



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

ESTRATTO REGOLAMENTO DISCIPLINA POLO

LIBRO I TITOLO III “POLO PONY”

F.I.S.E.

EDIZIONE 2022

Approvato con delibera del Consiglio Federale dell'8 aprile 2019

Aggiornato con delibera del Consiglio Federale del 26 novembre 2019

Aggiornato con delibera del Consiglio Federale del 16 giugno 2020

Aggiornato con delibera del Consiglio Federale del 20 giugno 2024

TITOLO III

Il Regolamento di Gioco del Polo Pony (Arena o Paddock)

Introduzione

Il Polo Pony è una variante della disciplina Polo, il cui regolamento è, in pratica, una esemplificazione del Regolamento Arena Polo, volta a stabilire le regole per il gioco dei ragazzi su pony, tenendo in grande considerazione l'aspetto sicurezza dei ragazzi e dei pony.

I – ORGANIZZAZIONE TORNEI

La Commissione di Gara, si dovrà collocare in una zona separata dal pubblico, situata il più vicino possibile alla metà di uno dei lati lunghi del campo. Ne fanno parte un cronometrista ed un segnapunti incaricato di segnare il punteggio della partita con a disposizione il seguente materiale:

1. un cronometro,
2. una suoneria potente e specifica (campana o tromba),
3. un cartellone per segnare il punteggio,
4. una copia del regolamento in vigore,

L'arbitro potrà arbitrare a piedi, collocato a metà del lato lungo del campo, se possibile su struttura rialzata.

II – GARE

CATEGORIA	ETÀ DEL GIOCATORE	ALTEZZA PONY
Polo Pony Pulcini	5 - 8	Fino a cm 117
Polo Pony Juniores	8 - 12	Da cm 115 a 125
Polo Pony Young	9 - 15	Da cm 125 a 149
Polo Pony	14 - 17	Da cm 125 a 149

Surclassare

Surclassare significa che un giocatore di una data categoria di età possa giocare nella categoria di età immediatamente superiore. Un giocatore surclassato in una categoria lo è solo per la durata del torneo.

III - ARBITRI

Le partite sono dirette da un arbitro unico a piedi.

L'arbitro è il giudice unico ed incontestabile dell'incontro, a lui competono tutte le decisioni relative al gioco, durante lo svolgimento delle partite.

Solo gli istruttori di riferimento delle squadre hanno il diritto di trattare con l'arbitro delle questioni che si presentano nel corso della partita.

Per tutti gli incontri degli eventi federali, il Dipartimento Polo della Federazione Italiana Sport Equestri designa gli arbitri. Gli arbitri designati per un determinato incontro devono essere indipendenti dalle squadre presenti sul campo e devono essere perfettamente competenti ed imparziali.

Gli arbitri devono dirigere il gioco secondo le regole, ciò comprende: mettere la palla in gioco, determinare quando questa è morta e infliggere delle sanzioni.

Prima dell'inizio dell'incontro, l'arbitro deve verificare e approvare tutto l'equipaggiamento, comprese le dotazioni utilizzate dagli arbitri ed i loro assistenti. Gli arbitri hanno potere decisionale per le infrazioni commesse alle regole sia sul campo sia fuori dai limiti di quest'ultimo, in ogni momento dal loro arrivo sul campo, ciò significa almeno 30 minuti prima dell'ora prevista per l'inizio dell'incontro e fino alla firma del foglio di punteggio della partita.

IV - CONCORRENTI

Art 4.1 Squadre e giocatori

Una squadra di polo è composta da 2 o 3 giocatori, a seconda delle dimensioni del campo e a discrezione degli organizzatori.

In caso di forza maggiore è permessa la sostituzione di un giocatore con altro di squadra diversa, seppur partecipante alla stessa gara.

Tra le squadre partecipanti ad una medesima gara, è permesso l'utilizzo di uno stesso pony da due giocatori diversi, anche in squadre diverse.

Ciascun pony non potrà disputare più di 5 tempi al giorno per ciascun pony.

Sono ammesse le riserve per ogni squadra

Art 4.2 - Sostituzioni

Le sostituzioni dei giocatori possono essere effettuate esclusivamente al termine di un tempo di gioco e sempre a gioco fermo.

