



## **REGOLAMENTO NAZIONALE HORSE-BALL**

**EDIZIONE 2026**

approvata con delibera del Consiglio Federale n. 96 del 20 gennaio 2026  
con entrata in vigore dal 1 febbraio 2026

<b>LIBRO I.</b>	4
<b>NORME TECNICHE .....</b>	4
Art. 1 - <i>Il campo di gioco</i> .....	5
Art. 2 - <i>I canestri</i> .....	7
Art. 3 - <i>La palla</i> .....	8
Art. 4 - <i>Le squadre</i> .....	8
Art. 5 - <i>I giocatori</i> .....	9
Art. 6 - <i>I cavalli</i> .....	11
Art. 7 - <i>Allenatori e artieri</i> .....	12
Art. 8 - <i>Ufficiali di Gara</i> .....	13
Art. 9 - <i>Durata della partita</i> .....	15
Art. 10 - <i>Inizio e fine di una partita</i> .....	16
Art. 11 - <i>I passaggi</i> .....	20
Art. 12 - <i>Uscita della palla</i> .....	20
Art. 13 - <i>Rimessa in gioco</i> .....	21
Art. 14 - <i>Rimessa a due</i> .....	22
Art. 15 - <i>Recupero della palla a terra</i> .....	23
Art. 16 - <i>Sicurezza</i> .....	24
Art. 17 - <i>Mezzi di difesa</i> .....	25
Art. 18 - <i>Uscita dal campo di gioco</i> .....	26
Art. 19 - <i>Penalità</i> .....	26
Art. 20 - <i>Equitazione pericolosa e antisportiva</i> .....	29
Art. 21 - <i>Giocatore a terra</i> .....	29
Art. 22 - <i>Rottura di un finimento</i> .....	30
Art. 23 - <i>Sanzioni</i> .....	30
Art. 24 - <i>Ispezione veterinaria</i> .....	31
<b>ALLEGATO A - ADATTAMENTO DELLE REGOLE PER LE CATEGORIE PONY .....</b>	33
A1 - <i>Categorie</i> .....	33
A2 - <i>Passaggi di categoria</i> .....	33
A3 - <i>Il campo di gioco</i> .....	33
A4 - <i>I canestri</i> .....	33
A5 - <i>La palla</i> .....	34
A6 - <i>Il capitano</i> .....	34
A7 - <i>Equipaggiamento dei giocatori</i> .....	34
A8 - <i>I pony</i> .....	34
A9 - <i>Arbitraggio</i> .....	34
A10 - <i>Colpo d'avvio</i> .....	35
A11 - <i>Rimessa in gioco</i> .....	35
A12 - <i>Mezzi di difesa</i> .....	35
<b>ALLEGATO B - ARBITRAGGIO A PIEDI .....</b>	37
B1 - <i>Arbitraggio</i> .....	37
B2 - <i>Disposizione degli arbitri</i> .....	37
B3 - <i>Mezzi tecnici</i> .....	38
B4 - <i>Tenute</i> .....	39
B5 - <i>Gesti degli arbitri</i> .....	39
B6 - <i>Ripartizione delle zone e spostamenti</i> .....	41
B7 - <i>Comunicazione tra gli arbitri</i> .....	42
B8 - <i>Comunicazione con i giocatori</i> .....	42
B9 - <i>Competenze e ripartizione dei ruoli</i> .....	43
B10 - <i>Sintesi delle competenze degli arbitri</i> .....	45
<b>ALLEGATO C - LINEE GUIDA PER VAR E CHALLENGE .....</b>	47
C1 - <i>Introduzione</i> .....	47
C2 - <i>Applicabilità</i> .....	47
C3 - <i>Equipaggiamento</i> .....	47
C4 - <i>Registrazione video</i> .....	48
C5 - <i>Challenge</i> .....	49
C6 - <i>VAR</i> .....	50

<b>C7 - Visualizzazione video .....</b>	<b>51</b>
<b>C8 - Modulo VAR/Challenge .....</b>	<b>51</b>
<b>ALLEGATO D – LIST OF THE APPLICABLE INTERNATIONAL TESTING STANDARDS FOR PROTECTIVE HEADGEAR .....</b>	<b>52</b>
<b>LIBRO II.....</b>	<b>53</b>
<b>Art. 25 - Concorsi internazionali - Cavalieri .....</b>	<b>53</b>
<b>Art. 26 - Partecipazione a categorie nazionali aggiunte a concorsi internazionali .....</b>	<b>53</b>
<b>LIBRO III.....</b>	<b>55</b>
<b>Art. 27 - Partecipazione eventi Nazionali ed Internazionali .....</b>	<b>55</b>
<b>Art. 28 - Maltrattamenti nei confronti dei cavalli.....</b>	<b>55</b>
<b>LIBRO IV .....</b>	<b>57</b>
<b>Art. 29 - Tipi di manifestazione .....</b>	<b>57</b>
<b>Art. 30 - Categorie di partite.....</b>	<b>60</b>
<b>Art. 31 - Iscrizioni .....</b>	<b>60</b>
<b>Art. 32 - Organizzazione di una partita di Horse-Ball .....</b>	<b>61</b>



## LIBRO I

### NORME TECNICHE

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](http://www.fise.it) e l’entrata in vigore avverrà con modalità e tempi definiti dal Consiglio Federale.

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.

## 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.

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.

