

HORSE-BALL

REGOLE DEL GIOCO

Versione 2.2

2015



SEF-ITALIA
SCUOLA DI FORMAZIONE

HORSE-BALL REGOLE DEL GIOCO

SEF Italia

INTRODUZIONE	5
AVVERTENZE	5
REGOLE DEL GIOCO.....	6
Art.1 - IL CAMPO DI GIOCO	6
a) Dimensioni.....	6
b) Il terreno	6
c) Zone di sicurezza.....	6
d) Delimitazione del campo.....	7
e) Linee di gioco.....	7
Art.2 - I CANESTRI.....	8
Art.3 - LA PALLA.....	9
Art.4 - LE SQUADRE	9
a) Numero dei giocatori.....	9
b) Sostituzioni.....	10
c) Il capitano: diritti e doveri.....	10
Art.5 - I GIOCATORI.....	10
a) Generalità	10
b) Patente.....	10
c) Equipaggiamento	10
d) Protezioni	11
Art.6 - I CAVALLI	11
a) Generalità	11
b) Equipaggiamento.....	11
Art.7 - ALLENATORI E ARTIERI	11
Art.8 - UFFICIALI DI GARA: DIRITTI E DOVERI.....	12
b) Arbitri.....	12
REGOLE DEL GIOCO	14
Art.9 - DURATA DELLA PARTITA.....	14
a) Generalità	14
b) Arresto del gioco	14
c) Tempi morti	14
Art.10 - INIZIO E FINE DI UNA PARTITA	15
a) Generalità	15
b) All'inizio di ciascun tempo	15
c) Alla fine di ciascun tempo.....	16
d) Il punteggio.....	16
e) Interruzione della partita	17
f) Forfait	17
Art.11 - I PASSAGGI.....	17
Art.12 - USCITA DELLA PALLA.....	17

Art.14 - RIMESSA A DUE	19
ART - 15 - RECUPERO DELLA PALLA A TERRA	20
a) Generalità	20
b) Senso del gioco	21
c) Priorità di recupero.....	21
ART - 16 - SICUREZZA	21
Art.17 - MEZZI DI DIFESA	21
d) La marcatura.....	21
e) La marcatura di posizione.....	22
f) La contesa di palla	22
Art.18 - USCITA DAL CAMPO DI GIOCO	22
g) Uscita involontaria.....	22
h) Uscita volontaria.....	22
Art.19 - PENALITA'	23
i) Generalità.....	23
j) Penalità n. 1	23
k) Penalità n.2	23
l) Penalità n.3.....	24
m) Fallo tecnico.....	24
Art.21 -SANZIONI	25
Art.22 - COMMISSIONE DI DISCIPLINA	25
Art.23 - RECLAMI	25
Art.24 - GIOCATORE A TERRA	26
Art.25 - ROTTURA DI UN FINIMENTO	26
Art.26 - MALTRATTAMENTI NEI CONFRONTI DEI CAVALLI	26
Art.28 - VISITA VETERINARIA	27
A.3 - Il campo di gioco.....	28
A.4 - I canestri.....	28
A.5 - La Palla	28
A.6 - Il capitano.....	28
A.9 - Arbitraggio	29
A.10 - Colpo d'avvio.....	29
A.11 - Rimessa in gioco.....	29
A.12 - Mezzi di difesa.....	29



Corrispondenza:

Dipartimento Horse-Ball

E-mail: horseball@sef-italia.it

Sito Internet:

<http://www.sef-italia.it/>

INTRODUZIONE

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

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

Il gioco acquista pienamente il suo valore, nella misura in cui l'arbitraggio, la maniera di giocare e lo spirito del gioco, sviluppano e rispettano lo "spirito sportivo" e la protezione del cavallo.

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

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

AVVERTENZE

Tutti i partecipanti ad una gara di Horse-Ball sono tenuti a conoscere il presente regolamento e ad osservare senza riserve tutte le disposizioni in esso contenute. Inoltre devono all'atto dell'iscrizione come tesserato SEF firmare il codice etico, che norma il comportamento di tutti coloro che in qualche modo partecipano all'attività dell'Horse-Ball che siano giocatori, allenatori, arbitri.

Nel corso dell'anno, il presente regolamento potrebbe subire modifiche per effetto di nuove disposizioni decise dalla Commissione Federale di Horse-Ball e comunicate con specifica pubblicazione, recante la data di entrata in vigore. Sarà cura di SEF tenervi aggiornati su eventuali modifiche.