Le sostituzioni dei giocatori non sono limitate.

Art 4.3 – Istruttore di riferimento: doveri e diritti

L'istruttore di riferimento di una squadra è il rappresentante della squadra stessa.

Dirige e controlla la sua squadra. L'istruttore può rivolgersi ad un arbitro per questioni di interpretazione delle regole o per ottenere informazioni essenziali allo svolgimento del gioco; deve farlo quando è necessario e con cortesia.

Prima di lasciare il campo da gioco per una ragione valida, l'istruttore deve fare sapere all'arbitro quale tecnico lo sostituisce durante la sua assenza.

Art 4.4 - Sicurezza dei partecipanti

Un giocatore non potrà partecipare ad una partita di polo a pony/cavallo, se è malato o ferito, ed in particolare se il suo stato di salute può mettere in pericolo la sicurezza propria o quella degli altri.

Art 4.5 – Equipaggiamento

Ogni giocatore deve avere il seguente equipaggiamento: pantaloni bianchi, maglia della squadra, stivali o stivaletti, ginocchiere, casco protettivo, gomitiere e occhiali.

V - CAVALLI

Art 5.1 – Partecipazione

Ogni giocatore può disporre di un solo pony all'interno di una partita, salvo eventuali sostituzioni, dettate da motivi di forza maggiore, autorizzate dall'arbitro.

Art 5.2 – Bardatura

È consentito l'utilizzo di qualsiasi tipo di imboccatura, tranne l'hackamore ed il morso ad ago. La martingala fissa è consigliata per motivi di sicurezza dei giocatori.

I cavalli devono portare delle protezioni alle 4 gambe, la coda legata.

Art 5.3 – Protezione dei cavalli

Ogni pony che non presenta le condizioni minime di buono stato generale può vedersi rifiutare l'accesso al campo dagli arbitri.

L'arbitro può interrompere in ogni momento il gioco per controllare lo stato di qualsiasi pony.

L'arbitro ha il dovere di escludere dal campo ogni pony pericoloso, mal controllato dal suo cavaliere o in uno stato evidente di stanchezza. In caso di non-rispetto di queste regole, al cavallo in questione sarà vietata la partecipazione alla competizione.

L'arbitro può in qualsiasi momento fare uscire un pony per ricevere delle cure indispensabili. I prodotti che truccano/mascherano una ferita sono vietati. In caso di ferite, anche superficiali, o in caso di evidenti difficoltà di recupero, il pony deve uscire dal campo per ricevere le cure indispensabili.

Potrà ritornare in gioco solo dopo l'autorizzazione dell'arbitro, assistito eventualmente da un veterinario. La decisione dell'arbitro è senza appello.

VI – NORME TECNICHE

Art 6.1 – Campo

Tuttavia, gli incontri ufficiali possono svolgersi in campi indoor o all'esterno.

Sia indoor o all'esterno, il campo è di forma rettangolare e le dimensioni dell'area di gioco sono le seguenti:

- ⤴ Lunghezza: da un minimo di 40 m ad un massimo di 100 m;
- ⤴ Larghezza: da un minimo di 20 m ad un massimo di 60 m;

Art 6.2 – Terreno

Il terreno deve essere obbligatoriamente morbido e non scivoloso, il più liscio possibile e preferibilmente in sabbia, per permettere alla palla di rotolare bene, oltre a favorire le girate dei cavalli e garantire la sicurezza dei cavalieri. E' auspicabile che il terreno sia umido per evitare sollevamento eccessivo di polvere e ben erpicato.

Art 6.3 – Delimitazione

I quattro lati del campo sono delimitati da delle linee bianche tracciate sul terreno o da staccionata che delimitano i lati lunghi del campo di altezza minima di cm. 80. Il campo può anche essere completamente recintato da tavole alte fino a cm. 150 su tutti e 4 i lati, con o senza out di fondo campo, in quest'ultimo caso le porte saranno segnalate nelle paratie di fondo campo.

Art 6.4 – Linee di gioco

Sui due lati lunghi del campo, le bandierine e i segni devono indicare:

1. la linea di fondo;
2. la linea di mezzo campo;
3. la linea di penalità a 10 mt dell'appiombò della porta.

