

REGOLAMENTO DISCIPLINA POLO

F.I.S.E.

EDIZIONE 2020

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

LIBRO I

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Il polo è uno sport di squadra in cui due formazioni di quattro giocatori, in sella a cavalli e muniti di stecche di bambù con un mazzolo in legno, si fronteggiano con l'obiettivo di mandare una palla di legno o plastica dura attraverso due pali. Vince la squadra che segna più punti.

“Considerazioni Generali”

Il gioco del polo, per le proprie caratteristiche, richiede probabilmente come nessun altro, che i propri regolamenti siano strettamente rispettati da tutti coloro che lo praticano. In ogni infrazione vi è un grado di pericolo che può arrivare fino a provocare incidenti. Si rende necessario evitarli ed è altresì necessario che il gioco mantenga un elevato livello di correttezza e cavalleria.

Ciò genera degli obblighi che devono essere tenuti sempre presenti per il bene del polo, da tutti coloro che in esso intervengono.

E' RESPONSABILITA' DEGLI ARBITRI VEGLIARE SULLA SICUREZZA DEL GIOCO ESIGENDO L'ADEMPIMENTO DELLE REGOLE E PUNENDO OGNI INFRAZIONE

Dall'altro canto, una partita smette di essere interessante se viene interrotta spesso per sanzionarne i falli. Per tanto, è dovere dei giocatori non commetterli affinché il gioco diventi più gradevole.

I componenti di una squadra ed in particolare il capitano, dovranno evitare che i propri compagni adottino un comportamento scorretto. Qualora uno di essi commetta un fallo, dovrà scusarsi con il giocatore vittima dell'infrazione e nel caso all'arbitro.

“Il compito dell'arbitro è un compito di responsabilità che merita ogni rispetto sia nella sua persona sia nel suo giudizio, anche nel caso in cui lo si ritenga errato”. Giocare a polo è un piacere, ma non lo sarà più se si provocano falli continuamente o discussioni che perturbano o stravolgono l'ambiente di cordialità, che dovrebbe regnare fra coloro i quali lo praticano e ne gioiscono”.

Il Galateo del Polo

Il polo ha il proprio “Galateo”: è un’arte che si pratica e una scienza che si coltiva nel corso di quasi tutta la vita: è un torneo, un duello, una lotta che richiede abilità, strategia e coraggio, ma è anche una prova del temperamento e dell’onore che, oltre ad offrire l’opportunità di esibirsi, obbliga a tenere un atteggiamento da cavaliere. Si tenga per tanto tutto ciò in considerazione e ci si adoperi in questo senso per migliorare il gioco, ricordando come è stato detto e ora ribadito, che la qualità che caratterizza ogni giocatore che fa progressi e che spicca non è altro, in definitiva, che il proprio e ostinato sforzo per raggiungere la perfezione”. *Pedro F. Christophersen*

TITOLO I

Il Regolamento di Gioco del Polo tradizionale

Art. I. - SQUADRE, GIOCATORI, HANDICAP, SOSTITUTI ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Squadre e giocatori

- a) Il numero dei giocatori sarà di quattro per squadra in tutte le partite;
- b) Nessun giocatore potrà manovrare la stecca con la mano sinistra;
- c) Al fine di praticare il polo in qualsiasi epoca dell’anno presso un club aderente alla FISE – sia che si tratti di tornei interclub, ufficiali o meno, tornei completi, allenamenti ed in generale, qualsiasi tipo d’incontro - è fatto obbligo per i giocatori di tenere in corso di validità l’autorizzazione a montare. Tutti i club affiliati dovranno sorvegliare per lo stretto adempimento di questa norma, impedendo il gioco ai giocatori che non adempiano a tale obbligo.

L’inadempimento di quanto stabilito dal presente articolo deve essere segnalato alla Commissione di Disciplina per stabilire o determinare la responsabilità del giocatore e/o del club.

2. Sostituti

- a) Nel corso di una partita un giocatore può essere sostituito da un altro soltanto se non può continuare a causa d'impossibilità fisica, di forza maggiore o per una sanzione disciplinare. Tali cause sono rimesse alla decisione dell'arbitro. Qualora la sostituzione sia realizzata da un giocatore con handicap minore rispetto al giocatore sostituito, si calolerà l'handicap di quest'ultimo per tutta la partita, vale a dire, non sarà modificato l'handicap attribuito in partenza. Qualora la sostituzione sia realizzata da un giocatore con handicap maggiore, dovrà essere sommato l'handicap d'entrambi i giocatori, prendendone tutti e due in forma proporzionale al numero di tempi giocati da ognuno e, a tale somma, dovrà essere detratto l'handicap del giocatore sostituito come se avesse giocato la totalità dei tempi stabiliti. Le differenze di goal che risultassero da quest'ultimo calcolo di 0,25 o superiori, saranno contabilizzate come un goal e le inferiori non saranno prese in considerazione. Le frazioni del tempo in cui si verifica la sostituzione saranno calcolate come giocate in forma integrale dal giocatore sostituito. In caso di sostituzione di un giocatore con altro di maggiore handicap dovranno essere applicate ai fini del calcolo del vantaggio le tabelle n° 2 a), b) oppure c) a seconda del caso. Nel caso di sanzione disciplinare, il sostituto non potrà avere un handicap maggiore del giocatore espulso.
- b) Nei tornei e nelle partite, ogni squadra potrà iscrivere fino a due sostituti, a meno di una regolamentazione speciale del torneo, i quali potranno agire indistintamente in sostituzione del titolare in qualsiasi partita. La formazione della squadra con alcuno dei sostituti, dovrà essere comunicata agli organizzatori del torneo almeno un'ora prima della partita. Nel caso non ci fossero sostituti registrati e ci sia un caso di forza maggiore, potrà giocare come sostituto qualsiasi giocatore che, in virtù della regolamentazione del torneo, risulti qualificato per giocare. L'handicap da calcolare sarà quello dei giocatori effettivamente in campo.
- c) Salvo che la regolamentazione del torneo stabilisca altrimenti, nessun giocatore o cavallo potrà giocare in più di una squadra. Per poter giocare, i sostituti dovranno soddisfare le condizioni richieste dalla regolamentazione del torneo o

della partita e la squadra dovrà soddisfare pure tali condizioni dopo avere eseguito la sostituzione. Quest'ultima richiesta non sarà pretesa quando una squadra ha iniziato a giocare in forma regolamentare e, dovendo sostituire un giocatore per cause di forza maggiore, non trovi un sostituto che renda la squadra nelle condizioni regolamentari. In questo caso eccezionale, il sostituto, che potrà continuare a partecipare durante tutto il torneo, dovrà avere un handicap che collochi la propria squadra comunque entro il limite massimo stabilito dalle condizioni del medesimo. Qualora il torneo fosse con handicap e come conseguenza dell'ingresso del sostituto la squadra si trovasse con un handicap minore al minimo, la squadra dovrà giocare con quest'ultimo.

- d) In tutte le partite disputate relative a tornei ufficiali o sponsorizzati, la squadra che non si presenta dopo 30 minuti dall'inizio della partita perderà l'incontro e se nessuna delle squadre si presenta in tale tempo, entrambe perderanno la partita qualora il torneo sia all'americana oppure se il torneo è ad eliminazione, saranno eliminate entrambe. Se un giocatore arriva tardi per qualsivoglia ragione, lo si aspetterà per il tempo regolamentato, al termine del quale la propria squadra potrà iniziare la partita, eccezionalmente, con tre giocatori. Nel caso in cui, una volta iniziata la partita si presenti il titolare o un sostituto, potrà giocare dietro autorizzazione dell'arbitro e soltanto se la partita è ferma. Se la partita fosse con handicap, si riterrà come se giocasse il titolare. Nel caso entrasse un sostituto, sarà applicata la regola generale delle sostituzioni. Se per qualsiasi motivo una squadra rimanesse soltanto con due giocatori, la partita sarà sospesa e sarà dichiarata sconfitta.
- e) I Comitati Organizzatori dei tornei o partite, oppure gli arbitri in accordo con quest'ultimi, potranno dichiarare nulla la penalizzazione relativa alla sconfitta della partita a una o due delle squadre per motivi giustificati.
- f) Nei tornei all'Americana, la squadra che si ritira potrà continuare a giocare, non si terrà però conto del punteggio di tutte le partite disputate nel torneo, né si terranno in conto i goal effettuati dalla squadra in questione.

3. Equipaggiamento dei giocatori

- a) Non saranno consentiti speroni con punte o sporgenti.
- b) Nessun giocatore potrà usare fibbie o bottoni sugli stivali o sulle ginocchiere che possano arrecare danno agli stivali o all'abbigliamento di un altro giocatore.

- c) Nessuno potrà partecipare in tornei o partite senza un casco o copricapo da polo con sottogola e ginocchiere protettive.
- d) Se il Comitato Organizzatore ritenesse che i colori delle squadre fossero talmente simili da generare confusione, le squadre saranno avvertite il giorno prima della partita e la squadra con l'handicap più basso giocherà con altri colori. Nel caso in cui entrambe le squadre avessero lo stesso handicap, sarà effettuato un sorteggio per individuare la squadra che dovrà cambiare.
- e) I giocatori fino ai 16 anni di età, dovranno indossare anche le gomitiere e gli occhiali protettivi.

Art. II. - CAVALLI, BARDATURE PER IL CAVALLO E BENESSERE DEL MEDESIMO

1. Cavallo da polo

- a) Possono giocare cavalli di qualsiasi altezza.
- b) Non saranno ammessi cavalli ciechi da un occhio, che dimostrino particolari vizi, che calcino o che siano fuori dal dovuto controllo.

2. Equipaggiamento per il cavallo da polo

- a) Non saranno ammessi paraocchi.
- b) Non sono ammessi i ferri col bordo sollevato; esso dovrà essere collocato soltanto nel bordo interno del ferro.
- c) Non sono ammessi chiodi o viti sporgenti, ma sarà ammesso l'uso di tacchi o ramponi, fissi o mobili, soltanto se collocati nel calcagno del ferro posteriore. I tacchi o ramponi non dovranno eccedere i due centimetri cubici.

Art. III. - GIUDICI, ARBITRI, GUARDALINEE, CRONOMETRISTI, ADDETTI AL PUNTEGGIO E ALTRI UFFICIALI.

1. Giudici ed arbitri ufficiali e non ufficiali

Gli Arbitri di Polo si distinguono, tra quelli che sono iscritti al Registro Arbitri Ufficiali di Polo (in prosieguo: il RAUP) e coloro che, non essendo iscritti in tale registro, partecipano ad una partita di polo come Arbitri, in modo casuale o meno, ma comunque come circostanza incidentale e accessoria alla loro partecipazione in qualità di giocatori di polo (di seguito "AUP - Arbitri non Ufficiali" e, insieme con i AUP, denominati "Arbitri").

Nonostante il fatto che, solo gli AUP sono soggetti nelle loro prestazioni e nella loro qualità all'applicazione di norme specifiche, gli Arbitri non Ufficiali devono comunque rispettare le linee guida del presente Regolamento del Gioco del Polo al fine di rispettare e far rispettare le regole del gioco tra chi lo pratica e saranno, inoltre, suscettibili alle sanzioni corrispondenti, individuate nel Codice dei Falli. Per distinguere gli AUP dagli Arbitri non Ufficiali, sarà ben evidenziato ogni volta che questo Regolamento del Gioco del Polo si riferisce esclusivamente agli AUP, fermo restando che gli AUP saranno comunque pertinenti anche per quanto stabilito per gli Arbitri non Ufficiali, di conseguenza, ogni regola che allude alla figura di "giudice e / o arbitro, riguarda anche gli AUP".

2. Arbitri Ufficiali (AUP)

2.1. Aspetti generali sull'organizzazione degli AUP

- a) La FISE, per il tramite del proprio Dipartimento Polo, in qualità di coordinatore della disciplina Polo, è responsabile per garantire il rigoroso rispetto delle norme, dettare misure e attuare azioni efficaci per impedire il verificarsi di incidenti, per incoraggiare e promuovere la pratica dello sport e per garantire il suo adeguato sviluppo in tutti i campi di gioco o gli impianti in cui è praticato.
- b) Tra le misure e azioni relative ai AUP, la FISE ha l'autorità di: attivare e gestire un "Registro Arbitri Ufficiali di Polo" (di seguito "RAUP"), provvedere all'iscrizione degli AUP e relativa revoca all'inclusione in tale registro, stabilire gli ordini progressivi di nomina e convocazione per i tornei a seconda delle richieste, esaminare periodicamente la loro idoneità e le loro prestazioni di arbitrato, nonché l'idoneità medica, i corsi di formazione, ecc
- c) Gli AUP possono condurre partite di Polo in Italia, solo se regolarmente iscritti nel registro RAUP, in possesso di valido Brevetto B Polo ed in ordine con i relativi pagamenti.
- d) È espressamente confermato che gli AUP (e, se del caso, gli arbitri non ufficiali, sbandieratori, cronometristi e segnapunti) sono, insieme con i giocatori, i responsabili per la conservazione nel campo dei principi dello sport, come ad esempio il rispetto tra tutti i partecipanti al gioco, la cavalleria ed il comportamento corretto, vigilando nella loro qualità di arbitri, circa il rispetto delle regole e dei principi che promuove il dilettantismo, sia per migliorare la pratica dello sport come per preservarne la sua stessa filosofia, anche in considerazione del fatto che

ciascuno dei partecipanti al gioco, lo fa prima di ogni altra cosa, per piacere. La decisione volontaria di ciascuno degli AUP di richiedere e mantenere la propria registrazione nel registro RAUP, costituirà la manifestazione più evidente dell'accettazione di questo impegno.

2.2. Aspetti particolari sull'organizzazione degli AUP

- a) Le partite saranno controllate da uno o due giudici a cavallo. In quest'ultimo caso sarà designato un arbitro che rimarrà fuori campo. Qualora i due giudici siano in disaccordo circa una decisione arbitrale, sarà definitiva la decisione dell'arbitro che dirige da fuori campo.
- b) Le autorità summenzionate saranno nominate dal Comitato Organizzatore della partita o torneo, e non potranno essere ruscate. Nel caso di eventi Federali, sarà il Dipartimento Polo FISE a provvedere alla relativa designazione.
- c) Nessun giocatore potrà chiedere infrazione al giudice o ai giudici, chiedere loro delle spiegazioni circa le incidenze della partita, né sulle decisioni adottate nell'esercizio delle loro funzioni. Ciò non impedisce ai capitani di trattare altre questioni inerenti la partita con i giudici.
- d) L'autorità dei giudici o arbitro si protrarrà dal momento in cui deve iniziare la partita fino alla conclusione della medesima. Ogni questione promossa dovrà essere sottomessa dai capitani delle squadre al Comitato Organizzatore del torneo o partita e la decisione di quest'ultima sarà inappellabile.
- e) Tutti gli AUP dovranno farsi identificare mediante l'uso dell'abbigliamento ufficiale che sarà fornito dal Dipartimento Polo, nella sua qualità di ente di riferimento per la disciplina Polo, nonché amministratore del RAUP. La FISE, inoltre, fornirà agli AUP un casco regolamentare, da indossare obbligatoriamente per dirigere qualsiasi tipo di partita ivi incluse le partite di allenamento. Qualora gli AUP fossero minori di anni 18, dovranno indossare anche gli occhiali protettivi approvati dalla FISE. L'abbigliamento ed il casco dovranno riportare il logo di AUP iscritto al RAUP.

3. Sbandieratori (guardalinee)

In ogni partita importante o quando ciò sia possibile, saranno designati degli sbandieratori. Essi si posizioneranno dietro ogni porta e segnaleranno se è stato segnato un goal agitando una bandierina sulla loro testa; se la palla è uscita dalla

linea di fondo, la posizioneranno orizzontalmente alla altezza delle loro ginocchia. A richiesta del giudice, lo informeranno sui goal o altre rilevanze della partita in prossimità della propria porta, ma saranno comunque i giudici a comminare tutti i falli.

4. Cronometristi e segnapunti

In tutte le partite verrà nominato un cronometrista e un segnapunti ufficiali.

Art. IV. - ATTREZZATURE DI PARTITA ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Campo di gioco

a) le misure di un campo regolamentare saranno come di seguito specificate:

- Lunghezza: massimo 275 metri; minimo 230 metri.
- Larghezza: massimo 180 metri se senza tavole laterali e 146 metri con tavole laterali; minimo 160 metri se senza tavole laterali e 130 metri con tavole laterali.

Inoltre, il campo dovrà avere una striscia di terreno libero di 10 metri di larghezza circa ad ogni lato delle linee laterali e 30 metri di larghezza circa, dietro ogni linea posteriore. Il campo e tali strisce costituiscono nell'insieme la "zona di sicurezza".

- b) La larghezza delle porte sarà di 7,30 metri.
- c) I pali delle porte avranno un'altezza di almeno 3 metri e saranno abbastanza leggeri da cedere se urtati.
- d) Le tavole laterali non dovranno eccedere i 27 centimetri d'altezza.