REGOLE DEL GIOCO

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

Art.1 - IL CAMPO DI GIOCO

a) Dimensioni

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

- Lunghezza:

Massima	75 metri
Minima	60 metri
- Larghezza:

Massima	30 metri
Minima	20 metri

b) Il terreno

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

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

c) Zone di sicurezza

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

Nella scelta del campo di gioco, la priorità è data al campo all'aperto. La Commissione Federale di Horse-Ball può eccezionalmente autorizzare l'organizzazione di incontri ufficiali indoor. In questo caso, la larghezza del terreno di gioco, di almeno 30 metri, deve permettere la realizzazione della zona di sicurezza, in alternativa l'area di gioco deve corrispondere ad un maneggio delimitato da pareti protettive lungo tutto il perimetro. In quest'ultimo caso, deve essere prevista una zona di stazionamento per le riserve, posizionata nelle vicinanze dell'area di gioco, in modo da permettere un rapido e facile accesso.

d) Delimitazione del campo

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

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

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

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

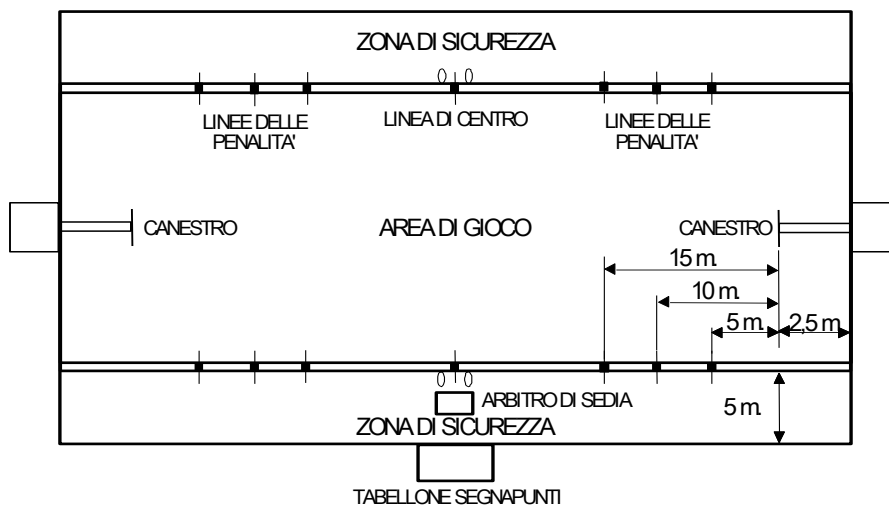
La delimitazione del campo di gioco, sia lungo i lati minori che quelli maggiori, deve essere realizzata con un materiale che non presenti alcun pericolo.

e) Linee di gioco

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

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

IL CAMPO DI GIOCO



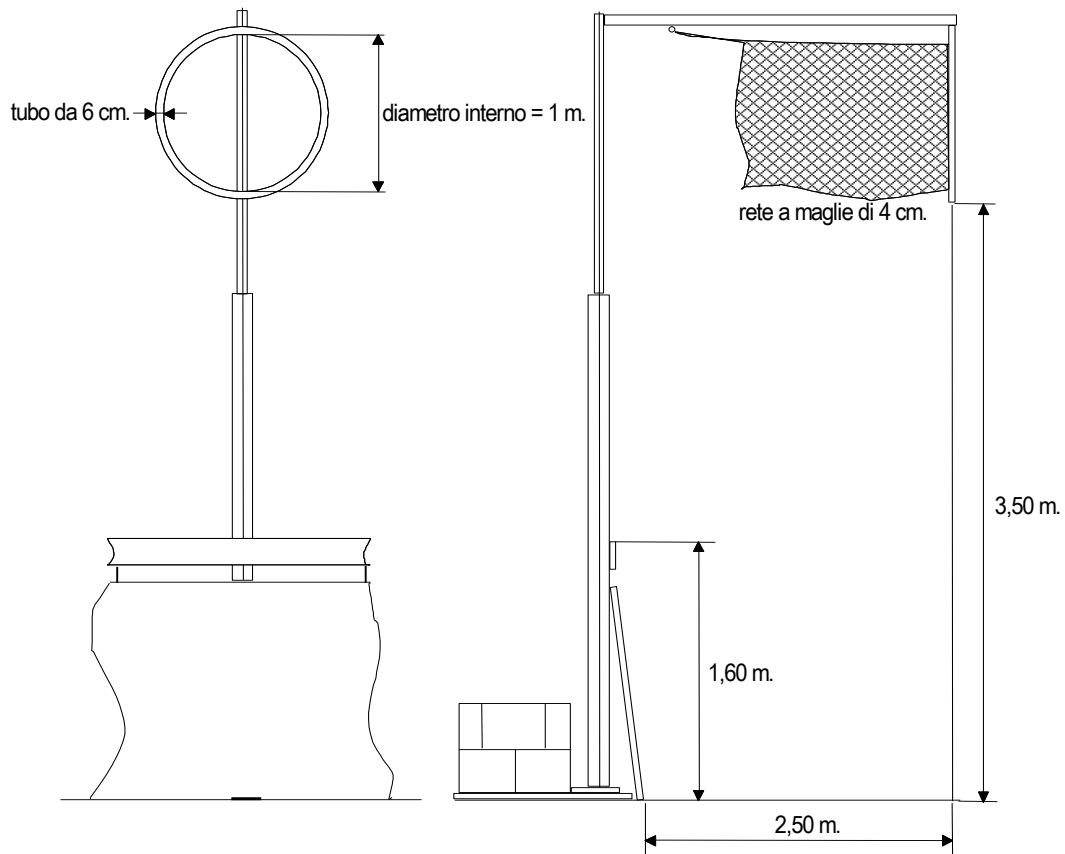
0 0 riferimento dell'allineamento dei giocatori durante le rimesse in gioco (0,50 m da ciascun lato della linea mediana)