Art 6.5 – Porte

Le porte sono realizzate con due pali di minimo 150 centimetri di altezza, oppure da dei birilli, dipinti di colori ben visibili distanziati a 5 metri o 3 metri nel caso di campi inferiori ai 50 metri di lunghezza ed equidistanti ad ogni lato.

Art 6.6 – Palla

La palla è di cuoio o di gomma, gonfiata ad aria e di colore chiaro.

Diametro della palla deve essere compreso tra 15 e 20 cm e può variare in base al terreno di gioco

VII – SVOLGIMENTO

Art 7.1 – Impugnatura della stecca

Durante tutta la partita la stecca deve essere tenuta nella mano destra.

Art 7.2 – Durata della partita

Il gioco si può svolgere in due tempi di 8 minuti, oppure da 3 tempi di 5 minuti ciascuno, separati da un intervallo di 3 minuti.

Il tempo di gioco è gestito dal tavolo segnapunti dal cronometrista ufficiale.

Alla fine di ogni tempo regolamentare il cronometrista fa suonare una campana che segnala la fine del tempo (chukker): a questo segnale il gioco si ferma.

Quando un fallo è commesso nello stesso momento o appena prima che suoni la campana, che segnala la fine di un tempo di gioco, le eventuali penalità devono essere eseguite subito.

Quando un colpo è effettuato al momento della fine del tempo di gioco, il goal è considerato valido a patto che la palla sia stata colpita prima del suono di fine tempo o del fischio dell'arbitro.

Se durante un'azione, finisce il tempo, il gioco sarà sospeso e riprenderà all'inizio del tempo successivo con il throw-in a metà campo, a porte invertite.

Art 7.3 – Arresto del gioco

Il gioco può fermarsi automaticamente o su indicazione dell'arbitro e questo per diverse ragioni, ed in particolare:

1. se la palla esce dal campo;
2. quando è stato commesso un fallo;
3. per la caduta di un giocatore;

Queste interruzioni di gioco sono detratte dal tempo regolamentare, così come le interruzioni di gioco per causa di forza maggiore, quando ad esempio la palla è difficilmente recuperabile o in caso di incidente. È l'arbitro che fa fermare il cronometro.

In caso di deterioramento di una bardatura, è facoltà dell'arbitro sospendere il gioco, qualora dovesse ravvisare situazioni di pericolo.

Art 7.4 – Il Campo

Entrando in campo, ogni squadra deve, fino al colpo di fischietto di inizio di partita, posizionarsi nella propria metà campo.

Prima della partita l'arbitro effettua un sorteggio per determinare il campo di ogni squadra. Successivamente le squadre cambiano di campo solo all'inizio di ciascun tempo di gioco.

Art 7.5 – Inizio della Partita

All'inizio della partita, la palla è lanciata dall'arbitro sulla linea di mezzo, le due squadre saranno schierate da una parte e dall'altra di questa linea (throw-in), di fronte all'arbitro ed a 5 metri da quest'ultimo. Il non rispetto di questa regola comporta una penalità dal posto.

Art 7.6 - Interruzione della partita

L'arbitro può decidere la sospensione della partita per causa di forza maggiore.

Se l'interruzione avviene per iniziativa di una squadra, quest'ultima viene dichiarata perdente.

Art 7.7 – Rimesse in gioco

Le rimesse in gioco dopo un'interruzione si effettuano per mano dell'arbitro dalla sua posizione a metà campo. Le squadre si schiereranno come ad inizio partita. Dopo un goal, la rimessa in gioco verrà effettuata, sempre per mano dell'arbitro, dalla sua posizione a metà campo. Se una squadra tarda manifestamente, senza una ragione valida, a raggiungere il punto di rimessa in gioco, l'arbitro può fischiare una penalità a vantaggio della squadra già posizionata.

Per la rimessa in gioco della palla uscita dalla linea laterale, verrà assegnata una punizione in corrispondenza del posto da dove è uscita la palla dal campo ed alla distanza di mt. 1 dalle tavole o paratie laterali.