2. Dimensioni della palla

Le dimensioni della palla saranno comprese tra 78 e 80 mm. di diametro ed il peso oscillerà fra i 120 ed i 135 grammi.

3. Zona di sicurezza.

- a) Nessuno potrà entrare al campo da gioco, per nessun motivo, ad eccezione dei giocatori e giudici. Il giocatore che ha bisogno di una stecca, un cavallo o altro tipo di assistenza da una persona che si trovi fuori dal campo, dovrà avvicinarsi alle tavole o linee perimetrali o posteriori per procurarselo. Nessuno può entrare nel campo per assisterlo.
- b) Nessuno può entrare nella zona di sicurezza durante la partita, ad eccezione dei giocatori, dei giudici, dell'arbitro, degli aiutanti del giudice o chi consegna le stecche.
- c) Quando il gioco è fermo, il giudice consentirà l'ingresso in campo dell'aiutante del giocatore al fine di consegnare un cavallo che deve cambiare o assisterlo in questioni relative all'equipaggiamento, in modo da evitare di fermare il gioco inutilmente. Nel corso della partita, si potrà cambiare il cavallo unicamente agli estremi del campo, non potranno esserci cavalli parcheggiati in nessun altro posto del campo.

Art. V. - DURATA DELLA PARTITA, TEMPO, VINCITORE DELLA PARTITA, GOAL E HANDICAP

1. Durata della partita

Ogni tempo di gioco sarà di 6 minuti e 30 secondi fino al suono della 2a campana che suonerà dopo 30 secondi. La durata massima di una partita sarà di 4 tempi. Gli intervalli fra ogni tempo saranno di tre minuti.

2. Durata dei tempi

- a) Tutti i tempi, tranne l'ultimo, finiranno dopo esservi trascorso il tempo regolamentare.
- b) Se si stabilisce una punizione dopo il rintocco della campana, il fischio del giudice termina il tempo e la punizione sarà eseguita all'inizio del tempo successivo.
- c) L'ultimo chukker o tempo terminerà anche se la palla è ancora in gioco, con il primo tocco della campana finale (non con il fischio dell'arbitro), tranne in caso di pareggio nelle partite giocate per eliminazione.

3. Partenza e arresto dell'orologio

- a) Il gioco fermo può distinguersi in due casi diversi:
- i) Quando il gioco durante la partita è fermo, ma il tempo NON DEVE essere contabilizzato come parte del tempo di gioco (ovvero quando l'orologio viene arrestato). Per comunicarlo al cronometrista, il Giudice deve fischiare una sola volta. Questa è la modalità adoperata per i falli, per la sanzione 7 e per i casi descritti nei capitoli VI - 6 e 10; VII – 8, 9 e 10 (corner, palla rotta o interrata, perdita del casco o rottura dell'equipaggiamento, giocatore caduto, disarcionato, incidentato o lesionato).
 - ii) Quando il gioco durante la partita è fermo, ma il tempo DEVE essere contabilizzato come parte del tempo di gioco (ovvero quando l'orologio non deve essere arrestato). Si verifica ciò quando la palla fuoriesce dal campo attraverso la porta o sulle tavole, le linee laterali o le linee posteriori (eccetto quando è lanciata sulla linea posteriore da un difensore).
- b) In caso di pareggio, l'ultimo tempo sarà protratto fino a che la palla fuoriesca dal campo o siano trascorsi 30 secondi dal momento del rintocco della campana e, se persiste il pareggio, dopo un intervallo di 5 minuti, si ricomincerà il gioco dal punto in cui la palla era fuorigioco e continuerà per tempi della solita durata con i soliti intervalli, fino a che uno delle due squadre segni un goal e con ciò finirà la partita. Questa regola non sarà applicata nelle partite giocate all'americana.
- c) In caso di concessione di punizione entro i 5 secondi della fine della partita, il cronometrista concederà 5 secondi di gioco, contati dal momento in cui la punizione viene eseguita. Nel caso si dovesse concedere una nuova punizione entro i 5 secondi concessi, si procederà allo stesso modo.
- La partita terminerà come al solito, con il 1° rintocco della campana finale.
- d) Ad eccezione dei summenzionati intervalli, il gioco deve essere continuo e non sarà detratto il tempo per la sostituzione dei cavalli effettuata durante il gioco stesso, ad eccezione di quanto stabilito nel Capitolo VII - 10 (incidente o lesione).

Nota: nel caso di concessione di "Punizione 1" o fallo o goal, l'orologio partirà quando la palla viene lanciata nel throw-in o si esegue la punizione da metà campo.

Si procederà parimenti, nei casi in cui siano concessi goals in virtù di quanto stabilito nei punti a) degli incisi "Punizione da 30 yarde (Punizione 2) e "Punizione da 40 yarde (Punizione 3), ovvero quando si concede il punto per avere fermato la palla, diretta al goal, in modo non regolamentare in conformità con quanto si vince da dette norme.

4. Termine del Chukker o tempo di gioco

In tutti i "Chukker", anche se la palla tocca le tavole dopo la prima campana (che suonerà dopo 6 minuti e 30 secondi) il gioco continuerà per altri 30 secondi. Se si verifica un fallo o la palla esce dal campo, il "Chukker" finirà in quel momento e riprenderà nel chukker seguente a seconda del caso (possesso di palla alla squadra che non l'ha inviata fuori o eseguendo la punizione assegnata), l'ultimo chukker si conclude immancabilmente trascorsi i 6 minuti e 30 secondi, tranne in situazione di parità, nel qual caso saranno giocati 30 secondi supplementari in base alle regole di cui sopra. Si potrà giocare uno o più chukker supplementari fino a quando non sarà segnato un goal (Golden goal), che determinerà la fine della partita.

5. Rimesse dal fondo

Per le rimesse dal fondo, saranno concessi 10 secondi da quando l'arbitro ordina l'inizio della partita a quando il giocatore supera la linea di fondo. In caso di mancata esecuzione nei termini, l'arbitro dovrà assegnare un "trow-in" perpendicolare alla linea di fondo.

6. Esecuzione dei falli.

Una volta determinato il fallo, l'arbitro concederà 20 secondi per la sua esecuzione, dopo aver dato l'ordine di "gioco". In caso di mancata esecuzione nei termini, l'arbitro dovrà assegnare un "trow-in" dal posto.

7. Come si vince una partita: Goal.

a) La squadra che segna più goal vincerà la partita;

- b) Un goal viene segnato quando la palla passa completamente la linea di goal fra i pali o il loro prolungamento. In caso di palla rotta, si terrà conto della posizione della parte più grande della stessa.

Nota 1: Se la palla entrasse all'interno di un palo, il giudice fischierà e getterà la palla nel modo stabilito nel Capitolo VI, articolo 8, incisi a, b e c.

Nota 2: Quando vi siano due giudici e uno di essi suona per fischiare un fallo, contemporaneamente a che diventi un goal, o che la palla fuoriesca dal gioco dalla linea di fondo, sia spinta da un giocatore della squadra attaccante o da un giocatore dalla squadra che difende (corner), il goal sarà considerato valido, qualora l'infrazione non sia confermata dal giudice. Affinché tale situazione si verifichi, sono richieste le seguenti condizioni: a) che vi siano due giudici; b) che uno di loro fischi un fallo e l'altro non sia d'accordo; c) che l'arbitro decida che non è stato un fallo; d) che l'azione di gioco sia stata conclusa con un goal oppure che la palla sia uscita fuorigioco dalla linea posteriore, sia spinta da un giocatore della squadra attaccante o da un giocatore dalla squadra che difende (corner), senza che nessuna circostanza posteriore al fischio potesse evitarlo.

8. Calcolo dell'Handicap

Le partite con handicap si svolgono su 4 tempi di gioco, la differenza **piena** fra gli handicap delle due squadre, sarà attribuita a tabellone, all'inizio della partita, come vantaggio per la squadra con handicap inferiore.

Gli errori negli handicap o nella concessione dei goal potranno essere contestati prima, durante o fino a 30 minuti dal termine della partita, al giudice o al Comitato Organizzatore del torneo, non sarà quindi ammessa nessuna obiezione ad eccezione delle contestazioni da risolversi una volta terminata la partita.

Nei tornei all'Americana, se qualche squadra si ritira, non si terrà conto né del punteggio né dei goal segnati di tutte le partite da essa disputate nel torneo. Non si terranno in conto neanche i punti ed i goal per le squadre che abbiano giocato contro la squadra in questione.

Art. VI. INIZIO, INTERRUZIONE E RIPRESA DEL GIOCO

1. Palla morta

L'arbitro sarà munito da un fischietto che userà per fermare il gioco. Da quel momento la palla è "morta" fino a che viene ordinata la ripresa del gioco, ma il tempo si detrae soltanto di conformità a quanto stabilito dal Capitolo V.

2. Inizio del gioco

All'inizio della partita le due squadre si allineeranno a metà campo collocandosi ogni squadra nel proprio lato dietro la linea centrale. Il giudice getterà la palla con forza fra le due schiere opposte di giocatori da una distanza minima di cinque metri ed i giocatori resteranno immobili fino a che la palla lascia la mano del giudice.

Nota: al fine di preservare in buono stato il campo, il Giudice potrà gettare la palla in qualsiasi posto della linea centrale, ma comunque sempre oltre i 20 metri dalle tavole.

3. Cambio di campo

Dopo ogni punto segnato vi sarà un cambio di campo, tranne il caso in cui il goal sia concesso a norma del Penalty 1. Si cambierà pure campo qualora non siano stati segnati goal fino alla metà della partita ed il gioco riprenderà nella situazione corrispondente al cambio di campo. Dopo che il punto sia stato segnato, il gioco riprenderà a metà campo come stabilito dal Capitolo VI – 2 (inizio del gioco). Sarà concesso ai giocatori un tempo ragionevole per arrivare a metà campo trotando in cadenza per prendere le proprie posizioni.

4. Allineamento sbagliato

Qualora il giudice permettesse inavvertitamente l'allineamento sbagliato delle squadre, è sua responsabilità e non c'è rimedio ma se alla fine del tempo non è stato segnato un punto, allora si farà il cambio di campo.

5. Palla colpita da dietro dagli attaccanti.

a) Se la palla è fuorigioco dalla linea posteriore spinta da un giocatore della squadra attaccante, la squadra difensore realizzerà un lancio dal punto in cui la palla ha incrociato la linea posteriore, ma a 3,5 m. almeno dai pali della porta o delle tavole e dopo che il giudice ha dato l'ordine di gioco. Nessuno della squadra attaccante potrà trovarsi a meno di 27,45 m (30 yarde) della linea posteriore finché la palla sia colpita o si cerchi di colpirla; i difensori potranno schierarsi a loro piacimento. Nel lancio si ritiene per palla colpita il tentativo, l'azione volta a rimettere in gioco la palla. Nel caso in cui un giocatore della

squadra attaccante si trovi fuori campo al momento del lancio, dovrà rientrare in campo da dietro alla linea delle 30 yarde. Nel caso non lo faccia, sarà concesso un lancio ai difensori dalla linea delle 30 yarde all'altezza del punto da dove era uscita la palla.

Nota: Per il lancio, la palla deve essere collocata sulla linea posteriore o un po' più avanti ma mai dietro la linea. Il Giudice deve dare l'ordine e non consentirà un lancio prima.

- b) Sarà concesso un tempo ragionevole agli attaccanti per prendere posizione ed il lancio sarà effettuato senza indugi e subito dopo l'ordine del giudice. Il Giocatore che fa il lancio dovrà colpire la palla o tratterà di colpirla al primo intento; non è concesso passare sulla palla né girarle intorno nel corso del lancio.

6. Palla messa fuori campo dai difensori

Se la palla fuoriesce dal gioco dalla linea posteriore spinta o toccata da qualsiasi parte della stecca di un giocatore della squadra che difende in forma diretta o dopo aver sfiorato il giocatore o il suo cavallo o lui medesimo, nelle tavole o pali della porta, sarà applicata la Penalità 6. Se dopo essere uscita la palla tocca qualcun altro giocatore o cavallo, si effettuerà un lancio di conformità con quanto stabilito dal Capitolo VI – 5a (palla colpita dietro dagli attaccanti).

7. Palla lanciata fuori

- a) Per essere considerata fuori gioco, la palla deve aver superato completamente le linee laterali o le tavole.
- b) Se la palla esce dal gioco dalle linee laterali o dalle tavole, chi ha lanciato la palla fuori campo deve lasciare il possesso della palla alla squadra avversaria, questo significa che la squadra avversaria procederà alla rimessa, come descritto di seguito:
- (1) Il gioco riprende con un gioco veloce, a favore della squadra che non ha buttato fuori la palla, senza fischio dell'arbitro che fermi il tempo. Deve essere fatto in modo agile, evitando ritardi non necessari;
 - (2) La palla resta dove l'arbitro l'ha piazzata, ossia, non può essere sistemata;
 - (3) L'avversario deve stare a 30 yard di distanza. Se così non è, deve lasciar giocare chi rimette. Se non lo lascia giocare, sarà assegnato un fallo contro

da 30, 40, 60 yard o da metà del campo, a seconda del luogo dove avviene l'infrazione.

- (4) Quando la palla esce lateralmente, il gioco viene ripreso dalla squadra che non ha lanciato la palla fuori campo. L'arbitro deve posizionare la palla a 5 yard dalle tavole, all'altezza del punto da dove è uscita dal campo. L'arbitro deve posizionare la palla non prima di 8 secondi dalla sua uscita dal campo, per consentire ai giocatori di riposizionarsi. Trascorsi gli 8 secondi, piazzerà la palla e darà l'ordine di gioco.
- (5) Al fine di determinare chi ha tirato fuori la palla, il cavallo si considera come una continuazione del corpo del giocatore, ossia, se la palla prima di uscire tocca il cavallo di un giocatore o un giocatore della squadra bianca, rimette la squadra blu.
- (6) In caso di dubbi su chi ha lanciato la palla fuori o la stessa ha colpito l'arbitro o la sua cavalcatura, l'arbitro concederà un "throw-in".
- (7) Se la palla esce entro la fascia delle 60 yard e la squadra in difesa è stata quella che ha lanciato la palla fuori, l'arbitro, dopo 8 secondi, metterà la palla sulla linea dei 60 yard a 10 yard dalle tavole sul lato dove la palla è uscita. Il gioco riprenderà con una rimessa in un solo colpo verso la porta o con un passaggio breve o lungo a un giocatore che si trova a 30 yard o più in avanti rispetto a chi rimette la palla in gioco; ma chi rimette non potrà portarsi avanti la palla giocandosela. Nel caso in cui ciò accada, sarà assegnato un fallo dal posto per la squadra avversaria.

8. Ripresa del gioco quando la palla resta in campo (Throw-in)

- a) Se per una qualsiasi ragione la partita deve essere interrotta senza che la palla sia uscita dal campo, sarà riavviata come di seguito specificato: l'arbitro si posizionerà nel punto dove si trovava la palla quando è stato suonato il fischio, guardando verso la linea laterale più vicina, ma almeno a 20 metri dalle tavole o linea laterale.
- b) Le due squadre prenderanno posizione collocandosi ognuna ai lati di una linea immaginaria parallela alle linee della porta che, attraverso il giudice, vada da una linea laterale all'altra.
- c) Nessun giocatore dovrà trovarsi a meno di 5 metri dal giudice. Il giudice getterà la palla con forza e rasoterra fra le file opposte dei giocatori verso la linea laterale più vicina, i giocatori rimarranno immobili fino a che la palla non avrà lasciato la sua mano.

9. Ripresa del Gioco dopo un intervallo

Quando si riprende il gioco dopo un intervallo, la palla sarà rimessa in gioco esattamente come avrebbe continuato se non ci fosse stato l'intervallo, ovvero, in conformità con il Capitolo VI par. 2; 3, 5, 7 oppure 8 (cambio di campo, palla lanciata dietro dagli attaccanti o difensori oppure quando la palla non è uscita dal campo), a seconda del caso. Se la palla avesse toccato le tavole senza uscire dal campo alla fine del tempo precedente, sarà rimessa in gioco in conformità con il Capitolo VI – 7 come se fosse uscita dalle tavole. L'arbitro non deve aspettare i giocatori in ritardo.

Nota: Il Capitolo V – 2c) si riferisce alla ripresa del gioco quando un tempo finisce con un fallo.

10. Inizio del Gioco con throw-in a seguito di un goal

- a) Il throw-in avrà inizio dopo 25 secondi dal goal segnato, gli arbitri devono tornare al centro campo ad un galoppo normale.
- b) Il secondo arbitro confermerà che il gioco può essere ripreso.
- c) Se tutti gli 8 giocatori sono in formazione, il gioco potrà ricominciare anche se il secondo arbitro non avrà ancora raggiunto il throw-in.