Art.2 - I CANESTRI

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

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

IL CANESTRO



Art.3 - LA PALLA

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

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

Dimensioni:

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



Art.4 - LE SQUADRE

a) Numero dei giocatori

Il numero massimo di giocatori per ciascuna squadra è di sei, dei quali quattro che possono essere contemporaneamente presenti sul terreno di gioco:

- non più di quattro e non meno di tre giocatori, se il campo ha le dimensioni di cui all'art. 1;
- tre giocatori, in numero fisso, se il campo ha dimensioni inferiori.

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

b) Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate in occasione di:

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

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

c) Il capitano: diritti e doveri

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

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

Art.5 - I GIOCATORI

a) Generalità

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

b) Patente

I giocatori praticanti l'Horse-Ball devono essere in possesso della patente SEF valida per l'anno in corso. Per tutte le categorie pony si rimanda all'appendice pony

c) Equipaggiamento

I giocatori devono essere equipaggiati nel modo seguente:

1. casco in regola con le vigenti norme di sicurezza europee. Il casco deve essere in ogni momento allacciato mediante il sottogola
2. maglia con i colori della squadra, numerata sul petto da 1 a 15 (cifre alte 10 centimetri) e sul dorso (cifre alte 20 centimetri);
3. stivali d'equitazione o ghette;
4. pantaloni da cavallo o coordinato, nei colori della squadra;
5. protezione del dorso ad esclusione delle spalle e ginocchiere (solo in materiale morbido) sono raccomandate.
6. speroni (facoltativi): sono tuttavia vietati quelli a rotella o pericolosi (appuntiti, taglienti, ecc.). mentre sono consentiti quelli diritti a bordo arrotondato di lunghezza massima di 3 centimetri. Gli speroni devono essere calzati ad un'adeguata altezza, non capovolti e assicurati solamente tramite il cinturino in dotazione. Uno sperone che ha provocato delle ferite al cavallo deve essere immediatamente tolto;
7. l'uso del frustino è vietato sul campo di gioco, mentre è consentito sul campo di riscaldamento;



8. non devono essere indossati gioielli (anelli, orecchini, braccialetti, collane o catenine, ecc.) e orologi: nel caso in cui non fosse possibile togliere l'anello o la fede, è necessario indossare dei guanti per evitare proprie o altrui ferite.
9. Tartaruga e protezione dorsale raccomandate così come le ginocchiere.

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

d) Protezioni

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

A seguito di una ferita sanguinante, il giocatore deve uscire dal terreno di gioco e potrà riprendere il suo posto solo dopo che la ferita sia stata curata correttamente e secondo il giudizio del medico.

Art.6 - I CAVALLI

a) Generalità

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

Un cavallo può partecipare al massimo ad una partita al giorno. Può essere autorizzato a partecipare a due partite nella stessa giornata, a condizione che la durata dei tempi sia inferiore a 8 minuti.