La rimessa in gioco della palla uscita sulla linea di fondo, in un campo senza paratie, verrà effettuata dalla squadra in difesa, i giocatori della squadra avversa si posizioneranno al di là della linea dei m. 10.

La palla è considerata uscita quando ha lasciato i limiti dell'area di gioco.

Art 7.8 – Segnare un goal

Il goal è valido quando la palla ha completamente superato la linea delle porte e dopo che le diverse regole del gioco sono state rispettate.

Ad ogni goal sarà effettuato un throw-in a metà campo.

Art 7.9 – Linea della palla

La linea della palla è la linea virtuale prodotta, ad ogni momento, dalla sua traiettoria in avanti e indietro.

Quando una palla fermata è rimessa in gioco da un giocatore che tenta di colpirla, e che la manca, la linea della palla è considerata essere il tragitto virtuale che avrebbe percorso nella direzione nella quale il giocatore si stava spostando.

Se una palla si ferma completamente mentre è in gioco, la linea della palla è considerata come la continuazione rettilinea della linea che aveva quando era in movimento, prima di immobilizzarsi.

Art 7.10 - Mezzi di difesa

A – La marcata

La marcata è l'azione di condurre il proprio cavallo a contatto con il cavallo di un avversario per rallentare la sua marcia, deviare la sua traiettoria e impossessarsi della palla.

È vietato marcare un giocatore a più di 45°. La marcata è autorizzata solamente nel senso della marcia. Può essere effettuato unicamente uno contro uno e le velocità dei due cavalli devono essere simili.

Si può marcare un avversario spingendolo unicamente con il peso e lo slancio del proprio cavallo, e con la spalla ed il braccio del cavaliere, nella misura in cui il gomito resta mantenuto contro il corpo.

È vietato:

1. Spingere o trattenere con la mano,
2. Colpire con il pugno, l'avambraccio, il gomito o la testa,
3. Colpire l'avversario o la sua cavalcatura con la stecca.
4. Marcare un avversario stingendolo contro le paratie laterali (non si applica in caso di tavole basse). In questo caso, il giocatore che è in possesso della palla lungo le paratie e non può quindi essere marcato, non potrà colpire la palla più di una volta, ma avrà diritto di precedenza nei confronti di un eventuale giocatore che entra nel senso opposto di marcia (di punta).

B – L'aggancio della stecca

1. Un giocatore potrà agganciare o colpire la stecca di un avversario solo se si trova dallo stesso lato del suo pony/cavallo rispetto alla palla o se si trova direttamente dietro di lui. La stecca di un giocatore potrà essere agganciata o colpita da un giocatore avversario solo se quest'ultimo si è preparato a colpire la palla o ad agganciare la stecca di un altro giocatore.
2. L'atto di colpire la palla include: la preparazione, la salita della stecca nel pre-swing e lo swing stesso.
3. Nessun giocatore potrà agganciare o colpire la stecca di un altro giocatore se questa non è interamente sotto alla spalla del giocatore.
4. Nessun giocatore potrà colpire o provare a colpire la palla se per colpirla dovrà passare al di sopra o trasversalmente al cavallo di un avversario. Così come non potrà colpire la palla che si trova tra le gambe di un pony/cavallo avversario.
5. Nessuno giocatore potrà colpire intenzionalmente il suo cavallo con la testa o con la sua stecca.
6. Nessun giocatore potrà fare uso della propria stecca in modo pericoloso, né verso un altro giocatore, né verso il pony/cavallo del suo avversario, né verso se stesso o il proprio cavallo.
7. Tutti i giocatori dovranno utilizzare la stecca con la mano destra.

Art 7.11 – Gioco pericoloso.

È vietato fare ostruzione mettendosi di traverso sulla linea di gioco dell'avversario portatore o no della palla.

È vietato fare volontariamente roteare la stecca intorno a sé per intimidire l'avversario.

È formalmente vietato minacciare, colpire, trattenere un giocatore o un pony avversario.

L'arbitro ha la libertà di sanzionare ogni azione che gli possa sembrare pericolosa o sleale. Ha la possibilità, in ogni momento, di sanzionare il comportamento riprovevole di un giocatore con degli avvertimenti, fino ad arrivare all'esclusione del giocatore.