11. Palla danneggiata o interrata

- d) Se la palla si rompe o rimane interrata, il giudice, secondo il suo giudizio, fermerà il gioco e realizzerà un throw-in come descritto nel Capitolo VI – 8.
- e) Se la palla è interrata, il giudice dovrà suonare il fischietto immediatamente, ma se prima di farlo un giocatore riesce a spostarla, il giudice dovrà consentire il proseguimento del gioco.

Nota: E' conveniente che il gioco si fermi o si cambi la palla quando essa è rotta o si trova in una posizione tale che nessuna delle due squadre ne tragga vantaggio.

12. Portare la palla

Un giocatore non potrà prendere o portare la palla con sé né colpirla con nessun altro mezzo oltre alla sua stecca. Può fermarla con qualsiasi parte del proprio corpo. Se la palla è rimasta addosso ad un giocatore, un cavallo o all'equipaggiamento in modo tale che non possa essere gettata al terreno

immediatamente, il giudice suonerà il fischietto e riprenderà il gioco dal punto in cui la palla era stata trasportata originariamente.

13. Partita non conclusa

Una volta iniziata la partita, si giocherà fino alla fine, a meno che non venga interrotta dal giudice per un motivo inevitabile che impedisca di portarla a termine lo stesso giorno, come mancanza di luce o cattive condizioni atmosferiche; nel cui caso, sarà ripresa nella prima opportunità favorevole, che deciderà il Comitato Organizzatore del Torneo, nella stessa situazione in cui si trovava quando è stata interrotta per quanto riguarda il numero dei goal segnati e i tempi giocati, nonché la posizione della palla.

Art. VII - REGOLE DI CAMPO

1. Definizione di fallo

Qualsiasi infrazione alle regole del campo costituisce un fallo ed il giudice potrà fermare il gioco; ma sarà a suo insindacabile giudizio non farlo per applicare una penalità qualora il fermo del gioco, e l'applicazione della penalità, risultasse sfavorevole per la squadra che ha subito il fallo.

2. Incrocio

Nessun giocatore potrà incrociare un altro che segua la linea della palla, che corrisponde alla traiettoria della medesima o al suo prolungamento, eccetto nel caso in cui si trovi ad una distanza tale che non vi sia la possibilità di uno scontro o pericolo per i giocatori. Non vi sarà cambio di linea della palla quando quest'ultima sia deviata improvvisamente e per un tragitto breve.

3. Linea della palla

- a) Due giocatori sulla linea della palla spintonandosi hanno diritto sulla stessa con prerogativa su tutti gli altri giocatori.
- b) il giocatore sulla linea della palla dalla parte del laccio del proprio cavallo, ha diritto alla stessa con prerogativa sugli altri giocatori, ad eccezione di trovarsi con i giocatori di cui all'inciso a).
- c) Nessun giocatore può entrare sulla linea della palla davanti al giocatore che si trova in possesso della linea, a meno che vi sia una distanza tale che non vi sia

la possibilità di uno scontro o pericolo per qualsiasi di loro. Se un giocatore entra correttamente sulla linea della palla, un altro non può spintonarlo da dietro, ma potrà colpire la palla solo sul lato sinistro.

- d) Quando due o più giocatori corrono verso la direzione generale che porta la palla, ha la preferenza su di essa colui che corre in angolo minore con rispetto alla linea della palla. Nel caso abbiano lo stesso angolo, ha la preferenza colui che ha la palla alla sua destra. La stessa regola sarà applicata nel caso di giocatori che corrono incontro alla palla.
- e) Qualsiasi giocatore che corre verso la direzione generale della palla in angolo con la propria traiettoria, ha più diritto su di essa che qualsiasi altro giocatore che corre pure in angolo, ma in direzione opposta.
- f) Nessun giocatore sarà ritenuto con diritto alla palla per essere stato l'ultimo a colpirla, se dopo averlo fatto, fosse stato deviato dalla direzione esatta che aveva la palla.
- g) Il diritto di palla corrisponde al giocatore quando colpisce dal lato destro del proprio cavallo (laccio). Qualora ci si collocasse dal lato sinistro per colpirla ma così facendo mettesse in pericolo un avversario, perde tale diritto e dovrà cederlo al giocatore che fa il tiro che non rappresenti un pericolo per entrambi, qualora il primo di questi giocatori l'avesse colpito dal lato destro (laccio)
- h) Se i due giocatori corrono in sensi opposti, devono colpire dal lato destro (laccio) dei propri cavalli.
- i) In situazione di conflitto, il giocatore che viene sulla linea della palla dovrà lasciarla sempre dal lato del laccio del proprio cavallo.

4. Diritto di passaggio

- a) Se uno o svariati giocatori corrono sulla linea della palla e questa per qualsiasi motivo viene deviata all'improvviso, creando una nuova linea, hanno diritto di passaggio se proseguono sulla linea originale per un corto tragitto. Se qualcuno dei giocatori coinvolti nell'azione o altro giocatore prende la nuova linea, i giocatori di cui sopra, hanno il diritto di passaggio non potendo giocare la palla.
- b) Nel caso in cui un giocatore in possesso di palla cambiasse bruscamente la traiettoria della stessa, colpendola verso un giocatore della squadra avversaria, quest'ultimo ha il diritto di passaggio o di uscita sulla nuova linea senza che ciò costituisca fallo.

- c) Qualora un giocatore colpisca in avanti la palla superando un avversario, sulla stessa linea e con la stessa velocità, quest'ultimo è abilitato a colpire backhand da destra, qualora non faccia un incrocio: l'altro giocatore potrà soltanto riavere la palla entrando dalla parte opposta.

5. Equitazione pericolosa

S'intende per equitazione pericolosa:

- a) Spintonare in un angolo che sia pericoloso per il giocatore o per il cavallo, o dietro la montatura o quando la differenza di velocità fra entrambi costituisca un pericolo.
- b) Fare zigzag davanti ad un altro giocatore al galoppo, in modo tale di costringerlo a stringere o rischiare una caduta.
- c) Spingere il cavallo o entrare sulle gambe posteriori di un altro cavallo col rischio di farlo cadere ecc.
- d) Spintonare un avversario costringendolo a commettere un incrocio.
- e) Correre verso un avversario intimidendolo o costringendolo a deviare o errare un tiro, anche nel caso non si verifichi il fallo o l'incrocio.
- f) Due giocatori della stessa squadra non possono spintonare un avversario allo stesso tempo.
- g) Sarà consentito spintonare dallo stesso lato in cui si colpisce la palla al momento di colpirla, tranne quando la spinta sia un fallo (brusco o a velocità diversa costituendo un pericolo). Si penalizzerà soltanto se la spinta costituisce fallo.

Note esplicative

NOTA 1) Come regola generale, in una marcata l'angolo è pericoloso quando è maggiore di 45°, essa dovrà essere decisa ed alla medesima altezza (da sella a sella). Se effettuata all'altezza dell'anca o dietro il sottopancia, è considerato gioco pericoloso e dovrà essere sanzionato.

NOTA 2) Si riscontra spesso che i giocatori che stanno per subire una marcata, stringono bruscamente onde evitarla e può accadere che il cavallo avversario passi davanti a chi stringe, in modo tale che possa sembrare un fallo. I giudici dovranno essere attenti a queste giocate, fatte delle volte per timore, ma in genere per furbizia. In questo caso non dovrà esserci penalizzazione.

6. Gioco brusco

Nessun giocatore può afferrare con la mano, né colpire o spingere con la testa, la mano, l'avambraccio o il gomito l'avversario; ma potrà spingere con il braccio e la parte superiore del gomito soltanto se il gomito si trova attaccato al corpo.

7. Eliminazione del blocco

Quando la palla è considerata morta, sia nelle rimesse, punizioni o rimesse laterali, il giocatore avversario che va a marcare colui che sta per rimettere la palla in gioco, non può essere marcato o bloccato da nessuno, nemmeno dal giocatore che rimette in gioco la palla.

8. Eliminazione del gioco lento alla ricerca del "fallo"

- a) Il giocatore che rallenta e/o cerca deliberatamente il "fallo" e non intende giocare la palla, sarà avvertito dall'arbitro affinché faccia correre la palla usando la frase "GIOCA O USA LA PALLA", in quanto tale giocata è pericolosa per giocatori e cavalli e rovina lo spettacolo.
- b) Nel caso non si liberi della palla o non tenti di passare l'avversario in velocità dopo 5 secondi dall'avvertimento dell'arbitro, allora si procederà con l'assegnazione di una punizione dal posto contro di lui, rispettando le norme tradizionali delle punizioni in termini di distanza dalla squadra avversaria e del tempo a disposizione per battere la punizione.

9. "Off-Side"

- a) Il giocatore che entra in campo, può intervenire nel gioco" solo una volta che ha superato il suo primo compagno di squadra".
- b) Se non c'è nessun compagno di squadra sul campo, il giocatore che entra da fuori dalle 60 yard sarà autorizzato a giocare, come i suoi compagni di squadra,

una volta che questi avranno superato la posizione del loro compagno di squadra che è entrato dalle 60 yard.

10. Uso scorretto della stecca.

- a) Nessun giocatore può agganciare la stecca di un avversario fino a quando si trova, rispetto al cavallo dell'avversario, dallo stesso lato della palla o direttamente dietro; la stecca non può passare sopra né sotto il corpo del cavallo avversario, né fra le gambe. La stecca deve essere agganciata e non colpita quando l'avversario è in procinto di colpire la palla e soltanto dall'orizzontale della spalla in giù.

NOTA 1: Si dovrà penalizzare qualsiasi aggancio di stecca realizzato prima di colpire la palla o quando il giocatore sia in procinto di farlo. Si ritiene legale l'aggancio soltanto quando l'avversario sia in procinto di colpire, ovvero, quando la propria stecca sia passata dall'orizzontale della spalla in giù.

NOTA 2: Nessun giocatore potrà passare la propria stecca sopra o sotto qualsiasi parte del cavallo avversario per colpire la palla, né potrà farlo fra le gambe del cavallo avversario.

NOTA 3: "Il backhander del lato della stecca (destra) può essere agganciato all'inizio del movimento, ma sempre dall'orizzontale della spalla in giù. Non è consentito tale aggancio sul lato sinistro (rovescio).

NOTA 4: "Qualora il backhander dal lato della stecca venisse agganciato incidentalmente dal cavallo di un giocatore avversario, non sarà ritenuto fallo, tranne se tale giocatore stia commettendo un fallo".

- b) Nessun giocatore potrà punire il proprio cavallo con la stecca.
- c) Nessun giocatore potrà usare la propria stecca in modo pericoloso, né alzarla in modo tale da recare disturbo a un altro giocatore o cavallo.

11. Perdita del caso o rottura dell'equipaggiamento

- a) Se un giocatore perde il casco o il berretto da polo, il giudice farà fermare il gioco per permettergli di riprenderlo, ma non lo farà fino a quando si presenterà una situazione che non sia di vantaggio per nessuna delle due squadre.

- b) Riguardo agli incidenti nell'equipaggiamento del cavallo, il gioco si deve fermare nei seguenti casi.
- i. Rottura del freno o del morso.
 - ii. Rottura delle redini, quando se ne usa solo un paio, perché nel caso se ne usino due paia, il giocatore dovrà controllare il cavallo con il paio che rimane; potrà fermarsi solo se si rompono entrambe le paia.
 - iii. Rottura o staccamento della cinghia.
 - iv. Perdita di una qualunque delle fasce; se il giudice rileva che la fascia non è rimasta attaccata alla zampa o al piede del cavallo, potrà far continuare il gioco.
 - v. Il gioco non si deve fermare: per la rottura o il distacco del barbozzale, né per la rottura delle staffe o dello staffile, a meno che il giudice non ritenga queste rotture un pericolo per il giocatore o gli altri giocatori.

12. Giocatore disarcionato

Nessun giocatore disarcionato può colpire la palla, né intervenire nel gioco.

13. Incidente o lesione

- a) Se un cavallo cade o rimane ferito, o se un giocatore od un cavallo rimangono feriti, o in caso di danneggiamento nell'equipaggiamento del cavallo, e se secondo il giudice ciò può rappresentare un pericolo per il giocatore o per altri giocatori, il giudice potrà fermare il gioco una volta che si abbia una giocata neutrale, a meno che, a suo avviso, il giocatore od il cavallo caduto o il danneggiamento dell'equipaggiamento possano interferire nella giocata, o corrano dei pericoli nella loro integrità fisica, o mettano in pericolo gli altri giocatori.
- b) Se un giocatore cade dal suo cavallo, il giudice non deve fermare il gioco, a meno che non ritenga che il giocatore si sia ferito.
- c) Quando la partita si è fermata in accordo con il punto a), il gioco potrà iniziare nuovamente con un "throw-in" descritto nel Capitolo VI – 8, immediatamente dopo che il giocatore interessato sia pronto per tornare a giocare. Il giudice non aspetterà nessun altro giocatore che non possa essere presente.

-
- d) Se un giocatore si fa male, gli si concederà un tempo di 5 minuti perché si rimetta. Nel caso che debba ricevere attenzione medica, si dovrà ritirare dal campo in ambulanza e dovrà entrare al suo posto un sostituto all'interno dei sopraccitati 5 minuti. Una volta che si sarà rimesso, il giocatore lesionato potrà tornare nella sua squadra.
 - e) Se un giocatore chiede di fermare la partita per una causa non vista dall'arbitro, contemplata o meno nel regolamento, egli si comporterà come ritiene giusto e nessun giocatore della sua squadra potrà approfittare dell'opportunità per cambiare cavallo. Se l'arbitro si rende conto che ciò è stato fatto, dovrà obbligarlo ad entrare con il precedente cavallo e darà l'ordine di ricominciare la partita senza aspettarlo.

14. Competenze date agli altri arbitri

- a) Se durante una partita si verifica qualunque accadimento o questione non contemplata nel presente regolamento, tale incidente o questione verrà decisa dal giudice o giudici. Se questi non sono d'accordo, la decisione dell'arbitro sarà definitiva.
- b) Esistono vari gradi di gioco pericoloso o di gioco contro le regole, in accordo con il vantaggio che conferisce alla parte offensiva. Quando si presenta più di un fallo nel margine delle regole, la punizione da applicarsi verrà lasciata al criterio del giudice o giudici, e verrà sottoposta all'arbitro solamente nel caso in cui i giudici non siano d'accordo con la punizione.

15. Punizioni disciplinari

Riguardo alla qualità del gioco e dello spettacolo, la sicurezza dei partecipanti ed il dovuto rispetto verso gli altri giocatori, autorità e pubblico presenti, i giocatori, prima, durante e dopo le partite dovranno mantenere una condotta sportiva in accordo con il prestigio del polo.

Costituiscono, tra le altre cose, esempi di cattivo comportamento le urla, le proteste, roteare la stecca, imprecazioni, ritardi ingiustificati, discussioni, insulti o offese ad altri giocatori, alle autorità della partita e/o al pubblico, giocate pericolose o fatte in mala fede, o qualunque altro atto che possa interferire con il normale svolgimento del gioco o dello spettacolo, sia compiuto dai giocatori, dagli spettatori o dal personale o membri di qualsiasi squadra. Costituiranno anche una mancanza di disciplina tutti gli atti che mettano in pericolo l'integrità fisica del pubblico e/o del

personale presente alla partita (sbandieratori, grooms, fotografi, etc.), come colpire la palla dopo che abbia superato i limiti del campo o dopo il fischio dell'arbitro.

Art. VIII. – PUNIZIONI

Esecuzione

In tutti i tiri liberi la palla sarà considerata in gioco nel momento in cui la si colpisce, o quando si sarà tentato di colpirla sbagliando il colpo. Il giocatore tirerà la palla, o la colpirà, al primo tentativo; non è consentito passare sopra la palla, né girarle intorno durante l'avvicinamento finale, o lanciarsi in una lunga corsa al galoppo per prepararsi al tiro. L'infrazione di questa regola verrà sanzionata con un "throw-in" Capitolo VI – 8.

Nota bene: Questa infrazione avviene solamente se l'esecutore fa un dribbling o quando un tiro è manifestamente ed intenzionalmente debole, per poter colpire la palla nuovamente o consentire ad un compagno di squadra di farlo. Se il tiratore effettua un tiro difettoso o manca la palla, la stessa rimane in gioco per tutti i giocatori.

Non si permetteranno nelle punizioni il sistemare la palla formando un monticello di terra o erba fatto con la punta del tacco, o con qualunque altro modo (tee-up).

Una volta che la palla sia stata sistemata per il tiro della punizione e l'arbitro abbia dato l'ordine di eseguirlo, non verrà permesso sistemare la palla nuovamente, ed il giocatore dovrà eseguire il tiro nella posizione in cui ha trovato la palla.