L'Horse-Ball si pratica con cavalli di almeno 4 anni, provvisti di documenti d'identificazione e di certificato di vaccinazione aggiornato.

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

b) Equipaggiamento

I cavalli dei giocatori e dell'arbitro devono essere equipaggiati nel modo seguente:

- la scelta dell'imboccatura è libera, con il solo divieto del filetto a barre. Su richiesta degli arbitri, le imboccature che possono provocare ferite al cavallo, dovranno essere sostituite;
- l'uso della martingala fissa è obbligatoria;
- l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomi, è obbligatorio sui quattro arti; la perdita di una delle protezioni ha come conseguenza, su richiesta dell'arbitro, la sostituzione del cavallo durante un arresto di gioco;
- l'uso della sella inglese, è obbligatorio;
- l'uso dei paraocchi, è vietato;
- l'uso dei ramponi fissi o mobili, è autorizzato solo su campo in erba e su giudizio del Presidente di Giuria;
- la cinghia di recupero deve presentare condizioni di sicurezza; deve scorrere obbligatoriamente in un anello fisso del sottopancia oppure nell'ansa formata dalla martingala fissata al sottopancia stesso oppure deve essere solidale al sottopancia.

la rottura di qualsiasi finimento causa la sostituzione del cavallo;

Art.7 - ALLENATORI E ARTIERI



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

L'allenatore, ad eccezione della richiesta di un tempo morto, o gli artieri, non hanno il diritto di rivolgersi agli arbitri e tale eventuale infrazione può essere sanzionata con un fallo tecnico, un cartellino giallo o rosso oppure con l'espulsione.

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

Art.8 - UFFICIALI DI GARA: DIRITTI E DOVERI

a) Il Supervisor

Lo svolgimento di una competizione è controllato da un supervisor designato dal Dipartimento HB.

Il Supervisor designa gli arbitri delle singole partite, ricorda le direttive del regolamento e vigila sul buon svolgimento della competizione e sul mantenimento continuo delle condizioni di sicurezza.

Durante le partite il Supervisor non interviene nell'arbitraggio.

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

Inoltre il Supervisor:

- presiede la riunione capi squadra ed eventuali procede ai sorteggi (qualora non definiti precedentemente dagli organi preposti)
- presiede l'ispezione veterinaria;
- valuta la praticabilità del campo di gioco;
- giudica nel caso di disputa che non necessita di fare appello alla Commissione di Disciplina;
- riceve i reclami;
- controlla i documenti dei cavalli;
- controlla i documenti dei giocatori
- La funzione di Supervisore non può essere svolta in contemporanea con il ruolo di arbitro
- mantiene sotto controllo la sicurezza della manifestazione .

b) Arbitri

La direzione del gioco è affidata a due arbitri: un arbitro di campo (a cavallo) e un arbitro di sedia.

Gli arbitri possono essere rappresentati da un candidato arbitro affiancato da un arbitro ufficiale.

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

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

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

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

Per tutte le competizioni ufficiali, il responsabile nazionale dell'arbitraggio designa gli arbitri.



Gli arbitri devono essere in possesso almeno del tesseramento SEF per l'anno in corso.

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

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

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

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

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

I cavalli per gli arbitri possono essere forniti dall'organizzatore.

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

c) Veterinario

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

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

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

REGOLE DEL GIOCO

Art.9 - DURATA DELLA PARTITA

a) Generalità

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

Un intervallo di 3 minuti separa i due tempi.

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

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

b) Arresto del gioco

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

- l'effettuazione di un canestro;
 - l'esecuzione di un fallo come P3
 - all'uscita della palla dal campo di gioco su lato lungo
- Questi arresti di gioco non sono scalati dal tempo regolamentare.

- l'esecuzione di una rimessa a due.
 - nell'esecuzione di una penalità 1 e 2
 - all'uscita della palla dal campo di gioco su lato corto.
- Questo arresto di gioco è scalato dal tempo regolamentare.

c) Tempi morti

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

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

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

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

Art.10 - INIZIO E FINE DI UNA PARTITA

a) Generalità

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

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

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

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

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

b) All'inizio di ciascun tempo

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

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

Il cronometro parte al fischio dell'arbitro; la squadra che beneficia del colpo d'avvio, va a raccogliere la palla al galoppo.

Se il primo recupero di palla da parte della squadra che ha beneficiato del colpo d'avvio, non viene effettuato al galoppo e/o se ogni altro giocatore che ha diritto di raccoglierla sbaglia il suo primo tentativo, o ha superato la linea dei 10 metri, o se un giocatore che non ha diritto di raccoglierla tenta l'azione, l'arbitro fischia una penalità n. 3 al centro del campo in favore della squadra avversaria.

