saranno comunicati alla FISE mentre non devono essere comunicati i risultati del Settore Club. Nello stesso ambito possono essere disputate partite pony e/o cavalli di tipologia differente. A tale manifestazione si applica il regolamento del settore di competenza vigente e le particolari norme dell'organizzazione. E' obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico, dell'ambulanza, del veterinario, della segreteria tecnica indicata negli elenchi FISE per il settore Competizioni, mentre per il settore Club personale a conoscenza del Regolamento. Infine è obbligatoria la reperibilità del maniscalco, mentre è consigliata l'ispezione veterinaria per le categorie cavalli.

3. Concorso Nazionale tre stelle e Campionati

Il Concorso Nazionale tre stelle e i Campionati sono indetti dal Dipartimento Federale di Horse-Ball cui spetta la nomina del Presidente di Giuria e degli Arbitri. Tali manifestazioni sono organizzate in collaborazione con il comitato organizzatore in cui si svolge la manifestazione: i risultati Settore Competizioni e del LIVELLO 3 del Settore CLUB sono comunicati alla FISE: nello stesso ambito possono essere disputate partite pony e/o cavalli di tipologia differente. A tale manifestazione si applica il regolamento di gioco vigente e le particolari norme dell'organizzazione. E' obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico, dell'ambulanza, del veterinario, della segreteria tecnica indicata negli elenchi FISE per il settore Competizioni, mentre per il settore Club personale a conoscenza del Regolamento. Infine è obbligatoria la presenza del maniscalco, quella del Presidente di Giuria, come pure l'ispezione veterinaria per i cavalli e per la categoria Pony cadetti che gareggiano per i Campionati e/o concorso Nazionale tre stelle.

Categorie di partite

Le partite disputate nelle manifestazioni precedentemente classificate si suddividono come segue:

4. Agonistiche

Sono da considerarsi agonistiche tutte le categorie Cavalli e pony nelle quali è obbligatorio il possesso del Brevetto Horse-Ball.

5. Dimostrative

Questo tipo di partita è rivolta a tutte le squadre, a scopo di dimostrazione della disciplina senza dar luogo a classifiche ufficiali, a cui possono partecipare i giocatori in possesso almeno della patente FISE di tipo A da almeno 6 mesi. I cavalli dovranno essere iscritti ai ruoli federali. Questi eventi dovranno comunque rispettare quelle che sono le condizioni di sicurezza previste almeno dal regolamento per gli eventi sociali ad inviti.

Iscrizioni

Le iscrizioni delle squadre dovranno essere eseguite nei tempi e modalità previste dai regolamenti delle singole manifestazioni e con l'apposita modulistica regolamentare.

- A. pagamento delle tasse di partecipazione e dei box prenotati all'atto dell'iscrizione dovrà essere comunque saldato anche se la squadra ufficializzerà per iscritto il suo ritiro dalla competizione (sarà a discrezione del comitato organizzatore non reclamare il pagamento dei box);
- B. il tempo limite per ufficializzare il ritiro senza incorrere in penali è stabilito nei singoli regolamenti delle manifestazioni, dopo tale termine, la squadra dovrà versare, oltre ai pagamenti relativi al punto a, una penale, pari alla tassa di iscrizione alla manifestazione, al Comitato organizzatore della stessa;
- C. una squadra che non si presenti il giorno della competizione si vedrà obbligata a risarcire alla squadra avversaria (qualora nella giornata essa non abbia la possibilità di giocare altre partite) l'intero importo dei box e dell'iscrizione più € 200 quale parziale rimborso alle spese di trasporto nonché quanto previsto al punto a;
- D. nessuna iscrizione verrà accettata da squadre che risultino morose nei pagamenti.
- E. Nelle competizioni organizzate su più tappe, la squadra iscritta che si ritira dalla manifestazione o da una delle tappe successivamente alla definizione del calendario dovrà pagare € 200 per ogni tappa in cui è assente. Inoltre i giocatori della squadra iscritti saranno sanzionati con la sospensione dalle gare di almeno 1 anno solare dalla data del ritiro e vi sarà la segnalazione alla Commissione Disciplinare.

6. ORGANIZZAZIONE DI UNA PARTITA SETTORE COMPETIZIONI

Per il buon svolgimento degli incontri è necessario prevedere:

- una segreteria separata dal pubblico e situata in vista dell'arbitro di sedia, comprendente un cronometrista, un segretario e un commentatore. Tale segreteria ha in dotazione:
 - 2 cronometri;
 - un dispositivo di forte intensità sonora;

-
- un regolamento dell'anno in corso;
 - un buon impianto d'amplificazione;
 - un tabellone segnapunti.
 - un veterinario;
 - un servizio medico: il Presidente di Giuria assume la responsabilità della sua attivazione 30 minuti prima dell'inizio delle prove. Sul campo di gioco il servizio è esercitato sotto la direzione di un medico e comprende un posto di soccorso ed una ambulanza. Nessuna prova può cominciare o svolgersi senza questo servizio;
 - un tabellone posto vicino all'ingresso dei giocatori indicante il nome degli arbitri, l'ordine e gli orari delle gare, il nome del Presidente di Giuria;
 - un seggio installato a 1,50 metri di altezza dal suolo per l'arbitro di sedia;
 - una postazione per squadra a disposizione degli artieri e degli allenatori;
 - il cavallo dell'arbitro, che potrà essere affidato ad una persona incaricata della sua preparazione e della sua cura; l'organizzatore deve presentare i cavalli per l'arbitraggio almeno 30 minuti prima dell'ora ufficiale di inizio della partita. Gli arbitri possono rifiutare un cavallo non idoneo. Trenta minuti prima dell'ora ufficiale di inizio della partita il capitano o l'allenatore deve fornire al segretario i nomi ed i numeri dei giocatori, i nomi dei cavalli impiegati, come anche il nome ed il numero sia del capitano della squadra, sia dell'allenatore, pena l'esclusione per forfait. Ulteriore possibilità per gli arbitri è di portare un proprio cavallo, del quale è responsabile l'arbitro stesso che ne sarà garante;
 - una persona incaricata della cerimonia della premiazione.