I lanci di punizione 2 (30 yarde), 3 (40 yarde), 4 (60 yarde) e 6 (corner) dovranno essere eseguiti con un solo colpo (tranne se nella punizione 2 si sia optato per eseguirlo dal punto in cui è stato commesso). Di conseguenza, il giocatore che esegue il tiro di punizione non potrà fare un dribbling preparatorio, per sé stesso o un compagno di squadra. Infrangere questa regola potrà essere sanzionato con un "throw-in" (Capitolo VI - 8). Nessuna infrazione di questa regola, commessa contro un giocatore della squadra attaccante, quando la giocata si trovi dentro la linea dei 54,9 m delle 60 yard, verrà sanzionata con una punizione meno favorevole della Punizione 4 (60 yard).

Il tiro libero dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, data come opzione al capitano della squadra colpita, è applicabile solo nel caso della Punizione 2 (punizione dal posto).

Goal di punizione (Punizione 1)

- a) Se secondo il giudice un giocatore commette un'infrazione pericolosa o intenzionata a salvare un goal, in prossimità della porta, si concederà un goal alla squadra danneggiata.
- b) Una volta riavviato il gioco, si cambierà lato del campo e la palla dovrà essere lanciata da metà campo con una punizione. In nessun caso si sommerà al goal proveniente dalla giocata il goal per sanzione, nel caso che la giocata sia terminata con un goal.

Tiro da 30 yarde (Punizione 2)

Un tiro libero della palla da un punto situato a mt 27,45 (30 yard) dalla linea della porta della squadra che ha commesso il fallo di fronte al centro della porta o, se si preferisce, dal punto in cui il fallo è stato commesso (la scelta viene lasciata al Capitano della squadra che ha subito il fallo). La Punizione 2, sia dalle 30 yard sia dal posto si tirano a porta vuota. Se il tiro non arriva alla linea di porta o sbatte contro uno dei pali e la palla resta in campo, allora si ricomincerà il gioco con una punizione a favore della squadra che difendeva. Tutti i giocatori della squadra che hanno commesso il fallo, devono fermarsi dietro alla linea di fondo campo, fuori dai pali della porta. I giocatori della squadra che eseguono la punizione dovranno posizionarsi dietro la linea delle 30 yard. Se il capitano della squadra che batte la punizione, sceglie di tirare dal posto in cui è stato commesso il fallo, nessuno della squadra avversaria deve essere a meno di mt 27,45 (30 yard) dalla palla; in quest'ultimo caso i giocatori della squadra attaccante dovranno stare dietro alla linea della palla e non potranno entrare, dovendo restare vuota la porta.

Quando si esegue la Punizione 2 (30 yarde), ma la squadra che ha commesso il fallo, che sia uscita tra i pali della porta o che abbia superato la linea delle 30 yard prima che la palla venisse colpita, il tiro sarà considerato come un goal per la squadra che ha battuto la punizione, anche se il tiro è stato parato.

Nota: *Se dopo essere stati sanzionati con una punizione da 30 yard, si attribuisce una punizione tecnica alla squadra che ha commesso il fallo, i giudici decideranno, esclusivamente in base al loro giudizio, il tipo di punizione da applicarsi per il nuovo fallo, che verrà eseguito immediatamente dopo il primo.*

Se la prima punizione si trasforma in goal, sia in forma diretta o in forma indiretta per un'eventuale azione di gioco immediatamente dopo la sua esecuzione, il giudice farà suonare il fischiotto e procederà a far eseguire la seconda punizione.

Se la prima punizione non si trasforma in goal per qualunque circostanza dopo la giocata – per esempio, la palla viene tirata fuori dall'area dal giocatore che tira, o viene respinta in una forma regolare dalla squadra che ha commesso il fallo, il giudice farà suonare il fischiotto e procederà a far eseguire una seconda punizione.

Tiro da 40 yarde (Punizione 3)

Consiste in un tiro libero della palla da un punto situato a 36,60 m (40 yarde) dalla linea del goal di fronte al centro della porta della squadra che ha commesso l'infrazione. Tutta la squadra deve rimanere dietro della linea di fondo, ma non fuori della porta, fino a quando la palla non viene colpita o si abbia l'intenzione di colpirla; una volta che la palla viene messa in gioco, nessuno di quella squadra potrà uscire dall'area tra i pali della porta. I giocatori della squadra che eseguono il tiro di punizione dovranno stare dietro la linea delle 40 yarde.

- a) Se quando si esegue la Punizione 3 (40 yarde), secondo il giudice, il tiro avrebbe potuto risultare in un goal, ma è stato fermato dalla squadra che ha commesso l'infrazione, uscendo tra i pali della porta o che superando la linea di fondo prima che la palla venisse colpita, il tiro verrà considerato un goal a favore della squadra che ha subito il fallo.
- b) Se quando si esegue la Punizione 3, secondo il giudice, il tiro libero non sarebbe risultato in un goal, ma un giocatore della squadra che ha commesso l'infrazione fosse uscito tra i pali della porta, o avesse superato la linea di fondo prima che la palla venisse colpita, il tiro verrà ripetuto.

Tiro da 60 yarde (Punizione 4)

Consiste in un tiro libero della palla da un punto situato a 54,90m (60 yard) dalla linea della porta della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al centro della porta. Nessun giocatore della squadra che ha commesso l'infrazione potrà stare a meno di 27,45 m (30 yard) dalla palla, sempre tra la linea della palla e la porta difesa (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo appena la palla è in gioco, sempre da dietro alla linea dove si trova la palla, verso la sua porta), la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce.

Punizione da un punto stabilito (Punizione 5^a)

Consiste in un tiro libero della palla da dove stava al momento dell'infrazione, ma non più vicino di 4 metri dalle tavole o dalle linee laterali. Nessun componente della squadra che ha commesso il fallo potrà trovarsi a una distanza inferiore a 27,45 m (30 yard) dalla palla, sempre tra la linea della palla e la porta difesa (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo appena la palla è in gioco, sempre da dietro alla linea dove si trova la palla, verso la sua porta), mentre la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce. Se un giocatore della squadra che ha commesso il fallo si mette in un modo che va contro le regole, si concederà alla squadra che ha subito l'infrazione un nuovo tiro, avanzando il punto da cui si tira la punizione a 27,54 m (30 yard).

Tiro libero dal centro del campo (Punizione 5b)

Consiste in un tiro libero della palla dal centro del campo. Nessun giocatore della squadra che ha commesso il fallo può stare a meno di 27,45 m (30 yarde) dalla palla, sempre tra la linea della palla e la porta difesa (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo appena la palla è in gioco, sempre da dietro alla linea dove si trova la palla, verso la sua porta), mentre la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce. Se un giocatore della squadra che ha commesso il fallo si mette in un modo che va contro le regole, si concederà alla squadra che ha subito l'infrazione un nuovo tiro, avanzando il punto da cui si tira la punizione 27,54 m (30 yarde).

CORNER: Punizione 6. Tiro da 60 yarde, dal punto opposto a quello in cui è uscita la palla

Consiste in un tiro libero della palla da un punto distante 54,90 m (60 yard) dalla linea di fondo, opposto al punto in cui la palla ha attraversato detta linea, ma non più lontano di 40 yard dal centro della porta. Nessun giocatore della squadra che ha commesso il fallo può stare a meno di 27,45 m (30 yard) dalla palla, sempre tra la linea della palla e la porta difesa (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo appena la palla è in gioco, sempre da dietro alla linea dove si trova la palla, verso la sua porta), mentre la squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce.

Tiro libero aggiuntivo (Punizione 7 a)

Se la squadra che ha commesso il fallo non agisce correttamente all'esecuzione delle Punizioni 2,3,4 o 6, si concederà alla squadra che ha subito il fallo un tiro libero aggiuntivo dallo stesso punto e sotto le stesse condizioni di prima, a meno che un goal non sia già stato realizzato o assegnato d'ufficio.

Rimessa in gioco per i difensori (Punizione 7b)

Se la squadra che ha subito il fallo non riesce a battere correttamente la Punizione 2 o 3, ai difensori verrà concesso un tiro (una rimessa in gioco) dal centro della propria porta. Nessun giocatore della squadra che ha commesso il fallo può stare a meno di 27,45 m (30 yarde) dalla linea di fondo fino a quando la palla non viene colpita o si abbia l'intenzione di colpirla. La squadra che ha subito il fallo sarà libera di sistemarsi dove preferisce, (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo, sempre da dietro alla linea delle 30 yard.

Rimessa in gioco da 30 yard (Punizione 7c)

Se la squadra attaccante non esegue correttamente la regola descritta nel Capitolo VI – 5^a (palla tirata all'indietro dagli attaccanti), i difensori saranno autorizzati a rimettere in gioco dalla linea (distanza) di 30 yard, dal punto opposto in cui è stato effettuato o avrebbe dovuto essere effettuato il primo tiro. Nessun giocatore della squadra che ha commesso il fallo può stare a meno di 27,45 m (30 yard) dalla linea di fondo fino a quando la palla non viene colpita o si abbia l'intenzione di colpirla. La squadra che ha subito il fallo sarà invece libera di sistemarsi dove preferisce. Per qualsiasi altra violazione della Punizione 7b o 7c compiuta dalla squadra attaccante, ai difensori verrà concessa un'altra rimessa in gioco dalla linea delle 30 yard, sempre tra la linea della palla e la porta difesa (se qualcuno dei giocatori della squadra che ha commesso il fallo, si trova fuori dal campo nel momento dell'esecuzione della punizione, potrà rientrare in campo appena la palla è in gioco, sempre da dietro alla linea dove si trova la palla, verso la sua porta).

Rimessa in gioco della palla da parte del giudice (Punizione 8)

- a) Quando le due squadre infrangono simultaneamente le norme che regolano l'esecuzione delle Punizioni 2 o 3, il giudice rimetterà in gioco la palla nel punto in cui si sarebbe dovuta tirare la punizione con un "throw-in", come stabilito nel Capitolo VI – 8.

- b) Verrà sanzionato come infrazione, il ritardo nell'eseguire il tiro di punizione; la legittimità del ritardo verrà lasciata alla considerazione dei giudici, a seconda della circostanza della situazione. La sanzione consisterà in che il giudice suoni il fischietto, per chiamare l'attenzione dei giocatori, e poi lancerà la palla nel punto in cui si sarebbe dovuta tirare la punizione, come stabilito nel Capitolo VI – 8 (“throw-in”).

Rimessa in gioco da parte del giudice

In caso di ritardo ingiustificato nell'eseguire la rimessa in gioco, il giudice farà suonare il fischietto e lancerà la palla con forza, rasoterra e perpendicolarmente alla linea di fondo, da dove si sarebbe dovuto eseguire la rimessa in gioco, facendo collocare le due squadre nella medesima posizione presa per un “throw-in”, ma guardando verso la linea di fondo, a 5m da essa; la squadra che difende si allineerà sul lato più vicino alla porta.

Cavallo ritirato o squalificato (Punizione 9a)

Per infrazione del Capitolo II (cavalli, equipaggiamento dei cavalli) il giudice ordinerà che il cavallo venga ritirato dal campo, e gli si impedirà che torni a giocare durante la partita, o fino a quando venga eliminata la causa dell'infrazione.

Giocatore ritirato (Punizione 9b)

Per infrazione del Capitolo I 3 a), b) e c) (equipaggiamento dei giocatori), il giudice ordinerà il ritiro dal campo del giocatore in questione, e gli impedirà di giocare nuovamente finché non abbia eliminato le cause dell'infrazione. Nei due sopraccitati casi, il gioco deve riprendere immediatamente con un “throw-in”, come stabilito nel Capitolo VI – 8, e deve continuare mentre il giocatore sta cambiando il cavallo o eliminando la causa dell'infrazione.

Sanzioni Disciplinari

Gli atti di cattiva condotta previsti nel Capitolo VII – 12 verranno sanzionati dal giudice con un fallo tecnico, cartellino giallo o rosso, senza compromettere l'applicazione delle sanzioni corrispondenti a ciò che è stabilito nel Codice dei Falli.

- a. Cartellino Giallo

- I. La ripetizione o la gravità di azioni di gioco indisciplinato e/o pericoloso saranno penalizzate con cartellini gialli.
- II. Un cartellino giallo sarà applicato automaticamente al secondo fallo tecnico addebitato a un giocatore durante la partita
- III. Il primo fallo di questo tipo comporterà l'applicazione del cartellino giallo.
- IV. Al secondo cartellino giallo, il giocatore sanzionato deve lasciare il campo per 2 minuti del tempo di gioco. Da cui, se il giocatore penalizzato lascia il campo senza completare il tempo di penalizzazione, dovrà completare il tempo rimanente nel chukker successivo. Se la partita finisce, la penalità si considera comunque soddisfatta.

b. Cartellino rosso

Se viene applicato direttamente un cartellino rosso, oppure ripetendo e accumulando il terzo cartellino giallo, il giocatore che entra in sostituzione deve scontare una penalità di 2 minuti.

c. Rientro

Il giocatore penalizzato con 2 minuti di gioco, o il sostituto nel caso del Cartellino Rosso, deve rimanere nel suo palenque. L'arbitro o il terzo uomo saranno responsabili del controllo del tempo per il rientro. Trascorso 1 minuto e mezzo del tempo della penalità, il giocatore o il sostituto, a seconda del caso, si recherà all'altezza di metà campo dall'esterno, dove ci sarà l'arbitro che deve autorizzare la sua entrata in campo.

Quando un giocatore ha accumulato 4 cartellini gialli nello stesso anno, verrà automaticamente sospeso per la partita successiva. Nel caso in cui il giocatore abbia terminato la sua partecipazione al torneo, la pena verrà applicata nella prima partita del torneo successivo, di categoria simile o superiore a quella in cui si è registrata la sanzione.

I cartellini gialli applicati durante ogni anno solare verranno considerati prescritti il 31 dicembre, salvo che il giocatore ne accumuli 4 (quattro) nell'ultima partita giocata nell'anno, nel cui caso la sospensione verrà portata a termine nella prima partita

dell'anno successivo in un torneo di categoria simile o superiore a quella in cui si è registrata la sanzione.

Nota 1: *Il giocatore che venisse espulso dal campo a causa della sanzione del giudice, rimarrà automaticamente sospeso fino a quando la Sottocommissione di Disciplina risolve il suo caso.*

Nota 2: *La squadra a cui appartiene il giocatore espulso potrà incorporare un sostituto, che dovrà entrare nelle condizioni poste dal regolamento all'interno dei cinque minuti seguenti all'espulsione ordinata da parte del giudice. Il sostituto dovrà essere un giocatore con handicap minor o uguale al giocatore sanzionato.*

Nota 3: *Nel caso in cui si meriti una sanzione da parte della Sottocommissione di Disciplina per un atto di cattiva condotta, questa sanzione incorporerà il cartellino giallo opportunamente imposto a causa dell'atto eseguito.*

Nota 4: I cartellini gialli applicati nelle partite di Campionato Categoria "A" – integrata con i tornei primaverili aperti che il Consiglio Direttivo dell'Associazione Argentina di Polo determina annualmente – non verranno prese in considerazione con rispetto agli effetti della loro accumulazione con quelli applicati nelle partite corrispondenti ai Tornei di Categoria "B", integrata con tutto il resto dei Tornei o Campionati organizzati o sponsorizzati dall'Associazione Argentina di Polo e viceversa.

I cartellini gialli rimarranno nella documentazione del giocatore, ma non dovranno essere tenuti in considerazione come precedenti.

Tabella N° 1 - GOAL DI VANTAGGIO DA CONCEDERE IN CASO DI SOSTITUZIONE DI UN GIOCATORE CON HANDICAP MAGGIORE

Tempi giocati dal supplente	Differenza di handicap tra i giocatori									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 tempi	1	2	3	3	4	6	5	7	7	8
3 tempi	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2 tempi	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1 tempo	0	1	1	1	1	2	1	2	2	2

Nota: MODO DI UTILIZZO DELLE TABELLE:

1° Tenere presente che il tempo nel quale entra il sostituto deve essere considerato come giocato interamente da questi.

2° Sono solo necessari due dati: - a) Differenza di handicap tra i giocatori (colonna orizzontale). - b) Tempi giocati dal sostituto (colonna verticale)

3° Il vantaggio da aggiudicare appare all'incrocio delle due colonne.

Esempio: - Nella partita il sostituto di 6 goal rimpiazza il titolare di 4 goal (Differenza di 2 goal, colonna orizzontale). Il sostituto gioca 3 tempi (colonna verticale). Si va all'incrocio delle coordinate e otteniamo il risultato: 1 goal dato alla squadra che non ha effettuato il cambio.

ESEMPI DI REGOLE DI CAMPO

ESEMPIO 1

Regola di campo VII (3-f).- Palla in possesso di colui che segue la linea



«B», con la palla, colpisce verso «X», e corre dietro ad essa, tracciando un semicerchio. A, con un buon cavallo, segue direttamente la linea della palla.