## 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.

### Art. 1 - 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.

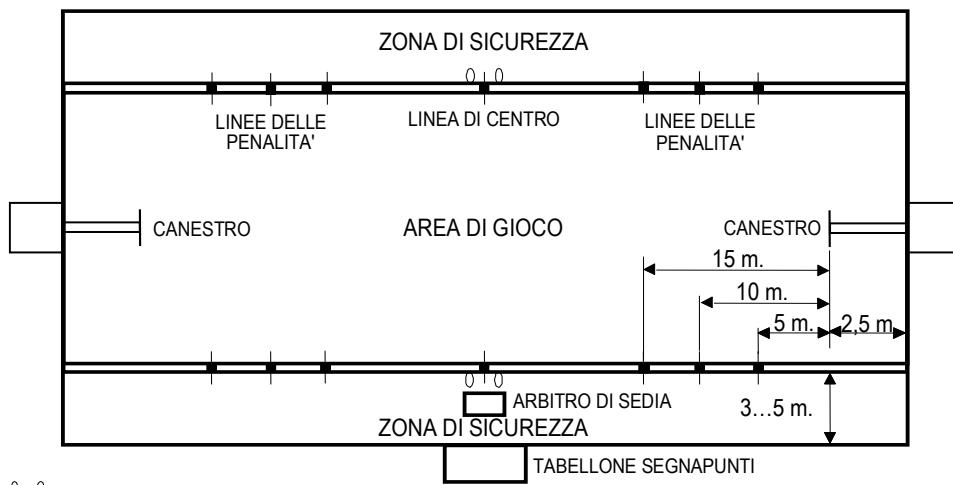
La delimitazione del campo di gioco, sia lungo i lati minori che quelli maggiori, deve essere realizzata con un materiale che non presenti alcun pericolo.

#### e) 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



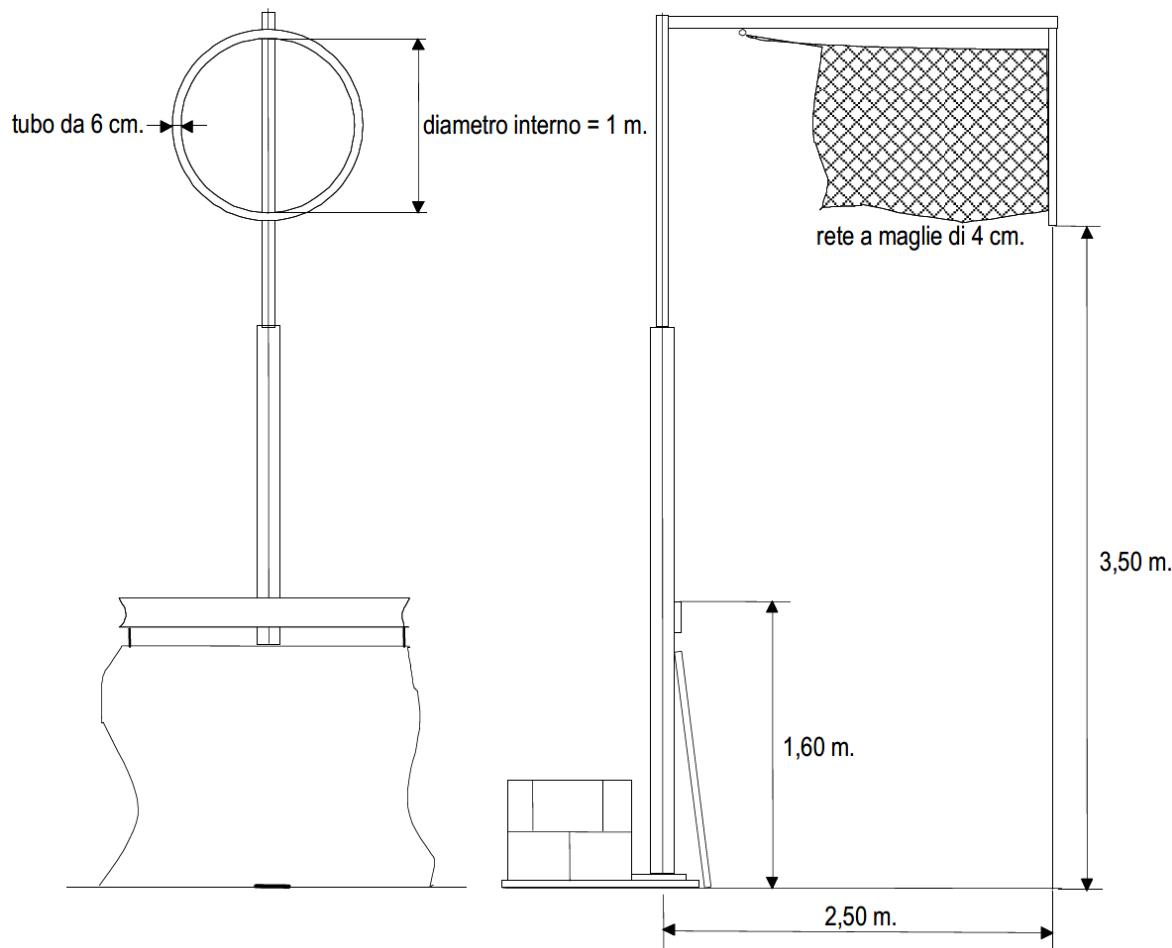
riferimento allineamento giocatori in rimessa in gioco (0,5 m da ogni lato linea di centro)

## Art. 2 - 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



### **Art. 3 - 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 gr	600÷700 gr



### **Art. 4 - Le squadre**

#### **a) 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.

### b) 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.

### c) 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.

## Art. 5 - I giocatori

### a) 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.

### b) Patente

I giocatori praticanti l'Horse-Ball devono essere in possesso della patente FISE valida per l'anno in corso, come di seguito indicato:

- Patente A da almeno 4 mesi dal rilascio della patente dal 1° gennaio dell'anno in cui compiono 6 anni per giocatori delle categorie ludiche Pony Pulcini, Pony Giovanissimi, Pony Esordienti;
- Brevetto B Horse-Ball per giocatori delle categorie agonistiche Pony Allievi, Pony Cadetti, Senior.

