

ESTRATTO REGOLAMENTO DISCIPLINA POLO

LIBRO I TITOLO II “ARENA 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

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.