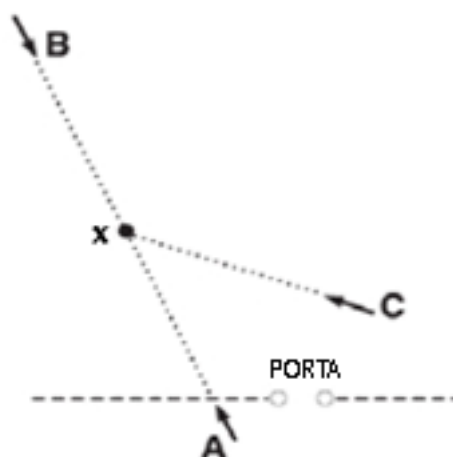
Nella posizione «A'», «B'» la collisione è inevitabile.

Anche quando «B» è colui che ha colpito per ultimo la palla, perde il diritto ad essa, perché «A» ha corso in una linea più chiusa e più approssimativamente parallela alla linea per la quale è venuto facendo correre la palla.

«A» viene considerato con diritto di linea ed ha diritto a giocare la palla.

ESEMPIO 2

Regola di campo VII (3-b).-



«A» rimette la palla dal fondo in direzione del punto «X».

«B» corre incontro ad essa e «C» corre a prenderla.

Uno scontro è inevitabile tra «B» e «C» nel punto «X».

«B» ha diritto di passo, in quanto egli si trova sulla linea nella quale scorre la palla, anche se viene nella direzione opposta ad essa, mentre «C» deve attraversare quella linea.

ESEMPIO 3

Regola di campo VII (2).- Incrocio



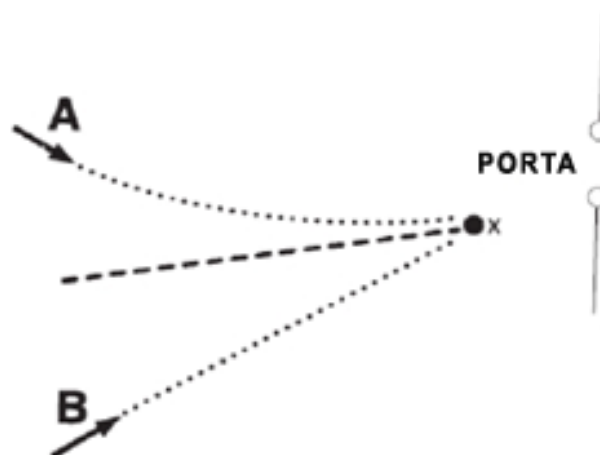
«A» colpisce la palla verso «X».

Se «B» può raggiungere senza dubbio la palla in «X», senza obbligare «A» a rallentare per evitare uno scontro, si considera che «B» ha diritto alla palla e può colpire un rovescio per il lato della stecca in «B'».

Ma, se esistono dubbi fondati, allora bisogna che «B» si giri verso «B''» (seguendo la linea della palla), e colpisca con un rovescio a sinistra e se colpendo di rovescio o dopo, il suo cavallo attraversa anche per la minima parte la linea della palla, bisognerà assegnare una punizione per taglio di linea a suo sfavore.

ESEMPIO 4

Regola di campo VII (3-d).-



La palla è stata colpita verso «X».

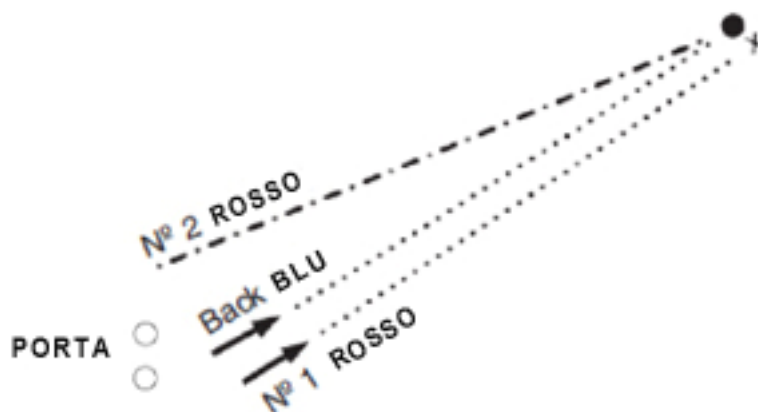
Né «A», «B» l'hanno colpita.

Entrambi accelerano per raggiungere la palla con uguale diritto. E' probabile che si produca uno scontro in «X». Avrà diritto a colpire la palla «A», in ragione dell'aver seguito da più vicino la linea che la palla ha percorso.

ESEMPIO 5

Regola di campo VII (3) – Incrocio

Regola di campo VII (5-a) – Gioco Pericoloso



Il N° 2 (rosso) in possesso della palla, colpisce verso «X». I tre giocatori corrono verso la palla.

Il N° 1 (rosso) resta affiancato al difensore (blu) per tutto il tempo. Uno scontro tra i tre nel punto «X» è sicuro.

Il N° 2 (rosso) viene considerato avente diritto alla palla. Un fallo per gioco pericoloso verrà assegnato contro il N°1 (rosso), visto che:

(a) Il N° 2 deve rallentare per evitare uno scontro con il difensore (blu), causato da quest'ultimo, che è stato portato alla posizione segnalata dall'accostata del N° 1 (rosso), o che

(b) Il difensore (blu) deve rallentare per evitare un'incidente dato che è stretto tra il N°2 ed il N°1 (rossi).

ESEMPIO 6

Regola di campo VII (3-e)



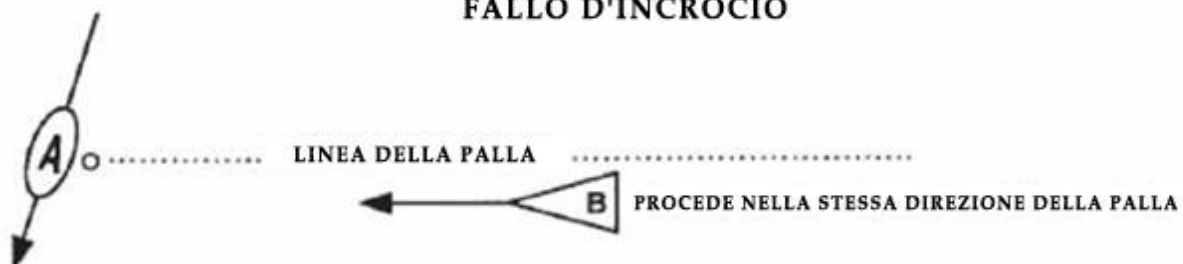
La palla è stata colpita verso «X».

Nonostante abbia un angolo maggiore di «B», sarà «A» ad avere diritto alla palla perché corre nella direzione generale della stessa.

«B» dovrebbe entrare esattamente parallelamente alla linea della palla per avere diritto ad essa.

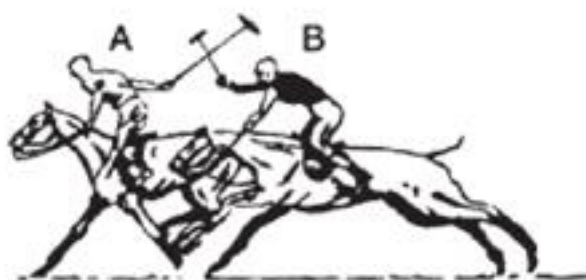


FALLO D'INCROCIO



«B» corre a tutta velocità, lungo la linea della palla. Da notare che «A» incrocia la linea e ciò può risultare uno scontro o incrocio pericoloso. Per evitare un incidente, «B» trattiene il cavallo ad una certa distanza dalla palla. Questo è un chiaro esempio di incrocio pericoloso.

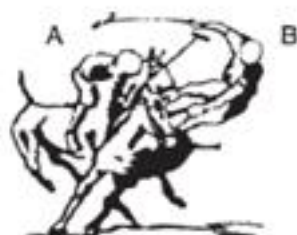
La punizione da applicare in questi casi è il N°2 o 3. Se «A» si incrocia con B nella vicinanza della porta con l'intento di salvare un goal, bisogna applicare la punizione N° 1.



AGGANCIO SCORRETTO DELLA STECCA



«A» ha diritto alla linea, con la palla alla sua destra, «B» viene da dietro ed alla sinistra di «A», passa la sua stecca all'altro lato del cavallo di «A» e gli aggancia il tacco. La punizione di norma per questa violazione del regolamento è la N° 2, 3 o 4. Se «B» si fosse collocato alla destra di «A», o nella linea diretta dietro, prima di agganciare la stecca di «A», la giocata sarebbe stata considerata regolare.



MARCATA PERICOLOSA



«B» ha diritto alla linea. «A» entra su «B» con un angolo pericoloso, che mette in pericolo due cavalli e due cavalieri. Per regola generale, la punizione N°2 dovrebbe essere applicata contro «A» per equitazione pericolosa ed entrata con un angolo pericoloso. Se «A» avesse indirizzato il suo cavallo, mantenendo così una linea quasi parallela con «B» prima di marcarlo, la giocata non sarebbe stata considerata pericolosa e non sarebbe stata considerata fallosa.

IX. - DIRETTIVE PER I GIUDICI

Prima di entrare in campo, i giudici devono mettersi d'accordo, scegliendo ciascuno di loro un estremo del campo. A questo fine, il miglior sistema è di dividere il campo con una linea diagonale che la percorra dall'angolo opposto. Ciascun giudice prenderà una metà del campo e prenderà così in consegna una linea delle tavole e una linea di fondo, e sarà obbligato a tirare la palla quando esca dalla sua parte, e controllare la linea di fondo quando ci sia una rimessa in gioco o ci sia un tiro di punizione verso la porta della medesima linea. Nel primo caso (rimessa in gioco), il giudice dovrà fermarsi dietro al giocatore che eseguirà la rimessa in gioco, dalla quale posizione potrà osservare esattamente la linea della palla, e apprezzare gli incroci che avvengono frequentemente nell'entrata di punta. L'altro giudice dovrà porsi ad un lato del campo, più o meno all'altezza delle 30 yarde, per controllare che nessun giocatore della squadra attaccante oltrepassi quella linea, prima che la palla venga colpita, o si abbia l'intenzione di colpirla. Se dopo la rimessa in gioco, il gioco si trasferisce verso l'altra porta, il giudice che stava sulla linea di fondo galopperà dietro al gioco, il più vicino possibile; mentre l'altro cercherà di mantenersi allo stesso livello del gioco galoppando sul lato del campo. Quando il gioco ritorna nella direzione opposta, il giudice che risulta dietro di esso si sposterà di lato, seguendo la direzione del gioco e cercando di mantenersi al suo livello, mentre l'altro giudice correrà più verso il centro per seguire il gioco da dietro.

Questa è la migliore posizione che i giudici possano adottare; uno al livello del gioco e l'altro dietro di esso, dovendo fare a turno, in modo che ogni giudice stia dietro quando il gioco si dirige dalla linea del goal che gli corrisponde verso l'altra porta, e starà al livello del gioco quando lo stesso si dirige verso la propria porta.

Nei tiri liberi, il giudice a cui tocca quella linea si metterà dietro di essa, il più vicino possibile per poter controllare nelle punizioni 2 e 3 se i giocatori della squadra che difende escono per tempo e nella forma corretta, e nelle altre punizioni, per vigilare i momenti di confusione che si producono con tanta frequenza in prossimità della porta. In questi casi, l'altro giudice dovrà collocarsi vicino alla palla per controllare la sua traiettoria e che i giocatori della squadra attaccante non oltrepassino la linea della palla prima che venga colpita; in tutti i casi, che non si producano scontri al prendere di punta.

I giudici si metteranno d'accordo anche nel cambiare il lato ad ogni tempo, per condividere il problema causato dal sole.

Se d'accordo con questo sistema, a ciascun giudice corrisponde tirare la palla da un lato, i giudici dovranno ricordare che l'obbligo di sanzionare le infrazioni corrisponde ad entrambi in ugual misura, in qualunque lato o posto del campo le infrazioni avvengano. Un giudice non deve esitare nel suonare il fischietto se nota un'infrazione, anche se accade nel campo dell'altro giudice, o vicino a lui, perché questo giudice potrebbe avere la visuale ostruita a causa dell'interposizione dei giocatori, o dei cavalli, tra lui ed il fallo, o può non aver visto la giocata perché stava girando il cavallo.

Una volta d'accordo sui dettagli precedenti, i giudici prima di entrare in campo devono dirigersi verso la lavagna per registrare i goal concessi nelle partite con handicap; e ordinare al cronometrista di chiamare i giocatori facendo suonare la campana. Dopodiché, si dirigeranno verso il centro del campo, cercando di farlo il più puntualmente possibile; una volta arrivate le squadre, i giudici decideranno i lati, le faranno allineare, avviseranno il cronometrista, e faranno iniziare la partita.

1. LANCIO

Tutte le palle devono essere lanciate nel medesimo modo, e devono cambiare lato solamente in casi eccezionali, come ad esempio il posto del sole, che se è troppo basso potrebbe dar fastidio alla visione del giudice che tira la palla. Sarà competenza del giudice situato nel campo da dove si effettua il tiro, dovendo l'altro giudice posizionarsi all'altezza dei giocatori, ma abbastanza aperto cosicché da non impedire l'azione di gioco.

La palla deve essere lanciata con forza sufficiente affinché attraversi tutta la linea dei giocatori; e dovrà essere tirata rasoterra, in modo che corra sul suolo. A questo fine, il giudice si porrà a 5 yarde dai numero 1 (Capitolo VI.- 2) e non li farà avanzare verso di lui. Controllerà la corretta formazione dei giocatori, non permettendo che si mischino fra di loro, si diano spintoni, si superino, né schiaccino la linea, prima che venga tirata la palla. Lo spirito della regola risiede nel fatto che i giocatori mantengano il loro lato della linea. Queste osservazioni sono applicabili quando si tira la palla dalle tavole (Capitolo VI.- 7 b), o quando il giudice deve tirare la palla a causa del fermo della partita in qualunque punto del campo. Si ricordi che in quest'ultimo caso la palla deve essere lanciata verso le tavole più vicine (Capitolo VI.- 8 a) e non verso il centro.

Quando il giudice deve tirare la palla tra le tavole, si dirigerà rapidamente verso quel punto per aspettare i giocatori, in modo che non siano loro ad aspettare il giudice. Ai giocatori verrà concesso un tempo sufficiente per arrivare, ma se

qualcuno ritarda più del ragionevole, il giudice tirerà la palla senza esitare. Alla ripresa della partita dopo ogni intervallo, se i giocatori saranno pronti nel campo prima della campana, il giudice tirerà la palla senza farli aspettare.

2. CONCENTRAZIONE

A causa della sua velocità, il polo è uno degli sport più difficili da arbitrare e, di conseguenza, i giudici hanno l'obbligo di concentrarsi attentamente sul gioco per tutta la sua durata. Il compito del giudice consapevole del suo dovere è pesante e faticoso, e non è un motivo di svago, poiché il giudice non può permettersi il lusso – riservato agli spettatori – di ammirare gli effetti di un buon tiro, né studiare lo stile di un insigne giocatore, né seguire le evoluzioni di un celebre cavallo, né distrarsi in nessun altro modo. Deve concentrarsi nel gioco in sé, cercando attentamente l'esecuzione di alcuna giocata scorretta, e, soprattutto, deve vigilare gelosamente la linea della palla, stabilendo nella sua mente ogni giocata, qualsivoglia linea e ne ha diritto. Ogni volta che la palla cambia direzione, per quanto possa essere piccola la variazione, il giudice deve fotografare nella sua mente la situazione esatta prodottasi in quel momento, annotando la linea esatta della palla, e la posizione e direzione di tutti i giocatori. Se si pensa che la linea della palla cambia direzione centinaia di volte durante la partita, si comprenderà il perché della concentrazione pretesa ai giudici, che ogni secondo devono mantenere in mente e fotografare le diverse posizioni che cambiano vertiginosamente, e deve osservare in ciascuna di queste, la posizione non solo della palla, ma anche dei giocatori che intervengono nella giocata.

Gli scontri costituiscono il rischio più grande del polo, che possono mettere a rischio la vita stessa dei giocatori. Se il polo è un gioco pericoloso di per sé, anche se giocato correttamente, bisogna cercare di limitare il pericolo il più possibile, ottenibile soltanto con giudici severi, che abituino i giocatori a rispettare fedelmente la linea della palla.

Il Giudice deve entrare nel campo sapendo che in un certo modo è lui il responsabile dell'integrità dei giocatori e dei cavalli, e se mette nello svolgere del suo dovere attenzione e coscienza, anche se la sua severità porta qualche protesta da parte dei giocatori puniti, alla lunga, gli stessi giocatori apprezzeranno e ringrazieranno quella severità, se questa severità permetterà di giocare con la tranquillità di sapere che saranno rispettati quando avranno diritto alla palla.