### c) Equipaggiamento

I giocatori devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- casco conforme agli standard internazionali elencati nel documento FEI “List of the applicable international testing standards for Protective Headgear” disponibile all’allegato C. 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 15 cm) e sul dorso (cifre alte 30 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). I giocatori non possono cambiare i numeri delle maglie da gioco durante una partita. Qualora si riscontri una mancata corrispondenza tra il numero della maglia da gioco mostrato in campo da uno o più giocatori e quello dichiarato sul foglio partita, verrà assegnata una penalità n.3 all’inizio della partita alla squadra avversaria. Se entrambe le squadre si trovano nella stessa situazione non verrà concessa alcuna penalità.
- 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 e a disco non seghettato di lunghezza massima di 3 centimetri: la lunghezza dello sperone viene misurata partendo dal supporto attorno al tallone fino al bordo esterno dello sperone (vedi figura: X = misura dello sperone); l’uso di qualsiasi materiale che modifica dove lo sperone è fissato agli stivali, non è consentito. Gli speroni devono essere calzati ad un’adeguata altezza, non capovolti e assicurati solamente tramite il cinturino in dotazione e l’utilizzo di nastro adesivo non è consentito. Uno sperone che ha provocato delle ferite al cavallo deve essere immediatamente tolto fino al termine della partita;
- l’uso del frustino è consentito sul campo di riscaldamento.



#### Vietato:

- l’uso di speroni a stella, speroni con dischi rotanti dentellati o seghettati, speroni 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.

#### d) 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 Horse-Ball. L'autorizzazione finale sarà data dal Presidente di Giuria in accordo con il dottore della competizione.

Durante la 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.

### Art. 6 - I cavalli

#### a) 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.

Eventuali cavalli di riserva presenti sul campo da gioco devono essere obbligatoriamente montati.

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 obbligatorio;
- 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:

- è vietato l'uso del filetto a barre. Su richiesta degli arbitri, le imboccature che possono provocare ferite al cavallo, dovranno essere immediatamente sostituite;
- è 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.

## Art. 7 - 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 3 artieri di almeno 16 anni di età ed in possesso della Patente FISE di tipo A valida per l'anno in corso, a condizione che siano in tenuta corretta e conforme ai colori della loro squadra. Solo durante l'intervallo, sono consenti 8 artieri per squadra di almeno 16 anni di età ed in possesso della Patente FISE di tipo A valida per l'anno in corso.

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. È severamente vietato l'uso di telefoni cellulari, videocamere o qualsiasi altro oggetto che distolga l'attenzione dall'andamento del gioco e tale eventuale infrazione è considerata fallo tecnico.

## **Art. 8 - Ufficiali di Gara**

### **a) Presidente di Giuria**

Lo svolgimento di una competizione è controllata dal Presidente di Giuria nei casi previsti dal libro IX 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.

Compiti 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 Giustizia Sportiva;
- 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;
- sovraintende al benessere dei cavalli.

### **b) 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 a piedi viene descritta nell'Allegato B.

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.

#### **c) 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.

#### **d) Steward**

Uno Steward Nazionale di 1° livello multidisciplinare deve essere designato in ogni competizione federale o internazionale.

Le competenze dello Steward sono descritte all'art.1254 del Libro XX – Formazione Multidisciplinare Steward.

### **Art. 9 - Durata della partita**

#### **a) 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.

#### **b) 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.

Questi arresti di gioco 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, negli ultimi 30 secondi ~~nell'ultimo minuto~~ del tempo regolamentare di una partita, ogni volta che l'arbitro fischia, anche a seguito di convalida di un canestro o penalità n.3. Nel caso di incontri triangolari che consistono di partite da un solo tempo, il tempo di gioco verrà fermato negli ultimi 30 secondi di ogni partita. Se si verifica un arresto di gioco poco prima degli ultimi 30 secondi della partita, a seguito di convalida di un canestro o penalità n.3, il tempo di gioco verrà fermato al raggiungimento degli ultimi 30 secondi se il gioco non è ancora ripreso.

### c) 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.

## Art. 10 - Inizio e fine di una partita

### a) 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.

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.

### b) 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.

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. 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 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.

### c) 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.

### d) 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.

Dopo che un canestro è stato effettuato, solo la squadra che ha subito il canestro può recuperare la palla. Se la palla non viene raccolta entro 30 secondi, la rimessa in gioco viene assegnata alla squadra che ha effettuato il canestro. Se la squadra che ha effettuato il canestro recupera la palla direttamente dal canestro oppure la raccoglie prima che siano trascorsi 30 secondi, l'arbitro accorda una penalità n.3 a favore della squadra che ha subito il canestro.

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,  
3 punti e +8 di media canestri 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, nessun tempo morto può essere richiesto dalle squadre; 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.

#### e) 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.

#### f) 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.

## Art. 11 - 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 contato 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.

Se il portatore di palla supera la linea dei 15 m verso il canestro avversario e passa la palla ad un giocatore della sua squadra che si trova in direzione opposta o perpendicolare ad esso, la palla deve uscire dalla zona dei 15 m della squadra in difesa prima che possa essere effettuato un canestro, per non incorrere in una penalità n.3.

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.

## Art. 12 - 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.

## Art. 13 - Rimessa in gioco

### a) 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.

### b) 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 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.

### c) 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.

## Art. 14 - 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 in corrispondenza della linea di centro. 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.

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.

## **Art. 15 - Recupero della palla a terra**

### **a) Generalità**

Il recupero della palla deve essere effettuato 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 a meno che non interferiscano nell'azione di recupero.

I giocatori che si trovano nella zona di recupero di 5 metri quando la palla cade a terra e che non hanno la priorità di recupero, devono uscire rapidamente dalla zona di recupero senza mettere in pericolo gli altri giocatori.