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

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

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

c) Alla fine di ciascun tempo

Per segnalare la fine di ogni tempo regolamentare il cronometrista suona una campana di forte intensità sonora per 3 secondi. **Solo quando l'arbitro a cavallo fischia tre volte la partita è definitivamente conclusa.**

Quando si commette un fallo contemporaneamente o in un istante immediatamente precedente al suono del segnale del cronometrista, indicante la fine di un tempo, gli eventuali tiri diretti (penalità n. 1 o penalità n. 2) devono essere effettuati senza difesa.

Nel caso di un tiro a canestro effettuato al momento della fine del tempo di gioco, se realizzato viene conteggiato, a condizione che la palla abbia lasciato le mani del giocatore prima della campana del cronometrista.

d) Il punteggio

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

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

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

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

- gara vinta: 3 punti
- gara pari: 2 punti
- gara persa: 1 punto
- forfait: 0 punti e -8 di media canestri per la squadra che ha dato forfait e +8 per la squadra avversaria.

Nel caso in cui una squadra dichiara forfait durante la stagione, la Commissione Federale di Horse-Ball. può decidere di annullare i risultati degli incontri effettivamente giocati ed eventualmente sospendere la squadra per la stagione successiva.

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

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

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

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

e) Interruzione della partita

La partita può essere interrotta per i seguenti motivi:

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

f) Forfait

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

In alcuni casi il Presidente di Giuria può accordare una deroga, a condizione che gli organizzatori siano di comune accordo. Questa deroga non può essere in ogni caso accordata, se non viene richiesta almeno un'ora prima dell'orario ufficiale di gara.

Salvo casi di comprovata forza maggiore, il forfait definitivo nel corso del campionato comporta l'esclusione dall'analoga manifestazione dell'anno successivo, nonché il diniego di tesseramento per altre squadre dei relativi giocatori.

Art.11 - I PASSAGGI

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

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

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

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

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

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

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

Art.12 - USCITA DELLA PALLA

La palla è considerata "fuori" quando:

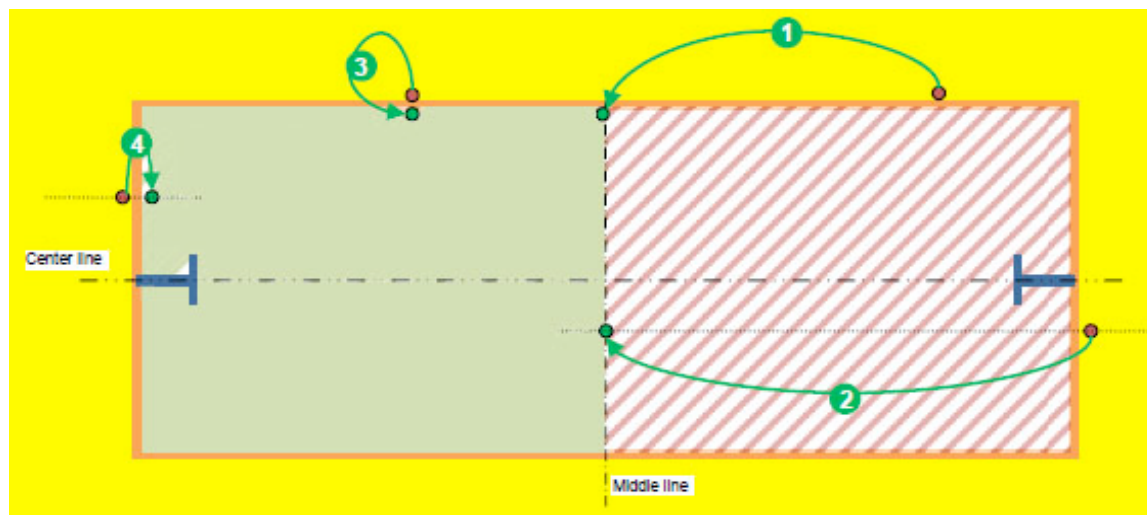
- cade a terra al di fuori dell'area di gioco;
- il cavallo del giocatore portatore della palla mette almeno uno zoccolo al di là del limite del campo.

- nel caso la palla esca da uno dei lati corti, il cronometro viene fermato e verrà fatto ripartire quando l'arbitro con il fischio darà il via alla penalità 3 conseguente .