3. DECISIONI RAPIDE

Quella stessa velocità di gioco esige al giudice una capacità di decidere velocemente molto grande. Il giudice deve avere il fischietto pronto, e deve farlo suonare immediatamente se ha notato un fallo. E' vero che la regola di campo 1 autorizza il giudice a non fermare il gioco, nonostante sia stato commesso un fallo, quando la punizione di quel fallo può risultare in uno svantaggio per la squadra contro la quale il fallo è stato commesso. In altre parole, questa regola indica che il giudice non deve toccare il fischietto quando nota che il fallo non ha danneggiato il giocatore contro il quale è stato commesso il fallo, ma può far continuare il gioco. Questa regola è possibilmente la più difficile da applicarsi, perché quando il giudice non ferma il gioco pensando che, nonostante il fallo, si produrrà fatalmente un goal, se il goal viene fatto, va tutto bene; ma se il goal non viene fatto, al giudice rimane una situazione difficile e antipatica.

Per questo motivo è meglio abituarsi a suonare il fischietto subito, e non suonarlo soltanto in casi molto eccezionali ed evidenti, applicando la regola del campo 1.

Poiché le situazioni cambiano così rapidamente, se un giudice si abitua a lasciar seguire la giocata per capire se la squadra offesa è stata danneggiata, molte volte succederà che quando vorrà suonare il fischietto, perché la giocata non ha dato luogo al risultato previsto, sarà già troppo tardi, e rimarrà impune un fallo che il giudice in un primo momento pensava di segnalare.

4. APPLICAZIONE DELLA PENA

Sanzionato il fallo, il Giudice, se è da solo, deve decidere rapidamente qual è la punizione da applicare: lo annuncerà chiaramente ai giocatori, specificando la punizione invece di dire solamente il numero della stessa, galopperà senza esitare verso il punto in cui bisognerà che si esegua la punizione, metterà la palla sul suolo, e si dirigerà a prendere la sua posizione.

Se i giudici sono due, colui che ha suonato il fischietto deve cercare l'assenso dell'altro, e mettersi d'accordo con lui sulla punizione da applicare; ma deve farlo senza ritardo, galoppando uno verso l'altro, ed evitando grandi discussioni. Solo in caso di un evidente disparità di opinioni, bisognerà consultare l'arbitro, ma cercando di evitare questa eventualità il più possibile. Se non si ha altra scelta che farlo, il giudice che ha suonato il fischietto dovrà esporre il caso all'arbitro in poche parole, stabilendo la situazione del fatto e le ragioni per le quali bisogna applicare questa o

quella punizione. L'altro giudice darà, anch'egli in poche parole, le sue ragioni per opporsi, e una volta che l'arbitro avrà deciso, entrambi si dirigeranno immediatamente al campo per eseguir ciò che egli ha stabilito, al che bisognerà aderire senza discussioni.

Un giudice non dovrà mai annunciare una punizione senza consultare l'altro giudice. Ciò viene preteso dalla convenienza del gioco, ed è imposto dalla cortesia dovuta al compagno.

5. CRITERIO PER APPLICARE LE PUNIZIONI

All'infuori di casi eccezionali e ben determinati, la correzione dei falli deve essere fatta attraverso le punizioni 1, 2, 3, 4, 5 a) e 5 b) previste nel regolamento per la stragrande maggioranza delle infrazioni. Ciò dà al giudice molta flessibilità per graduare la punizione, ma esige una grande sicurezza e uniformità di criterio.

Non è possibile stabilire prima del tempo, a quale situazione corrisponde una determinata punizione, perché ciò significherebbe entrare in un'analisi che, per quanto possa rientrare nella casistica, non potrebbe includere mai tutte le situazioni possibili; ma, come norma generale, il giudice deve ricordarsi della regola VII.- 11 b), che dà una linea guida per stabilire un criterio. «Ci sono diversi tipi di gioco pericoloso e di gioco contro le regole» – dice la norma - «considerando il vantaggio che ha fatto ottenere ad una squadra, ed il corrispondente svantaggio che subisce la squadra offesa.»

Di conseguenza, perché la punizione sia giusta, la squadra offesa deve essere posta almeno nella stessa situazione in cui stava prima che si commettesse il fallo, perché d'altro modo non si riparerrebbe il danno sofferto dalla squadra.

Questo deve essere il criterio al quale si devono adeguare i giudici nel polo, giocato tra gentiluomini, dove i falli sono più dovuti alla velocità e la violenza del gioco, piuttosto che alla malafede tra giocatori, senza che si venga ad ammettere come regola assoluta che tutti i falli sono involontari, ma anzi, che, nel desiderio di ottenere un vantaggio o impedire che la squadra avversaria ne ottenga uno, la stessa violenza del gioco porta a commettere azioni contro il regolamento, procurando un vantaggio illecito; per questo devono essere puniti questi falli.

La malafede evidente e intenzionale in un fallo pericoloso, o la malafede che risulta in un danno al gioco, sono casi eccezionali della regola precedente, in cui bisogna

applicare punizioni severe autorizzate dal regolamento. A ciò si riferisce “Sanzioni Disciplinari”, che autorizza l’espulsione del giocatore.

Questa punizione deve applicarsi senza esitazioni, quando la gravità del caso lo richieda, dovendo il giudice informare le autorità del torneo, e l’Associazione del suo comportamento, e le ragioni che lo hanno portato ad adottarla.

Le parole “condotta nociva al gioco”, comprendono non solo le giocate pericolose, ma anche la disobbedienza dei giocatori e i comportamenti offensivi o irrispettosi secondo il giudice.

La punizione 1 richiede che per la sua applicazione vengano soddisfatti tre requisiti nel fallo: 1°, che venga commesso vicino alla porta; 2° che venga commesso per salvare un goal, e 3° che sia pericoloso o intenzionale.

Il giudice deve ricordare che questa punizione non solo significa segnare un goal, ma anche che il gioco dovrà ricominciare dal punto in cui si è commessa l’infrazione, verso il lato più vicino alla tavola.

E’ uno dei pochi casi eccezionali alla regola generale della punizione di riparazione, e, come tutte le eccezioni, deve essere applicata in modo limitato, per esempio, se il fallo non è stato pericoloso o intenzionale; per più di quanto sia stato impedito un goal fatto, il giudice non può applicarlo, e deve cercare fra le altre punizioni, una che possa mettere la squadra offesa nella stessa situazione nella quale stava al momento di essere stato commesso il fallo, ossia, si deve applicare una punizione che dia l’opportunità di segnare un goal con la stessa sicurezza che si aveva prima del fallo. A questo riguardo, passando ad altre punizioni, il giudice deve ricordare che nella Punizione 2, quando il capitano della squadra danneggiata preferisce tirare da dove è stato commesso il fallo, gli avversari dovranno stare a 30 yarde dalla palla, anche se il fallo si tiri ad una minore distanza dalla porta.

6. OBBLIGHI DEGLI ARBITRI

Le sanzioni stabilite con questo Regolamento saranno da applicarsi in maniera obbligatoria, e sia l’arbitro che i giudici che non la/e applichi/no potranno essere sanzionati sportivamente.

I giudici e, nel caso, gli arbitri non dovranno dialogare con i giocatori. Dovranno soltanto informarli riguardo alla punizione da applicare senza spiegazioni. Quando segnaleranno un fallo tecnico, alzeranno il braccio destro, in modo che non ci siano

dubbi sul tipo di punizione stabilita. Il cartellino giallo dovrà anch'esso essere mostrato al giocatore ed al pubblico in maniera chiara, senza dare spiegazioni in quel momento sulle cause che hanno motivato tale cartellino.

7. USO DEL FISCHIETTO

Il giudice deve tenere il suo fischietto pronto per usarlo con rapidità, ma deve farlo correttamente. Deve ricordare che il cronometrista ha l'obbligo di fermare l'orologio quando sente il fischio; e che deve suonare il fischietto soltanto quando si commette un fallo, quando bisogna fermare il gioco per qualunque delle cause previste nel regolamento, o quando finisce il tempo.

Non bisogna suonare il fischietto quando si fa goal, o quando la palla esce dal campo dai lati, o per la linea di fondo, aiutata da un giocatore. Bisogna suonarlo soltanto quando il gioco continua nonostante la palla sia uscita.

Invece, se la palla esce con l'aiuto di un giocatore difensore, la giocata consiste in un'infrazione (punizione 6) che riduce il tempo, il giudice dovrà suonare il fischietto immediatamente.

Quando si deve suonare il fischietto, il giudice deve dare un solo fischio forte (Capitolo V.- 3 a) i) perché venga sentito dal cronometrista e da tutti i giocatori. E' molto fastidioso per il giudice che il gioco continui anche dopo il fischio.

Il gioco deve fermarsi immediatamente, e costituisce una scortesia nei confronti del giudice l'azione di un giocatore che, nonostante il fischio, continui il gioco; ma il giudice, suonando con forza, non deve fornire al giocatore la scusa di non averlo sentito.

8. FALLO FRA COMPAGNI

I falli fra compagni dovranno essere applicati soltanto quando esse rappresentino un pericolo serio, esponendo il giocatore a una caduta o colpo; come pure l'uso della stecca in modo tale che possa recare danno al compagno (esempio: trattare di colpire una palla in aria con il rischio di colpire un giocatore vicino)

In questo caso si concederà un tiro libero dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Il Giudice deve ammonire il giocatore che per la sua equitazione pericolosa o uso scorretto della stecca esponga i compagni a lesioni serie, di usare moderazione e nel caso non ubbidisca, gli saranno comminate le massime sanzioni.

X. - CHIARIMENTI AL REGOLAMENTO

1. Incroci

Capitolo VII e art. 2, 3 e 4: Le regole applicate più di frequente sono contenute nel Capitolo VII, nei cui articoli vi è incluso quasi tutto il meccanismo del polo.

Le principali proibizioni sono tre:

- a) Nessuno può incrociare colui che è in possesso della palla.
- b) Nessuno può prendere la linea davanti a chi ne è in possesso.
- c) Nessuno può marcare sulla linea davanti ad un altro giocatore.

1. L'incrocio penalizzato è quello che si commette a una distanza che implica la possibilità di uno scontro, ma quando non vi è questo rischio, non c'è fallo. E' difficile stabilire esattamente a quale distanza vi è un pericolo, perché le situazioni che si possono verificare sono infinite, ma ciò che il Giudice deve prendere in considerazione, è la velocità dei giocatori. Se a cinque metri si può incrociare la strada ad un giocatore che procede al trotto senza pericolo, alla stessa distanza l'incrocio può essere fatale passando davanti ad un giocatore che galoppa alla stessa velocità della palla. "Il più minimo rischio di scontro" dice la regola, essendo stata sostituita la formula antica che parlava di un giocatore costretto a stringere per evitare lo scontro. L'ampiezza dei termini adoperati, indica senza dubbio l'intenzione del regolamento di concedere grande sicurezza al giocatore in possesso e, nei casi dubbi, il beneficio del dubbio dovrà andare in favore del giocatore incrociato.

Ora, alla domanda "chi è in possesso di palla?", la risposta si evince dal Capitolo VII art. 2, 3 e 4.

Il sistema adoperato dal regolamento è quello di analizzare le svariate situazioni possibili fra i giocatori, stabilendo in ogni caso chi è il giocatore che ne ha il diritto. Se si seguisse un altro sistema, si potrebbero riunire i casi di cui sotto stabilendo una scala di conformità con l'ordine in cui deve essere concesso il diritto di possesso ed in questo caso si otterrebbe il diritto di passaggio:

- a) Due giocatori che corrono marcandosi sulla linea della palla.
- b) Un giocatore che corre sull'angolo minore rispetto alla linea della palla o verso di essa.
- c) Il giocatore che corre sull'angolo minore rispetto alla linea della palla e sua traiettoria.
- d) Il giocatore che corre sull'angolo minore rispetto alla linea della palla e verso di essa.
- e) Quando in questi ultimi due casi l'angolo dei due giocatori è uguale, si deve dare la preferenza al giocatore che ha la palla alla sua destra. L'inciso a) concede la preferenza ai giocatori che corrono marcandosi e costringe il giocatore soltanto a concedere loro il passaggio, ma esige che i due giocatori vadano sulla traiettoria della palla e sulla linea esatta, se vanno in angolo con essa, o in direzione opposta, il privilegio sparisce e si deve concedere il passaggio al giocatore solo.

Il possesso della palla si basa nel rapporto della traiettoria del giocatore e la traiettoria della palla e non ha niente a che vedere con il fatto di essere stato l'ultimo a colpirla, poiché il giocatore perde il proprio diritto se devia dalla linea della palla, interpretando per "linea della palla" quella del proprio percorso e prolungamento.

Il possesso della palla concede al giocatore il diritto di colpire dal lato della stecca, ma tale diritto diventa un obbligo quando qualcuno va all'incontro della palla.

- 2. Non è proibito soltanto l'incrocio, ma non è neanche permesso prendere la linea davanti ad un giocatore in suo possesso, tranne che a una distanza che renda impossibile lo scontro. La distanza deve essere rapportata con la velocità dei cavalli ma in ogni caso deve essere molto ampia.

Se un giocatore entra correttamente sulla linea della palla, da quel momento egli è in possesso della palla e quindi nessuno può spintonarlo da dietro.

- 3. Nessuno può stringere sulla linea della palla se vi è il rischio di uno scontro con un altro che viene sulla stessa linea. E' quello che comunemente si chiama

“fermarsi sulla palla”, azione tanto frequente soprattutto nelle partite con handicap minore.

Si penalizza come fallo una spinta ad un avversario facendolo incrociare da un altro giocatore. Nell'attuale regolamento è stata introdotta questa disposizione ed i Giudici devono penalizzare dette giocate come equitazione pericolosa, non soltanto perché costringono l'avversario a commettere fallo, ma perché impediscono di colpire la palla in forma appropriata.

Un fallo molto frequente è quello che si commette eseguendo un backhand, soprattutto dal lato sinistro. Molti giocatori abituati a girare il proprio cavallo incrociando per questo la linea e rischiando che l'avversario, che viene entrando sulla palla, lo investa o debba stringere. Al fine di garantire la sicurezza assoluta del giocatore che è in possesso di palla, dovranno essere penalizzati immediatamente gli incroci e le marcate scorrette nonché le finte, anche quando il giocatore che ha commesso l'infrazione affermi di aver deviato il proprio cavallo all'ultimo momento per non incrociare o marcare correttamente. Il giocatore che si preoccupa della palla, non può sapere se l'avversario che viene correndo verso di lui, ad angolo retto, girerà il proprio cavallo o se potrà farlo in virtù della velocità che ha e, quindi, è naturale che si sposti o sbaglia la palla (Capitolo VII.- 5g)

I giudici dovranno osservare con attenzione e penalizzare i falli che si producono frequentemente quando un giocatore entrando di punta sbaglia la palla e gira da destra, incrociando la linea di colui che ne era in possesso.

Quando la direzione della palla cambia bruscamente, il giocatore che si trova sulla nuova linea ne è in possesso, ma deve dare il passaggio ai giocatori che vengono correndo seguendo la prima direzione della palla, quando gli stessi si trovano nell'impossibilità assoluta di spostarsi in tempo per evitare lo scontro.

TITOLO II

Il Regolamento di Gioco dell’Arena (o Paddock) Polo

Introduzione

Il gioco dell’Arena Polo mette a confronto due squadre di due o tre giocatori ciascuna, in funzione delle dimensioni del campo. Il gioco consiste nel mandare una palla con una stecca nelle porte situate ad ogni estremità del campo.

Il vigore e la rapidità delle azioni implicano una conoscenza ed un'applicazione rigorosa delle regole di gioco, scopo che si ottiene pienamente nel momento in cui l'arbitraggio, il modo di giocare e lo spirito del gioco traducono il rispetto dello spirito sportivo e la protezione dei cavalli.

Questo spirito sportivo costituisce la base stessa del polo.

È quindi opportuno che i giocatori familiarizzino, fin dall'inizio della loro pratica, con il regolamento.

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. due cronometri,
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 a scelta dell’organizzazione potrà arbitrare in campo a cavallo o fuori a piedi.

L’eventuale cavallo dell’arbitro dovrà essere fornito dagli organizzatori.

II – GARE

CATEGORIA	ETÀ DEL GIOCATORE	PONY/CAVALLO	Altezza
Polo Pony Children	5 - 10	Pony A	Fino a cm 117
Polo Pony Juniores	11 - 16	Pony	Da 118 a 149
Seniores	Oltre 16	Cavallo	

È comunque permessa la partecipazione a competizioni su cavalli, ai giovani giocatori a partire dai 12 anni di età.

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 che può essere montato in campo o a piedi fuori dal campo

L'arbitro deve stare in una posizione centrale nella zona di sicurezza, obbligatoriamente lontano dai groom, allenatori o sostituiti, di preferenza su di una sedia da arbitro.

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 i capitani 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, infliggere delle sanzioni.