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 non fosse possibile il recupero della palla o la stessa non fosse giocabile, l'arbitro effettua una rimessa a due sulla linea di centro.

**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 e un'ammonizione o cartellino giallo o rosso, a seconda del giudizio dell'arbitro e della gravità.**

### b) 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.

### c) Priorità di recupero

Oltre le priorità specifiche di rimessa in gioco, un certo numero di altre priorità deve essere rispettato. 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.

## Art. 16 - 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 a

seconda del giudizio dell'arbitro e della gravità.

## Art. 17 - Mezzi di difesa

### a) 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'angolatura inferiore o uguale a 45°. Può essere effettuata da uno o più giocatori. Nel caso di marcatura con un'angolatura maggiore di 45° il difensore può incorrere in una penalità a seconda del giudizio dell'arbitro e della gravità.

Non si può marcire 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.

È 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.

È 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.

### b) 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.

### c) 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.

## **Art. 18 - Uscita dal campo di gioco**

### **a) 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.

### **b) 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.

## **Art. 19 - Penalità'**

### **a) 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 seguito specificate. Le penalità possono essere accompagnate da un cartellino giallo oppure rosso a seconda della gravità dei falli commessi.

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

Nel caso di penalità n.1 e n.2 con tiro diretto i giocatori dell'équipe 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.

### b) 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'équipe offensore si allineano tutti lungo il lato degli arbitri di zona, 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.

### c) 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 fischià 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'équipe 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 indicandola con la mano.

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 possono posizionare dove vogliono nel senso del gioco mentre il portatore di palla si posiziona sulla linea dei 15 metri.

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

#### d) **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 possono posizionare dove vogliono sul 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.

#### e) **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.

## **Art. 20 - Equitazione pericolosa e antisportiva**

È 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;
- marcire 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 deplorevole.

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

## **Art. 21 - 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.

## Art. 22 - 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.

## Art. 23 - Sanzioni

### a) 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.
- l'estrazione di un secondo cartellino giallo nel corso della stessa partita o di cartellino rosso all'allenatore di una squadra Pony, la partita potrà essere ripresa solo dopo che un sostituto dell'allenatore sarà presente sul campo. Il sostituto deve essere nominato all'inizio della partita: nel caso in cui il sostituto non sia disponibile, la squadra perderà la partita per forfait.

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.

Nel caso in cui il cartellino rosso o la sospensione siano avvenuti per insulti, minacce, aggressioni, azioni violente o contro il benessere del cavallo, il reo o i trasgressori verranno deferiti alla Giustizia Sportiva che può sanzionare 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 Giustizia Sportiva lo riterrà opportuno.

La persona sanzionata non può partecipare alla successiva partita, fino a quando non riceve la comunicazione della decisione della Giustizia Sportiva. Un giocatore non sarà ammesso a giocare fino a quando la Giustizia Sportiva non avrà emesso il suo verdetto, pena l'espulsione di tutta la sua squadra.

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

### b) Sanzioni alla squadra

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.

## Art. 24 - 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 palpore il cavallo se lo ritiene necessario. In seguito, il cavallo deve marciare al passo, poi trotteare, 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 trotteare 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 non consentiti come pure le calzature aperte) oppure in tenuta da riposo.

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), pena incorrere in un fallo tecnico.

I documenti d'identificazione devono essere presentati all'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

#### **A1 - 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.

#### **A2 - Passaggi di categoria**

- È 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.

#### **A3 - Il campo di gioco**

Le dimensioni minime dell'area di gioco, come pure le linee delle penalità, variano in funzione della categoria (vedi tabella 1.A). È consentito giocare su un'area di gioco di dimensioni maggiori come definito nell'art.1.

#### **A4 - I canestri**

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

## A5 - La palla

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

## A6 - Il capitano

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

## A7 - 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 le sole categorie Pulcini e Giovanissimi:

- 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 Esordienti, Allievi e Cadetti sono ammessi gli speroni di lunghezza massima 1,5 cm..

## A8 - I pony

Tutti i pony dovranno essere muniti di passaporto FISE, ludico addestrativo per le categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti, agonistico 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.

## A9 - Arbitraggio

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

Per le competizioni ludiche multidisciplinari, l'arbitraggio viene effettuato a piedi con 1 solo arbitro, per le categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti.

#### **A10 - 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.

#### **A11 - 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 a vantaggio della squadra che lo ha subito, la difesa potrà essere piazzata ad almeno 5 metri.

Per le sole categorie Pulcini e Giovanissimi, nel caso di campo da gioco di lunghezza pari o superiore a 60 metri, la rimessa in gioco viene effettuata dalla linea della penalità 2.

#### **A12 - 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.

<b>Categoria</b>	<b>Età</b>	<b>Pony</b>	<b>Dimensioni minime area di gioco (m)</b>		<b>Altezza canestro (cm)</b>	<b>Linea pen.1 (m)</b>	<b>Linea penalità 2 (m)</b>		<b>Palla</b>
			<b>Lungh</b>	<b>Largh</b>			<b>Tiro dir.</b>	<b>Azione</b>	
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

<b>Tipo pony</b>	<b>Altezza senza ferratura</b>	<b>Altezza con ferratura</b>
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  Dal 1° gennaio 2024 qualsiasi misura compresa tra 148,1 cm e 148,9 cm sarà arrotondata a 148,0 cm.	Da 141 centimetri a 149 centimetri  Dal 1° gennaio 2024 qualsiasi misura compresa tra 149,1 cm e 149,9 cm sarà arrotondata a 149,0 cm

Tabella 2.A

	<b>Categoria</b>	
	<b>Pulcini Giovanissimi Esordienti</b>	<b>Allievi Cadetti</b>
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 gr	500÷600 gr

Tabella 3.A

## ALLEGATO B

### Arbitraggio a piedi

#### B1 - Arbitraggio

Questo allegato ha lo scopo di fornire le linee guida per arbitri di Horse-Ball. Dettaglia le posizioni, i principi, le competenze e le modalità di arbitraggio degli incontri di Horse-Ball con 3 arbitri a piedi:

- un arbitro centrale (di sedia);
- due arbitri di zona.