Nel caso di comportamento scorretto, il giocatore incriminato sarà richiamato verbalmente oltre alla penalità data alla sua squadra. Al secondo richiamo dovrà lasciare il campo per tutta la durata del chukker in corso.

Se non vi è seguito, l'arbitro ha il diritto di mettere in atto una procedura disciplinare prevista dal regolamento generale.

Art 7.12 – Forfait

Una squadra che non si presenta all'ora prevista sul campo ha dichiarato forfait. In alcuni casi, l'organizzatore può accordare una deroga a condizione che il capitano della squadra avversaria sia d'accordo. In ogni caso, questa deroga può essere accordata solo se è richiesta almeno un'ora prima dell'ora ufficiale della partita.

VIII – PUNIZIONI

Art 8.1 Se viene commesso un fallo entro la metà del campo, si posiziona la palla a centro campo a favore della squadra che lo ha subito;

Se il fallo viene commesso dopo la metà del campo, viene assegnato un tiro libero da 10 mt, da eseguire in un solo colpo e con la porta libera; se la palla si dovesse fermare senza raggiungere la porta, i giocatori possono intervenire.

Art 8.2 Fallo tecnico

Caratterizza un comportamento antisportivo da parte di un giocatore, un allenatore, un sostituto o un groom. Potranno essere sanzionati con un fallo tecnico i seguenti comportamenti:

1. rivolgersi ad un Arbitro o entrare in rapporto con lui in termini scorretti,
2. usare un linguaggio o gesti suscettibili ad offendere,
3. importunare un avversario
4. ritardare lo svolgimento dell'incontro impedendo la rimessa in gioco rapida della palla,
5. cambiare numero senza avvertire l'arbitro.

Secondo la gravità delle infrazioni, il fallo tecnico è sanzionato con una punizione a discrezione dell'arbitro.

I falli tecnici commessi deliberatamente, che denotano un carattere antisportivo o che danno al colpevole un vantaggio ingiustificato, devono essere immediatamente penalizzati da un fallo tecnico.

I falli tecnici possono essere constatati prima dell'incontro, a metà gara o durante l'intervallo di metà gara o durante i tempi supplementari.

Art 8.3 - Brutalità sul pony/cavallo

È sanzionato con un cartellino giallo chi:

- ⤴ colpisce il suo cavallo con la stecca,
- ⤴ colpisce, trattiene un pony/cavallo dell'avversario.

IX – CLASSIFICA

Art 9.1 – Il risultato

La squadra che segna il maggior numero di goal vince la partita.

Nel caso di incontri ad eliminazione diretta, le squadre con risultato pari alla fine del gioco andranno allo spareggio nel seguente modo:

Ogni giocatore della squadra tirerà una penalità dal dischetto dei 10 metri a porta vuota, in caso di parità, si ripeteranno i tiri dal dischetto.

A questo scopo, possono essere previste delle porte esterne al campo.

Art 9.2 – Torneo a punti

Nel caso di torneo a punti, il conteggio si fa nel seguente modo:

- ⤴ partita vinta: 2 punti,
- ⤴ pareggio: 1 punto,
- ⤴ partita persa: 0 punti

Nel caso di incontri ad eliminazione diretta, due squadre con risultato pari per numero di punti andranno sparegiate secondo i seguenti criteri:

1. i risultati delle partite disputate tra loro,
2. il totale dei goal accreditati a ciascuna squadra,
3. maggiori goal segnati,
4. minori goal subiti,
5. il numero di partite vinte,
6. il numero di partite perse.

Nel caso in cui tre o più squadre abbiano lo stesso punteggio alla fine delle partite, la squadra vincente sarà cronologicamente:

1. quella che avrà ottenuto il più alto numero di goal, contando unicamente le partite giocate tra di loro.
2. quella che avrà concesso il minore numero di goal, contando unicamente le partite giocate tra di loro.

Se al momento di questa cronologia, restano solo due squadre in gara, la partita che le opporrà sarà determinante, se non c'è stata parità. La premiazione, quando necessari della presenza dei cavalli deve svolgersi dopo le cure necessarie.