Prima dell'inizio dell'incontro, gli arbitri devono 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. Ogni giocatore non potrà utilizzare più di un cavallo per ogni tempo di gioco, non è quindi ammesso il cambio del cavallo durante un tempo di gioco, a meno che non sia indispensabile per motivi di salute del cavallo stesso.

Art 4.2 - Allenatori e grooms

È autorizzata, nella zona di sicurezza, la presenza di un solo allenatore a squadra, e di un solo groom per pony/cavallo, a condizione che siano in una tenuta corretta ed uniforme, ai colori della loro squadra.

L'allenatore o i grooms non hanno il diritto di rivolgersi agli arbitri.

Art4.3 - Sostituzioni

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

Le sostituzioni non sono limitate.

Art4.4 - Capitano: doveri e diritti

Il capitano è il rappresentante della sua squadra. Dirige e controlla il gioco. Il capitano 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, il capitano deve fare sapere all'arbitro quale giocatore lo sostituisce durante la sua assenza.

Art 4.5 - Sicurezza dei partecipanti

Un giocatore o un Arbitro 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 4.6 – Equipaggiamento

Ogni giocatore deve avere il seguente equipaggiamento: pantaloni bianchi, maglia della squadra, stivali, ginocchiere, casco protettivo secondo le norme in vigore; in oltre i minori di 18 anni devono indossare anche gli occhiali protettivi e le gomitiere.

Art 4.7 - Partecipazione

Ciascun giocatore potrà partecipare per una sola squadra durante un torneo.

Salvo in casi estremi ed in sostituzione di un giocatore infortunato e con il benestare dei capitani di tutte le altre squadre partecipanti al torneo.

V - CAVALLI

Art 5.1 – Partecipazione

Ad ogni gruppo di età dei giocatori corrisponde una categoria autorizzata.

Ogni giocatore può disporre di un solo cavallo per ogni tempo di gioco all'interno di una partita.

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 obbligatoria, salvo che per i pony A.

È vietato l'uso degli speroni per il pony A.

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

Art 5.3 – Protezione dei cavalli

Ogni pony/cavallo 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/cavallo.

L'arbitro ha il dovere di escludere dal campo ogni cavallo 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/cavallo 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/cavallo 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.

Sia durante l'intervallo che alla fine della partita, sono prioritarie le cure necessarie per permettere il migliore recupero possibile. La consegna dei premi, quando necessita la presenza dei cavalli deve svolgersi dopo le cure necessarie.

VI – NORME TECNICHE

Art 6.1 – Campo

In ogni caso, la priorità è data ai campi di gioco in esterno. Tuttavia, gli incontri ufficiali possono svolgersi indoor. In questo caso le porte devono essere evidenziate da delle linee dipinte di bianco sulle paratie di fondo.

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 150 m,
- ✦ Larghezza: da un minimo di 20 m ad un massimo di 75 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.

Art 6.3 – Delimitazione

I quattro lati del campo sono delimitati da delle linee bianche tracciate sul terreno o da tavole che delimitano i lati lunghi del campo di altezza minima di cm. 27 e massima di cm. 150. 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 25 mt dell'appiombò della porta.

Art 6.5 – Porte

Le porte sono realizzate con due pali di 3 metri di altezza 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

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 squillare, per 3 secondi, 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 1 o 2 devono essere eseguite.

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.

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 n°5.

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 che si posizionerà nel punto esatto dove è sopraggiunta l'interruzione del gioco. Le squadre si schiereranno come ad inizio partita. Dopo un goal, la rimessa in gioco verrà effettuata dalla linea di fondo campo dalla squadra che lo avrà subito. Se una squadra tarda manifestamente, senza una ragione valida, a raggiungere il punto di rimessa in gioco, l'arbitro può fischiare una penalità semplice n°5 a vantaggio della squadra già posizionata.

Per la rimessa in gioco della palla uscita dalla linea laterale, verrà assegnata una punizione n° 5 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 verrà effettuata dalla squadra in difesa, i giocatori della squadra avversa si posizioneranno al di là della linea dei 25 m.

Dopo che la palla è stata colpita da un giocatore della squadra che beneficia della punizione, nessun giocatore di quella squadra può colpire o tentare di colpire la palla prima che tocchi una parete, un palo, un giocatore o un'altra cavalcatura.

Se al momento di un'uscita dalla linea di fondo, la palla viene toccata dalla stecca di un difensore, sarà accordata una penalità n°4 alla squadra attaccante.

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.

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 – Diritto di passaggio

- a) Se uno o svariati giocatori corrono sulla linea della palla e questa per qualsiasi motivo viene deviata all'improvviso, creando una nuova linea, hanno diritto di passaggio se proseguono sulla linea originale per un corto tragitto. Se qualcuno dei giocatori coinvolti nell'azione o altro giocatore prende la nuova linea, i giocatori di cui sopra, hanno il diritto di passaggio non potendo giocare la palla.
- b) Nel caso in cui un giocatore in possesso di palla cambiasse bruscamente la traiettoria della stessa, colpendola verso un giocatore della squadra avversaria, quest'ultimo ha il diritto di passaggio o di uscita sulla nuova linea senza che ciò costituisca fallo.
- c) Qualora un giocatore colpisca in avanti la palla superando un avversario, sulla stessa linea e con la stessa velocità, quest'ultimo è abilitato a colpire un back da destra, qualora non faccia un incrocio: l'altro giocatore potrà soltanto riavere la palla entrando dalla parte opposta.

Art 7.11 - 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 7.12 – Portare la palla

Un giocatore può prendere, colpire o spingere la palla unicamente con la propria stecca. Un giocatore può inoltre fermare la palla con qualunque parte del corpo, non intenzionalmente, ma non potrà trasportarla intenzionalmente.

Non è permesso portare in avanti la palla con più di due colpi, tranne nel caso in cui ci sia una distanza tale da non creare situazioni di pericolo, solo in questo caso si potrà cambiare direzione girando con la palla, colpendola quindi più di due volte.

Art 7.14 – 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 o influenzare l'arbitro.

È formalmente vietato minacciare, colpire, trattenere un giocatore o un pony/cavallo 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 sanzionato verbalmente oltre alla penalità data alla sua squadra.

Se non vi è seguito, gli arbitri hanno il diritto di mettere in atto una procedura disciplinare prevista dal regolamento generale.

Art 7.15 – 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 – Punizioni

Sono applicabili diversi tipi di punizioni più o meno severe, secondo la natura dei falli, e permettono all'arbitro di sanzionare il gioco irregolare. Il gioco riprende al segnale dell'arbitro. Dopo che la palla è stata colpita da un giocatore della squadra che beneficia

della punizione, nessun giocatore di quella squadra può colpire o tentare di colpire la palla prima che tocchi una parete, un palo, un giocatore o un'altra cavalcatura.

A – Punizione n°1

Sanziona gli errori gravi e inaccettabili: brutalità, gioco pericoloso, insulti all'arbitro, ecc. Sarà attribuito un goal tecnico alla squadra che avrà subito la colpa.

Il gioco riprenderà con una rimessa in gioco effettuata dall'arbitro nel modo seguente:

1. Le due squadre si allineeranno parallelamente alla linea dei 25 metri della squadra penalizzata.
2. L'arbitro si posizionerà davanti e di fronte ai giocatori allineati, la linea di fondo difesa dalla squadra penalizzata sulla sua destra.

B – Punizione n°2

Un tiro libero è accordato alla squadra che beneficia della punizione, la palla sarà posizionata nel mezzo della linea dei 25 metri.

I giocatori della squadra che batte la punizione dovranno posizionarsi dietro o affianco al giocatore che la esegue, i giocatori avversari si dovranno posizionare dietro la linea di fondo campo e ad almeno 5 metri dai pali. Nel caso non ci sia la linea di out, i giocatori dovranno posizionarsi in campo alla distanza massima di 1 metro dalla linea di fondo e a 8 metri dai pali. Un solo giocatore della squadra che difende, potrà collocarsi sulla linea della porta durante l'esecuzione della punizione, lo stesso potrà entrare in gioco esclusivamente nel momento in cui l'avversario colpisca la palla. Tutti gli altri giocatori potranno colpire la palla qualora rimanga in campo dopo l'esecuzione della punizione e sempre rispettando le regole sulla linea della palla.

Il giocatore che esegue la punizione, potrà colpire la palla una sola volta

Nel caso in cui la palla, dopo l'esecuzione della punizione, non giunga in porta, né colpisca null'altro, sarà considerata morta, il gioco si interrompe e riprenderà con una punizione n° 5 in favore dei difensori.

C - Punizione n°3 – Corner

Un tiro d'angolo è accordato alla squadra che beneficia della punizione, la palla deve essere piazzata sulla linea dei 25 metri all'altezza della sua uscita dal campo.

Un giocatore della squadra avversaria potrà posizionarsi tra le porte. Gli altri giocatori della squadra penalizzata devono posizionarsi dietro ad una distanza di almeno 5 metri dal tiratore della punizione.

Il giocatore che esegue la punizione, potrà colpire la palla una sola volta

D – Punizione n°4

Un tiro libero è accordato alla squadra che beneficia della punizione, la palla sarà piazzata al centro del campo. I giocatori della squadra penalizzata devono piazzarsi a più di 25 metri dal tiratore della punizione.

Il giocatore che esegue la punizione, potrà colpire la palla una sola volta

E – Punizione n°5

Un tiro libero è accordato alla squadra che beneficia della punizione, la palla sarà posta esattamente nel punto in cui è stato commesso il fallo. I giocatori della squadra penalizzata devono posizionarsi a più di 25 metri dal tiratore della punizione.

Il giocatore che esegue la punizione, potrà colpire la palla una sola volta

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 n° 1, 2 o 3 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 25 metri a porta vuota, in caso di parità, si ripeteranno i tiri dal dischetto dei 15 metri.

Per la categoria su Pony, i colpi si tirano esclusivamente dal dischetto dei 15 metri.

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 la migliore differenza di goal, contando unicamente le partite giocate tra di loro.
2. quella che avrà ottenuto il più alto numero di goal, contando unicamente le partite giocate tra di loro.
3. 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.

LIBRO II

DISCIPLINA PER LE AUTORIZZAZIONI A MONTARE

Per quanto attiene alle norme relative alle patenti si deve far riferimento alla Disciplina per le Autorizzazioni a Montare illustrata nell'art. 133 del Regolamento Generale FISE, nella quale sono contenute. Di seguito si indicano per comodità i diversi tipi di Brevetti previsti per il Polo.

Brevetti Polo

Art. I. – Brevetti.

Per la pratica agonistica del Gioco del Polo esistono due tipi diversi di Brevetto che si possono acquisire dopo la patente "A" Ludica e a seguito di esame o per riconoscimento di brevetto equivalente, rilasciato da altra federazione di altro Paese e comunque non prima del raggiungimento dell'11° anno di età: il Brevetto B Polo (B/P) e il Brevetto B Arena Polo (B/AP)

Art. II. – Pony.

E' prevista l'attività Polo Pony, per bambini dai 4 ai 12 anni, normata nella DAM nell'articolo relativo alle patenti A, all'art. 133 del Regolamento Generale FISE.

Art. III – Tesseramento.

Per tutti i giocatori stranieri, che intendono partecipare a competizioni di Polo sul territorio Nazionale, è obbligatorio il rilascio di un Brevetto Polo, secondo le norme previste dall'art. 123 e 124 del Regolamento Generale FISE.

LIBRO III

GIOCATORI

TITOLO I

Handicap

Art. 1 – Definizione

- a) L'handicap di un giocatore è l'indicatore che ne definisce il grado di abilità nel gioco.
- b) L'Handicap è composto da una scala di valori che va da -2 a 10 e che sono definiti "goal di handicap".
- c) Il totale degli handicap dei 4 giocatori che formano una squadra, definisce l'handicap della squadra stessa.
- d) Gli handicap dei giocatori italiani o stranieri che disputano tornei di polo sul territorio italiano, vengono stabiliti annualmente da un'apposita commissione federale.
- e) Ogni giocatore che partecipa a tornei di polo sul territorio italiano, deve essere dotato del proprio handicap nazionale.

Art. 2 – Composizione della Commissione Handicap

La Commissione Handicap Federale è composta da:

- Il Responsabile del Dipartimento;
 - Il Tecnico Federale;
 - Il Coordinatore delle Attività Giovanili;
 - Un Rappresentante di ciascuno dei Club di Polo e Arena Polo affiliati alla FISE;
-
- a) La Commissione dura in carica sino al 30 novembre dell'anno successivo alla nomina e comunque sino alla riunione annuale di determinazione degli handicap.
 - b) La Commissione sarà validamente formata solo con una presenza minima di almeno quattro membri, nel caso di parità nelle votazioni, il voto del Tecnico Federale sarà determinante.
 - c) La Commissione sarà presieduta dal Responsabile del Dipartimento Polo.
 - d) Per le decisioni d'urgenza che si dovessero rendere necessarie nel corso dell'anno, la Commissione Handicap potrà riunirsi anche per tele conferenza.

- e) La Commissione Handicap si riunisce, formalmente una volta l'anno, convocata dalla FISE, entro il 30 novembre per valutare le proposte di handicap dei giocatori italiani e stranieri che abbiano giocato nei vari Club di Polo presenti sul territorio nazionale, ratificando o modificando gli handicap proposti dai Club stessi per l'anno seguente, con votazione a maggioranza assoluta.
- f) Gli handicap così stabiliti dalla Commissione dovranno essere ratificati dal Consiglio Federale con apposita delibera e saranno validi dal 1° gennaio sino al 31 dicembre dell'anno seguente.
- g) Le votazioni per gli handicap saranno regolate come segue:
 - 1) il 50% dei voti verranno espressi dai rappresentanti federali nelle seguenti proporzioni:
 - i. 10% Responsabile del Dipartimento
 - ii. 20% Tecnico Federale
 - iii. 20% Coordinatore delle Attività Giovanili
 - 2) il 50% dei voti verranno espressi dai rappresentanti dei Club presenti alla riunione, secondo le seguenti modalità:
 - i. ognuno dei quali potrà esprimere una quota di voto percentuale in proporzione al numero dei propri tesserati;
 - ii. all'inizio della riunione, in base ai club presenti e rappresentati, sarà determinata la percentuale di voti nella disponibilità di ciascun partecipante alla Commissione;
 - iii. ciascun tesserato con Brevetto B Polo darà diritto a n° 5 voti, mentre tutti gli altri tesserati daranno diritto ad un voto (rilevamento tesserati al 31 ottobre);
 - iv. definito il totale dei voti presenti, la quota del 50% sarà ripartita fra i club presenti.
 - v. ciascun Club potrà essere rappresentato dal proprio Presidente o, in caso di suo impedimento, da un suo delegato scelto tra i propri tesserati.

Art. 3 – Regolamento Handicap

- a) Ciascun Club affiliato o aggregato alla FISE deve inviare alla Commissione Handicap, entro il 15 ottobre di ciascun anno, le proposte di handicap, per l'anno successivo, dei propri giocatori e dei giocatori italiani o stranieri ospitati dal Club.

- b) La Commissione consulterà i Rappresentanti dei giocatori di ciascun Club, al fine di raccogliere le loro opinioni in merito alle variazioni proposte dal proprio Club ed eventuali suggerimenti circa l'attribuzione degli handicap nazionali degli altri giocatori.
- c) Il rappresentante dei giocatori dovrà essere eletto, da ogni Club, mediante votazione da tenersi tra il 1° novembre ed il 31 dicembre d'ogni anno; alle votazioni avranno diritto a partecipare tutti i giocatori in possesso di brevetto B/polo rilasciato dalla Fise ed in corso di validità per l'anno nel quale si tengono le votazioni; il rappresentante così eletto rimane in carica sino al 31 ottobre dell'anno seguente.
- d) Su richiesta di uno dei componenti della Commissione, nel corso dell'anno potranno essere variati esclusivamente gli handicap dei giocatori stranieri e dei giocatori italiani, ai quali non sia stato attribuito un handicap dalla Commissione. Tale variazione dovrà essere deliberata dalla Commissione secondo le norme di cui ai seguenti art. 5, 6 e 7.
- e) I giocatori stranieri avranno l'handicap massimo tra quelli a loro attribuito dal loro paese di residenza, dagli Stati Uniti, dall'Inghilterra e dall'Argentina. Tale norma è applicata anche ai giocatori italiani che non abbiano al momento un handicap in Italia.
- f) I giocatori italiani con doppio passaporto giocheranno con l'handicap più alto tra quello italiano e quello a loro attribuito nel Paese di cui possiedono la doppia cittadinanza.
- g) I giocatori provenienti dal Sud America giocano in Italia con un handicap minimo di 3 goals. salvo rettifica da parte della Commissione Handicap. Per i giocatori sudamericani dichiarati gentleman, dovrà essere richiesta l'attribuzione dell'handicap alla Commissione, da parte del giocatore italiano ospitante che se n'assume la responsabilità, pena la squalifica del giocatore ospite e del Capitano della squadra. Il giocatore straniero che riceve un ingaggio od un rimborso spese avrà comunque un handicap minimo di 3 goal.
- h) Nel caso in cui un giocatore, che non abbia mai giocato in Italia, dopo la prima partita disputata in un Torneo, dimostri un handicap nettamente superiore al proprio, un Ispettore nominato dalla FISE su richiesta del Club ospitante o del Comitato Organizzatore o del Capitano di una Squadra partecipante al Torneo, potrà alzare l'handicap del giocatore in questione. Tale richiesta dovrà pervenire **solo** dopo la 1° partita.