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

#### B2 - 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 seggi 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'équipe 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'équipe 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. Tutti gli arbitri possono 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.

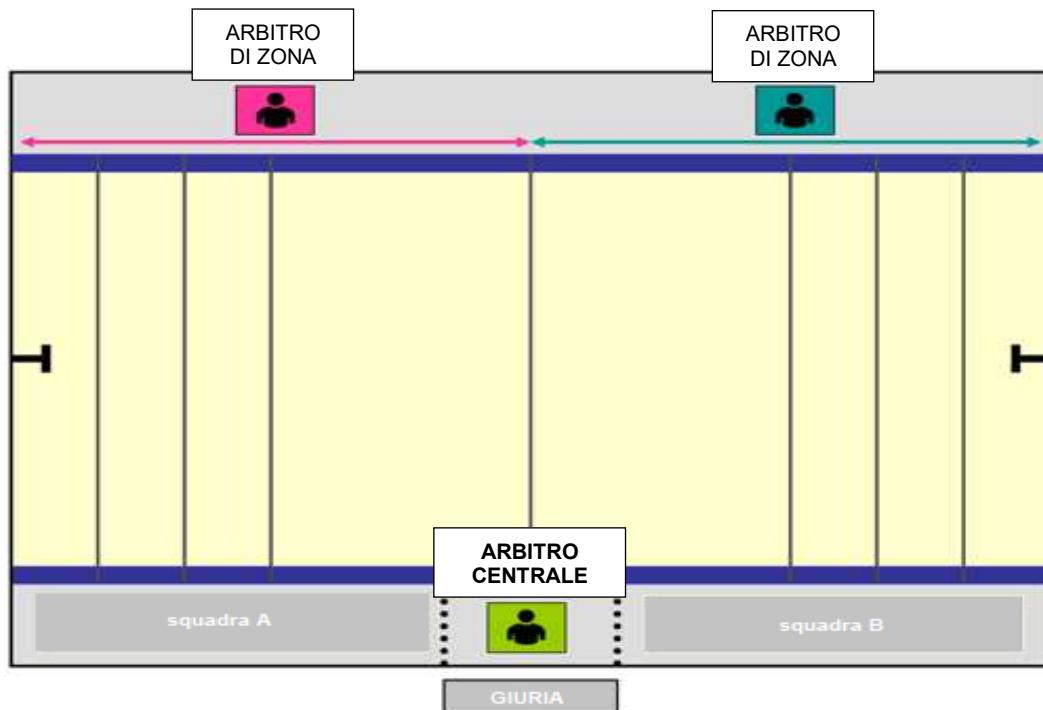
L'azione degli arbitri ha inizio dal loro arrivo sul campo di gioco, che deve avvenire almeno 30 minuti prima dell'ora prevista per l'inizio della partita e si protrae per tutta la durata della partita, fino a 30 minuti dopo il termine della stessa.

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.



### B3 - 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 fischiello per ciascuno degli arbitri;
- 1 cartellino, giallo e rosso, per l'arbitro centrale.

### B4 - 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).

### B5 - Gestì 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:

<p><b>• Tempo morto, arresto del cronometro</b> Mani perpendicolari alla verticale sopra la testa poi braccio teso verso il campo che ha richiesto il tempo morto.</p>		<p><b>• Penalità n°1</b> Mano che indica "1" sopra la testa (arresto del cronometro). L'altra mano indica il punto dove deve essere ripreso il gioco.</p>	
<p><b>• Penalità n°2</b> Mano che indica "2" sopra la testa (arresto del cronometro). L'altra mano indica il punto dove deve essere ripreso il gioco</p>		<p><b>• Penalità n°2 con tiro diretto</b> L'arbitro si posiziona all'altezza della linea della penalità e indica il canestro con un braccio.</p>	

**• Penalità n°2 giocata**

L'arbitro si posiziona all'altezza della linea della penalità ai 15 mt e la indica con un braccio.



**• Penalità n°3**

Colpo di fischiotto semplice e alzata di mano che indica 3 sopra la testa.

**• Canestro convalidato**

Movimento di un braccio con la mano aperta verso il basso.



**• Canestro rifiutato e  
“continuate a giocare” !**

Un braccio con mano aperta e roteante sopra la testa.



**• Rimessa a due**

Le mani e gli avambracci paralleli.



**• Vantaggio**

Un braccio teso in alto.



**• 10 secondi**

Le due mani aperte al di sopra della testa.



**• Allineamento per la rimessa  
in gioco**

Un braccio teso con mano aperta verso l'avanti.



**• La rimessa in gioco può essere  
giocata**

Un braccio teso con mano aperta verso l'alto.



**• Cambio del lanciatore per la  
rimessa in gioco**

Mulinello delle due mani al di sopra della testa.



**• Fallo tecnico**

Un braccio teso con pugno chiuso al di sopra della testa.



**• 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).



**• 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.



**• 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.



- Passaggio di forza**  
Gesto di un pugno della mano destra contro la mano sinistra davanti all'arbitro.



- Presa 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.



- Marcatura su non portatore di palla**  
Una mano spinge l'altra lateralmente.



- Uscita dall'area di gioco della palla o del portatore di palla**  
Braccio teso, la mano forma un angolo retto, dita verso il basso.



## B6 - 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.

## B7 - 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.

## B8 - 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.

## B9 - Competenze e 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 segnalarla 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 fischetto 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 fischetto. 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 "continuate 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.

## B10 - 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 n.2
  - di porre il pallone sulla linea dei 10 m per il colpo d'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

## ALLEGATO C

### Linee guida per VAR e Challenge

#### **C1 - Introduzione**

La velocità dell'azione e il numero di giocatori coinvolti nel dinamismo delle azioni durante una partita richiedono sempre più decisioni accurate da prendere rapidamente da parte degli arbitri.

Per assistere ulteriormente lo staff arbitrale durante le partite nell'individuare la migliore decisione possibile, vengono introdotte le modalità VAR e Challenge consultabili esclusivamente dagli Arbitri incaricati della partita.

#### **C2 - Applicabilità**

Le modalità VAR e Challenge sono applicabili alle solo categorie Senior e Pony agonistiche (Allievi e Cadetti) nelle partite di Campionato Italiano, Coppa Italia e competizioni internazionali.

#### **C3 - Equipaggiamento**

L'equipaggiamento necessario è il seguente:

- iPad Pro 12.9" o similare per la registrazione delle immagini e la successiva visualizzazione con la possibilità di ingrandire, start/stop/avanti/indietro di alcune parti del video, visualizzazione delle immagini, il tutto in alta risoluzione ad almeno 4k-60fps;
- Treppiede con aggancio universale per tablet regolabile in altezza con rotazione di 360° tramite asta di comando; possibilità di sgancio rapido del tablet dal treppiede per visualizzare le immagini anche sul campo di gioco;;
- Sistema di alimentazione AC/DC e batterie di ricambio;
- Piattaforma in cloud e/o supporto fisico esterno su cui effettuare download/upload dei video delle partite.

Tutto l'equipaggiamento è affidato al Referente degli Ufficiali di Gara Horse-Ball che è responsabile del sistema e della registrazione delle partite.

Le partite registrate, al termine della competizione, possono essere utilizzate dalla FISE esclusivamente per scopi didattici (corsi di formazione arbitri e supervisori).

## C4 - Registrazione video

Le immagini vengono registrate su un dispositivo iPad Pro posizionato su un treppiede (o supporto stabile) posto sulla linea centrale, sullo stesso lato e alla stessa altezza dell'arbitro della sedia.

L'iPad è posizionato dietro la sedia dell'arbitro e ad una distanza di almeno 3 metri, nel modo più comodo per eseguire la registrazione video delle partite e consentire a due arbitri di visualizzare facilmente le immagini registrate. Nessun altro membro delle squadre può avvicinarsi al sistema di registrazione video.

L'addetto al VAR/Challenge che gestisce l'iPad, deve operare per tutta la durata della partita.

Nelle competizioni all'aperto o al chiuso, l'iPad deve essere posizionato in modo tale da evitare e ridurre il più possibile l'abbigliamento.

Nel punto in cui è posizionato l'iPad, sono necessarie almeno due prese di corrente:

- una presa di corrente per l'alimentazione dell'iPad;
- una presa di corrente per l'alimentazione del router, utilizzato per il download dei video nel cloud.



## C5 - Challenge

La partita viene registrata dall'inizio alla fine e ogni allenatore possiede **un massimo di 2 Challenge, uno per ogni tempo di gioco**, che possono essere utilizzati in qualsiasi momento durante la partita. La richiesta di un secondo o più Challenge in un tempo di gioco, comporta un fallo tecnico che viene sanzionato con una Penalità n.3 a favore dell'altra squadra.

Il Challenge viene richiesto con il gesto di un rettangolo mimato con entrambe le mani e può essere richiesto solo nelle seguenti situazioni:

- Goal convalidato;
- Penalità n.1 assegnata;
- Penalità n.2 assegnata;
- Penalità n.3 assegnata.

Il Challenge può essere richiesto esclusivamente dall'allenatore; se la squadra non ha l'allenatore in campo, il capitano ha il diritto di richiederlo. Se il Challenge è richiesto da un membro non autorizzato, la squadra incorre in un fallo tecnico, sanzionato con una Penalità n.3 a favore dell'altra squadra.

L'allenatore che richiede il Challenge può farlo rivolgendosi in modo chiaro e corretto all'arbitro di sedia, permettendo all'arbitro di sedia di comunicarlo agli Arbitri di zona o a cavallo, al cronometrista, all'addetto al foglio partita e allo speaker.

Il cronometrista ferma il tempo di gioco mentre l'addetto al foglio partita registra la richiesta di Challenge su un apposito modulo (vedi paragrafo "Modulo VAR/Challenge") per evitare richieste oltre il numero autorizzato o per situazioni non autorizzate: in questi casi viene assegnato un fallo tecnico, sanzionato con una Penalità n.3 a favore dell'altra squadra.

L'esito del Challenge può essere:

- **Positivo** per la squadra che ha richiesto il Challenge: la partita riprende con una modifica della decisione degli arbitri;
- **Negativo** per la squadra che ha richiesto il Challenge: la partita viene ripresa con la decisione presa dagli arbitri;
- **Non visibile**: nel caso in cui le immagini non mostrino con certezza il tipo di violazione che ha generato la richiesta di Challenge, la decisione data dagli arbitri prima della richiesta rimane valida e non viene conteggiata come richiesta di Challenge.

### a) Goal convalidato

Se il goal viene convalidato, l'allenatore può chiedere il Challenge per valutare l'azione immediatamente precedente al goal in merito a:

- numero minimo di passaggi affinché il goal sia valido;
- se il goal è stato generato/influenzato da un fallo o da un'infrazione della squadra che ha segnato il goal.

Nel caso di una richiesta di Challenge, il tempo deve essere fermato. L'azione

prima del goal viene esaminata dall'arbitro di sedia con l'eventuale supporto di un arbitro aggiuntivo.

Se il Challenge dà esito positivo, il goal viene annullato e la partita viene ripresa con una Penalità n.3 a favore della squadra che ha richiesto il Challenge.