-
- i) La variazione si applicherà immediatamente. La decisione dell'Ispettore incaricato dovrà essere ratificata dalla Commissione Handicap per i Tornei successivi. Agli effetti del torneo nel corso del quale si dovesse verificare tale variazione, se l'handicap complessivo della squadra del giocatore in questione dovesse superare l'hp massimo previsto per il torneo, la squadra potrà terminare ugualmente il torneo, ma le saranno addebitati n. 1 goal di penalizzazione a partita oltre alla normale differenza goal con le squadre avversarie, tenuto conto del nuovo handicap della squadra. La modifica dell'handicap, ai fini del ricalcolo della classifica, non sarà retroattiva. Per i Tornei da disputare successivamente, le squadre partecipanti dovranno rispettare l'handicap massimo del Torneo.
- j) Non potrà essere richiesta nessuna variazione per quei giocatori che hanno avuto un hp. dall'ultima Commissione Handicap o che durante l'anno in corso gli sia stato attribuito un hp. in sede di esame da parte del Tecnico Federale.
- k) Nel caso di giocatori che negli ultimi anni non abbiano rinnovato il tesseramento e che riprendano la loro attività con l'handicap vecchio, potrà essere richiesta la modifica con gli stessi criteri di cui sopra.
- l) Ai giocatori neopatentati, che non siano mai stati giocatori in precedenza o non siano in possesso di hp proveniente da altra Federazione riconosciuto idoneo dalla Commissione, viene attribuito hp - 2, salvo per quanto indicato dall'istruttore esaminatore e sino alla prima riunione della Commissione.
- m) I giocatori con hp -2 potranno partecipare esclusivamente a tornei con hp non superiore a 4 goal, i giocatori con hp -1 potranno partecipare esclusivamente a tornei con hp non superiore a 10 goal. È facoltà dei Comitati Organizzatori, sotto la propria responsabilità, accettare l'iscrizione di giocatori con hp -1 e -2 in tornei con hp superiore a quanto indicato nel paragrafo precedente; in tal caso, i giocatori con hp -2 che partecipino a tornei a 6 goal saranno conteggiati come -1, mentre nei tornei oltre i 10 goal saranno conteggiati come 0; i giocatori con hp -1 che partecipino a tornei oltre 6 goal saranno conteggiati come hp. 0:
- è comunque facoltà della Commissione dichiarare i tornei ai quali può partecipare un giocatore al quale viene attribuito l'hp -2 o -1.
 - salvo per quanto diversamente stabilito dal Comitato Organizzatore, un solo hp -2 o -1 può essere scalato nel conteggio complessivo dell'handicap della squadra, nel caso di squadre con più giocatori di hp. -2 o -1, tolto il primo, gli altri saranno conteggiati come hp. 0.

-
- n) Per quanto riguarda quei giocatori, italiani e stranieri, che non avessero rinnovato il loro tesseramento nell'anno precedente, il loro handicap potrebbe essere revisionato, applicando le norme previste dal presente regolamento, nel momento nel quale rinnovino il tesseramento.
- o) Per le giocatrici è previsto anche un handicap solo femminile, che viene stabilito dalla Commissione Handicap in aggiunta all'handicap misto, seguendo le stesse modalità e regole dell'handicap misto per quanto riguarda le variazioni annuali. Per le giocatrici che non avessero un handicap femminile, sarà utilizzata la seguente tabella di conversione da hcp misto a hcp femminile:

Tabella di conversione Handicap Femminili

Handicap misto	Handicap Femminile
-2	0
-1	1
0	3
1	4
2	5
3	8
4	9
5	10

TITOLO II

ASSEMBLEA DEL DIPARTIMENTO POLO

Art. 1 – Composizione

L'Assemblea Nazionale del Dipartimento Polo si riunisce almeno una volta all'anno, per dare modo di esprimere suggerimenti ed opinioni ad un più ampio ambito di addetti ai lavori, in modo tale da garantire una più ampia rappresentativa di tutte le realtà che ruotano intorno al mondo del polo italiano.

All'Assemblea hanno diritto a partecipare: il Presidente Federale, il Direttore Sportivo delle Discipline non olimpiche, il Responsabile del Dipartimento, Il Tecnico Federale, l'Arbitro Federale, il Coordinatore delle Attività Giovanili, i Presidenti dei Club Affiliati ed Aggregati (o un loro delegato), i Rappresentanti dei Giocatori dei Clubs Affiliati (eletti secondo le modalità indicate nel Regolamento della Commissione Handicap) e i Presidenti dei Comitati Organizzatori di Tornei di Polo sul territorio nazionale che abbiano realizzato almeno un torneo nel corso dell'anno;

L'Assemblea Nazionale si terrà entro il 30 ottobre di ciascun anno o comunque tutte le volte che il Dipartimento Polo lo ritenga opportuno.

Art. 2 – Competenze

L'Assemblea ha valore esclusivamente consultivo e di indirizzo, le determinazioni assunte a maggioranza dall'Assemblea dovranno sempre essere ratificate dal Consiglio Federale, che potrà decidere in merito in totale autonomia.

L'Assemblea discute degli ordini del giorno proposti dal Dipartimento Polo e particolarmente riguardo alla definizione del Calendario Nazionale dei Tornei, delle specifiche relative al Campionato Italiano e provvede ad indicare tre membri della Commissione Handicap, secondo quanto previsto dal presente regolamento nel Libro III, Titolo I, Art. 2.

LIBRO IV

TITOLO I

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

Art. 1 - Autorizzazione tornei, Inserimento in Calendario

Ogni torneo, esibizione o dimostrazione di polo (di seguito per brevità indicate come “competizione”) che si svolga sul territorio nazionale deve ottenere preventivamente l’autorizzazione della F.I.S.E., per il tramite del proprio Dipartimento Polo e, conseguentemente, essere inserito nel Calendario Nazionale dei Tornei di Polo.

Il Comitato Organizzatore dovrà rispettare tutte le disposizioni contenute negli art. 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 106, 107, 108, 109 110, 111, 112 e 113 del Regolamento Generale FISE.

L’autorizzazione per l’inserimento nel Calendario Nazionale dei Tornei di Polo, dovrà essere richiesta dal Presidente del Club (affiliato/aggregato alla F.I.S.E.) ospitante la competizione, o dal Comitato Organizzatore (affiliato/aggregato alla F.I.S.E.) o da un giocatore (responsabile della competizione) regolarmente tesserato con brevetto B Polo; la richiesta dovrà pervenire tra il 1 ed il 30 ottobre di ogni anno precedente all’anno nel quale si svolgerà la competizione o comunque nei termini stabiliti dal Dipartimento Polo.

Le richieste dovranno pervenire entro tale data al Dipartimento Polo tramite email a polo@fise.it o via posta ordinaria a: F.I.S.E. – Federazione Italiana Sport Equestri – Dipartimento Polo, Viale Tiziano n° 74 – 00196 ROMA.

Nella richiesta dovranno essere indicate le date (inizio e fine), il titolo, il luogo e l’handicap della competizione.

Gli Organizzatori (con tale dicitura s’intendono: Club, Comitati Organizzatori o Giocatori responsabili) saranno gli unici referenti della competizione che la F.I.S.E. riconoscerà come tali, gli stessi saranno ritenuti responsabili della competizione a tutti gli effetti, per quanto riguarda gli aspetti sportivi, organizzativi, economici e legali; dovranno quindi rendersi garanti nei confronti della F.I.S.E del rispetto delle regole federali, nonché di tutte le normative previste dalla legge, vigilando in particolare sulla regolarità degli adempimenti relativi al tesseramento dei giocatori partecipanti e della documentazione sanitaria dei cavalli impiegati nelle competizioni, mediante la sottoscrizione della dichiarazione allegata.

Non saranno accettate richieste da parte di Organizzatori non in regola con i pagamenti delle quote Federali.

Tutte le richieste pervenute secondo le scadenze di cui sopra, saranno esaminate dalla F.I.S.E. che procederà alla redazione del Calendario Nazionale entro il 15 dicembre di ciascun anno.

Art. 2 - Modifiche, Annullamento, Inserimento Tardivo

Il luogo, le date assegnate ed il livello delle competizioni devono essere tassativamente rispettate dagli Organizzatori.

Eventuali modifiche alle date o al livello di gioco (handicap) devono essere richieste al Dipartimento Polo, almeno 60 gg. prima della data inserita in Calendario per la competizione stessa; le modifiche di cui sopra potranno essere autorizzate dalla F.I.S.E. solo dopo aver effettuato le verifiche del caso riguardo a sovrapposizioni o altre problematiche e comunque ad insindacabile giudizio della F.I.S.E.

La stessa procedura vale per eventuali richieste tardive (inviate dopo le date stabilite nel precedente Art. 1).

Eventuali annullamenti di Competizioni inserite in Calendario, dovranno essere comunicati alla F.I.S.E., almeno 30 giorni prima dello svolgimento previsto; nel caso di annullamento per cause metereologiche l'Organizzatore deve comunicare entro 2 gg. dall'annullamento se intende, riproporre il torneo in data diversa, nel caso valgono le norme relative agli spostamenti di data.

Al fine di determinare eventuali sovrapposizioni, si devono comunque considerare le Competizioni secondo la seguente tabella:

- Tornei con Hcp. Compreso tra 7 e 10 goal;
- Tornei con Hcp. Compreso tra 11 e 15 goal;
- Tornei con Hcp. Superiore a 15 goal;

Art. 3 - Eventi F.I.P. – Federazione Internazionale Polo e Tornei Internazionali

Nessuna Competizione nella quale sia coinvolta la F.I.P. - Federazione Internazionale Polo o comunque che preveda la partecipazione di rappresentative nazionali italiane (sia in Italia che all'estero) o di altre Nazioni (su tutto il territorio italiano), potrà essere realizzato senza l'autorizzazione ed il coinvolgimento diretto della F.I.S.E.

nell'organizzazione (nelle forme e modalità dalla stessa stabilite) e comunque dovrà essere proposto ufficialmente dagli/agli eventuali corrispondenti esteri direttamente dalla F.I.S.E. e non per il tramite degli Organizzatori;

Art. 4 - Norme Comportamentali e Disposizioni Generali

Alle squadre partecipanti alle Competizioni non sarà consentito dare "forfait", tutte le partite in programma dovranno essere disputate a meno di gravi impedimenti comprovati, pena sanzioni disciplinari.

In caso di ritiro di una squadra (prima dell'inizio o durante lo svolgimento della Competizione), qualora non consentito dal presente Regolamento e non approvato dall'Organizzatore, saranno comminate le sanzioni disciplinari al Capitano della Squadra. Tutti i giocatori dovranno presentarsi alla premiazione, a prescindere dal loro posto in classifica, pena sanzioni disciplinari.

I giocatori dovranno presentarsi in campo quindici minuti prima dell'inizio della partita, in caso di ritardo sarà a discrezione dell'arbitro comminare eventuali sanzioni.

E' severamente vietato usare un linguaggio o gesti ingiuriosi nei confronti di giocatori, arbitri, pubblico o comunque chiunque sia presente in campo e fuori durante le Competizioni. Tutte le trasgressioni saranno severamente sanzionate.

Dovrà essere presente a bordo campo il servizio di Ambulanza, attrezzata secondo le disposizioni di legge. Un Veterinario ed un maniscalco dovranno essere reperibili su chiamata.

Art. 5 - Sanzioni Disciplinari

Eventuali trasgressioni alle regole di cui sopra, saranno deferite automaticamente alla Commissione Disciplinare Federale per i provvedimenti del caso.

Saranno deferiti alla Commissione Disciplinare anche quei giocatori che, se pur informati, partecipino a Competizioni non autorizzate dalla F.I.S.E..



DICHIARAZIONE RESPONSABILE MANIFESTAZIONE

(nel caso di manifestazioni non organizzate all'interno di Società Affiliate o Aggregate FISE)

Il sottoscritto/a, nato/a a, il, domiciliato/a a, in, cod. fisc., tesserato/a FISE n° rinnovata il

D I C H I A R A

di assumersi le responsabilità derivanti dall'organizzazione dell'evento di Polo denominato, che si svolgerà a nelle date

Con la sottoscrizione della presente dichiarazione, il tesserato suindicato, nei confronti della F.I.S.E., si assume tutte le responsabilità relative all'organizzazione dell'evento di cui sopra, **con particolare riferimento** all'osservanza di tutte le disposizioni di legge e Federali anche relative a:

- Adempimenti sanitari relativi a cavalli, giocatori e pubblico;
- Adempimenti relativi al tesseramento dei giocatori partecipanti;
- Sicurezza delle strutture di ricovero dei cavalli, campo di gara e di allenamento e tribune;
- Impegni economici;
- Copertura assicurativa dell'evento per la Responsabilità Civile Contro Terzi;

Il presente impegno resterà comunque in vigore anche dopo le date suindicate di fine manifestazione, per eventuali contestazioni che dovessero sorgere dopo tale data, sempre in relazione all'evento oggetto della presente.

In fede.

(Firma del Tesserato)

Fac-simile dichiarazione responsabile manifestazione

TITOLO II

Organizzazione Tornei

Art. 1 – Requisiti per l'organizzazione di tornei di Polo

Possono ottenere l'abilitazione POLO le associazioni che intendono praticare l'attività del Gioco del Polo, che rispondono ai seguenti requisiti:

- a) Possono essere abilitate le società regolarmente affiliate alla FISE;
- b) La presenza di minimo 10 soci, con diritto di voto in Assemblea, regolarmente tesserati FISE, di cui almeno 4 in possesso di brevetto B Polo in corso di validità, i tesserati di cui sopra dovranno effettuare la scelta della associazione di appartenenza all'atto del rilascio o del rinnovo dell'autorizzazione.
- c) La presenza di un Tecnico Polo di estrazione federale tra i propri tesserati.
- d) Disporre di almeno un campo da Polo, delle dimensioni indicate nel presente Regolamento Libro I, Titolo 1, Art. IV punti 1 e 2, giudicato idoneo da un Tecnico qualificato indicato dal Dipartimento Polo. Tale idoneità deve risultare da un verbale sottoscritto dal Tecnico nominato.
- e) Disporre di un campo o di una pista per l'allenamento dei cavalli.
- f) Disporre di idonei servizi sanitari, di segreteria, spogliatoi e docce per gli atleti, nonché infrastrutture prescritte dalle norme igienico- sanitarie in vigore, così come previsto nel Regolamento Generale FISE;
- g) Disporre di almeno 12 box per il ricovero dei cavalli con le necessarie strutture di servizio prescritte.
- h) Presenza di almeno n° 12 cavalli, stabilmente scuderizzati, anche se non di proprietà dell'associazione purché idonei per la pratica del gioco del polo e in buona condizione fisica e di pulizia.

Art. 2 – Requisiti per l'organizzazione di tornei di Arena Polo

Possono ottenere l'abilitazione ARENA POLO le associazioni che intendono praticare l'attività del Gioco Arena Polo, che rispondono ai seguenti requisiti:

- i) Possono essere abilitate le società regolarmente affiliate alla FISE;
- j) La presenza di minimo 10 soci, con diritto di voto in Assemblea, regolarmente tesserati FISE, di cui almeno 4 in possesso di brevetto B Polo o B Arena Polo in corso di

validità, i tesserati di cui sopra dovranno effettuare la scelta della associazione di appartenenza all'atto del rilascio o del rinnovo dell'autorizzazione.

- k) La presenza di un Tecnico Polo o di Arena Polo di estrazione federale tra i propri tesserati.
- l) Disporre di almeno un campo da Arena Polo, delle dimensioni indicate nel presente Regolamento Libro II, Capitolo 6, Art. 6.1, giudicato idoneo da un Tecnico qualificato indicato del Dipartimento Polo. Tale idoneità deve risultare da un verbale sottoscritto dal Tecnico nominato.
- m) Disporre di idonei servizi sanitari, di segreteria, spogliatoi e docce per gli atleti, nonché infrastrutture prescritte dalle norme igienico- sanitarie in vigore, così come previsto nel Regolamento Generale FISE;
- n) Disporre di almeno 6 box per il ricovero dei cavalli con le necessarie strutture di servizio prescritte.
- o) Presenza di almeno n° 6 cavalli, stabilmente scuderizzati, anche se non di proprietà dell'associazione purché idonei per la pratica del gioco del polo e in buona condizione fisica e di pulizia.