Se il Challenge è negativo, la partita continua con una rimessa in gioco per la squadra che ha subito il goal.

Se la situazione che genera la richiesta di Challenge è "non visibile", la decisione degli arbitri rimane valida e non viene conteggiato come Challenge.

Il gioco ricomincia al fischio dell'arbitro di sedia dopo che questi ha comunicato l'esito del Challenge.

#### b) **Penalità n.1, n.2, n.3 assegnate**

Nel caso in cui venga assegnata una Penalità n.1, n.2, n.3, subito dopo è possibile richiedere il Challenge.

Nel caso di richiesta di Challenge per una Penalità n.1 o n.2, il tempo è già interrotto, mentre deve fermarsi in caso di richiesta per una Penalità n.3.

In caso di esito positivo del Challenge, il gioco riprende con una modifica della decisione presa dagli arbitri.

In caso di esito negativo del Challenge, la partita riprende con la decisione degli arbitri presa prima della richiesta di Challenge.

Se la situazione che genera la richiesta di Challenge è "non visibile", la decisione rimane quella presa dagli arbitri ma non viene conteggiata come Challenge.

### C6 - VAR

Tutti gli arbitri, in caso di dubbio durante la partita o in situazioni immediatamente precedenti o successive alla fine della partita, ma comunque con le squadre in campo, possono richiedere il VAR.

Il VAR viene richiesto da un arbitro con il gesto di un rettangolo mimato con entrambe le mani e l'arbitro di sedia lo comunica agli allenatori, al cronometrista, all'addetto al foglio partita e allo speaker. In caso di situazioni prima o dopo la fine della partita che richiedano la visione del video, l'arbitro di sedia deve notificare all'allenatore di entrambe le squadre la decisione presa.

La richiesta di un VAR permette di visualizzare la registrazione dell'azione solo immediatamente prima al caso di dubbio.

Il numero di VAR che possono essere richiesti dagli arbitri è illimitato e può avvenire in qualsiasi momento durante la partita e per motivi che gli arbitri ritengono necessari.

Su richiesta del VAR, l'arbitro di sedia chiede al cronometrista di fermare il tempo.

La partita viene ripresa dopo la comunicazione agli allenatori e ai capitani da parte dell'arbitro di sedia; la partita riprende con il fischio dell'arbitro.

### C7 - Visualizzazione video

Nel caso di Challenge o VAR, il cronometrista deve fermare immediatamente il tempo di gioco.

Almeno due arbitri si avvicinano al sistema di riproduzione video e analizzano la registrazione. Nessun altro membro delle squadre può avvicinarsi al sistema di riproduzione video.

L'addetto al VAR/Challenge ferma il video lasciando le ultime immagini sullo schermo in modo che l'arbitro di sedia possa riprodurlo ed analizzarlo nel momento dell'azione che ha motivato il Challenge o VAR.

Una volta che gli arbitri hanno preso la decisione, l'arbitro di sedia informa i due allenatori, posizionati a 5 metri per lato della sua postazione, e l'addetto al foglio partita dell'esito della consultazione e di come procede la partita.

Se la registrazione video non consente di definire il tipo di violazione, resta valida la precedente decisione presa dall'Arbitro.

### C8 - Modulo VAR/Challenge

VAR/Challenge						Legenda:		
N	data	categoria	partita	VAR/Challenge	richiesto da	motivo	esito	note
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

## ALLEGATO D



### **List of the applicable international testing standards for Protective Headgear**

*This document is subject to regular reviews. Last update: 26 July 2019*

"Protective headgear" as defined in the FEI General Regulations must comply with at least one of the international testing standards listed below. In addition, the product must have passed quality testing (quality testing monitors the ongoing quality of the product according to the original standard).

Products complying with the above are marked and labelled accordingly.

- **Accepted international testing standards:**

- British standard PAS 015 (1998 and any subsequent updates).
- Protective headgear carrying a CE mark, **including** products referencing the VG1 performance specification but **excluding** products referring exclusively to the EN1384:2012 unless it is shown in conjunction with another accepted standard from the present list.
- Australian standard AS/NZ 3838 (2006 and any subsequent updates).
- Australian standard ARB HS 2012.
- American ASTM F1163: 2004a and any subsequent updates.
- American Snell E2001 and E20016 (Please note: Snell combines a standard with subsequent quality testing, therefore no additional quality testing mark is required).

- **Quality testing labels include, but are not limited to:**



A Subsidiary of  
ASTM INTERNATIONAL



#### **Important:**

- Although protective headgear can help to keep a rider/driver as safe as possible, no headgear can prevent serious injury under certain circumstances.
- Perfect fit and the correct adjustment of the retention harness are essential to the performance of protective headgear. Please always try on the product and ideally have it fitted by someone that is qualified to do so. Avoid buying online, even if you bought the same model before, as individual differences may exist.

## LIBRO II

# CAVALIERI

### 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.

#### Art. 25 - Concorsi internazionali - 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. 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 per le categorie ludiche;
- Patente FISE di tipo B – Brevetto Horse-Ball per tutte le altre categorie.

#### Art. 26 - Partecipazione a categorie nazionali aggiunte a concorsi internazionali

I cavalieri 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.

## LIBRO III

### CAVALLI

#### Art. 27 - Partecipazione eventi Nazionali ed Internazionali

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.

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

#### Art. 28 - 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 alfine 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.

A lato del campo da gioco devono essere presenti quattro schermi per consentire di schermare un cavallo infortunato da sguardi indiscreti mentre riceve le cure

veterinarie. Se il veterinario richiede gli schermi, questi dovrebbero essere montati rapidamente sotto la supervisione degli arbitri. I cavalli che sono in grado di camminare devono essere allontanati dall'area di gioco e ricevere le cure lontano dal pubblico.

### **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 Giustizia Sportiva del relativo allenatore.

## LIBRO IV

# MANIFESTAZIONI SPORTIVE

### Classificazione delle manifestazioni e delle partite

Le squadre iscritte alle categorie ludiche devono essere accompagnate in gara da un istruttore di base, istruttore di base Club, istruttore di qualsiasi livello, tecnico di qualsiasi disciplina non olimpica in possesso di Brevetto Horse-Ball oppure da un tecnico Horse-Ball di 1°, 2° e 3° livello.

Le squadre iscritte alle categorie agonistiche devono essere accompagnate in gara da un tecnico Horse-Ball di 1°, 2° e 3° livello, ad eccezione dei Campionati Italiani e della Coppa Italia in cui devono essere accompagnate da un tecnico Horse-Ball di 2° e 3° livello.

### Art. 29 - Tipi di manifestazione

In tutte le tipologie di manifestazione è possibile organizzare contemporaneamente categorie pony Horse-Ball Club e Horse-Ball.

Le manifestazioni sono classificate come segue:

**Concorso di Sviluppo Amatoriale** è una manifestazione sportiva di tipo ludico addestrativa organizzata da F.I.S.E. e/o la Disciplina Sportiva Associata FITETREC-ANTE e/o un Ente di Promozione Sportiva che ha sottoscritto convenzione con la F.I.S.E..

I Comitati Organizzatori non sono gravati di quote di inserimento in calendario. Non è previsto il pagamento di quote di spettanza.

I tesserati F.I.S.E., D.S.A. o E.P.S. potranno partecipare a tutti i Concorsi di Sviluppo Amatoriale a livello regionale o nazionale, nelle categorie ludiche, come di seguito descritto:

- Pony Pulcini;
- Pony Giovanissimi;
- Pony Esordienti.

La programmazione dei Concorsi di Sviluppo Amatoriale è possibile in una o più giornate consecutive di gara.

La partecipazione ai Concorsi di Sviluppo Amatoriale è consentita a giocatori tesserati in possesso di regolare autorizzazione valida per l'anno in corso, come di seguito descritto:

- Tesserati F.I.S.E.: patente A da almeno 4 mesi;
- Tesserati D.S.A.: patente specificata nella convenzione stipulata con la D.S.A.;
- Tesserati E.P.S.: patente specificata nella convenzione stipulata con

ciascun E.P.S..

La partecipazione ai Concorsi di Sviluppo Amatoriale è consentita a pony con altezze definite nel presente regolamento in funzione della categoria.

I pony non registrati presso F.I.S.E. devono essere in possesso di un regolare documento identificativo nel rispetto della normativa vigente, in regola con la documentazione sanitaria secondo normativa vigente ed essere in possesso di una polizza di assicurazione RCT stipulata dal proprietario e/o detentore e/o utilizzatore del cavallo stesso. La polizza di assicurazione deve essere trasmessa al Comitato Organizzatore e portata al seguito in originale. Inoltre, è possibile anche partecipare con i pony iscritti nel Ruolo Federale del Cavallo per l'anno in corso per l'attività ludico-addestrativa Club in quanto questa tipologia di iscrizione ai ruoli federali è una formula gratuita. Resta comunque inteso che la responsabilità dell'equide non registrato in FISE è esclusivamente del proprietario e/o detentore e/o utilizzatore dell'equide stesso che solleva il Comitato Organizzatore da qualsiasi responsabilità.

La partecipazione dei giocatori minorenni tesserati presso D.S.A. e/o E.P.S. si svolge sotto la responsabilità di un tecnico o di un esperto maggiorenne abilitato dalla D.S.A. e/o E.P.S., che si dichiara responsabile del minorenne e deve essere presente durante la manifestazione, in particolare, durante la gara del giocatore minorenne.

Per ciascuna categoria sarà redatta una classifica congiunta per tesserati F.I.S.E., D.S.A. e E.P.S..

**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 invitati 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 Horse-Ball oppure Horse-Ball Club e le particolari norme dell'organizzazione.

È 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 avvallata dal responsabile della manifestazione e dovrà essere a conoscenza del regolamento Horse-Ball oppure Horse-Ball Club e dell'utilizzo del relativo tabellone punteggi e cronometro.

**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: i risultati delle competizioni Horse-Ball 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 Horse-Ball oppure Horse-Ball Club in vigore e le particolari norme dell'organizzazione. È obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico, dell'ambulanza, del veterinario, della segreteria tecnica indicata negli elenchi FISE per l'Horse-Ball, mentre per l'Horse-Ball Club personale a conoscenza del Regolamento. Infine, è obbligatoria la reperibilità del maniscalco, mentre è consigliata l'ispezione veterinaria.

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

**Concorso Nazionale tre stelle e 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 delle competizioni Horse-Ball e del LIVELLO 3 dell'Horse-Ball 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. È obbligatoria la presenza degli arbitri, del medico, dell'ambulanza, del veterinario, della segreteria tecnica indicata negli elenchi FISE per le competizioni Horse-Ball, mentre per l'Horse-Ball 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.

## Art. 30 - Categorie di partite

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

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

**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 4 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.

## Art. 31 - Iscrizioni

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

- 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);
- 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;
- 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 nel primo punto;
- nessuna iscrizione verrà accettata da squadre che risultino morose nei pagamenti;
- 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 Giustizia Sportiva.

## Art. 32 - Organizzazione di una partita di Horse-Ball

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;
- uno steward nazionale di 1° livello multidisciplinare per le sole competizioni federali o internazionali;
- 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;
- nel caso l'arbitraggio venga effettuato a cavallo, prevedere 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. Ulteriore possibilità per gli arbitri è di portare un proprio cavallo, del quale è responsabile l'arbitro stesso che ne sarà garante;
- 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;
- una persona incaricata della cerimonia della premiazione.