Nel'esempio del grafico qui riportato la simulazione prevede che sia in tutti i casi la squadra rossa la portatrice della palla o l'ultima a lanciare.

Il campo della squadra rossa è posizionato a destra ed è a righe rosse.

il campo della squadra verde è posizionato a sinistra ed è in colore verde pieno.



- 1- se la palla è fatta uscire dal campo nel lato rosso, dalla squadra rossa, la penalità partirà a favore della squadra verde dalla loro metà campo lateralmente.
- 2 – se la palla è fatta uscire dal lato corto del campo rosso, dalla squadra rossa, la penalità 3 verrà battuta dalla squadra verde dalla loro metà campo in linea con il punto di uscita della palla.
- 3 – se la palla è fatta uscire nel campo verde, dalla squadra rossa, la penalità 3 verrà battuta nello stesso punto dalla squadra del campo verde.
- 4 – se la palla è fatta uscire dal lato corto del lato verde, dalla squadra rossa, la penalità 3 verrà battuta vicino al muro nel punto da cui è uscita la palla.

La squadra penalizzata si dispone davanti alla palla ad almeno 5 metri. I giocatori della squadra attaccante possono essere o dietro la palla o davanti ad almeno 5 metri.

Art.13 - RIMESSA IN GIOCO

a) Generalità

La rimessa in gioco dopo l'effettuazione di un canestro si effettua al centro del campo a vantaggio della squadra che ha subito il canestro.

La rimessa in gioco si effettua come segue:

uno o due giocatori di ogni squadra si collocano perpendicolarmente ad uno dei lati maggiori, posizionati su due linee parallele lasciando tra loro un corridoio da 1 a 2 metri; inoltre, la prima fila di giocatori si deve trovare ad **almeno 7 metri** da bordo campo.

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

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

La rimessa in gioco è effettuata da un giocatore della squadra, che ha subito il canestro. In tutti i casi di rimessa in gioco, i giocatori che non partecipano all'azione devono trovarsi ad **almeno 5 metri** dall'allineamento nella propria metà del campo e non possono entrare in gioco fino al momento in cui la palla viene toccata o deviata da un giocatore dell'allineamento.

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

La finta del lanciatore non è autorizzata.

Prima del fischio dell'arbitro:

- i giocatori devono mantenere l'allineamento sia da fermi sia in movimento senza avvicinarsi a meno di 7 metri da bordo del campo dal quale si effettua la rimessa in gioco.
- i giocatori devono posizionarsi di fronte al lanciatore.

Dopo il fischio dell'arbitro:

- i giocatori possono abbandonare l'allineamento, evitando di incorrere in fallo di marcatura senza palla;
- i giocatori della prima linea non possono effettuare una rotazione di più di 45° rimanendo nell'allineamento. I giocatori della seconda linea hanno diritto di fare al massimo una mezza volta (- 180°) sul posto se lo desiderano senza però interferire con la direzione della squadra avversaria. Nessun giocatore di difesa può fare contatto sul lanciatore.

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

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

1 b) Rimessa in gioco non valida

La rimessa in gioco è considerata non valida se:

- la palla non raggiunge almeno la prima fila di cavalli, situata ad almeno 7 metri, all'altezza delle staffe dei cavalieri;
 - la palla cade a terra dietro gli ultimi giocatori dell'allineamento senza essere stata toccata
 - la palla tocca la travatura o il tetto della costruzione;
 - la palla viene lanciata al di fuori dall'allineamento
 - in caso di finta da parte del lanciatore

In questi casi l'arbitro accorda una penalità n.3 a centro campo, a beneficio della squadra che non ha effettuato il lancio.

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

1c) Priorità per il recupero della palla

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

1 per i giocatori dell'allineamento, nel rispetto delle regole di recupero, se la palla cade all'interno dell'allineamento. Se nessun giocatore dell'allineamento raccoglie la palla, l'arbitro effettua una rimessa a due;

2 Per i giocatori del campo, nel quale la palla cade, nel caso in cui la stessa viene deviata da una parte o dall'altra dell'allineamento. Questa priorità si perde nel caso Azione di recupero non immediato dopo il primo tentativo andato a vuoto, indipendentemente dall'aver toccato la palla, la priorità di recupero è definita dall'art. 15, essendo il senso del gioco dato da questo primo tentativo

Art.14 - RIMESSA A DUE

La rimessa a due viene effettuata:



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

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

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

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

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

L'arresto di gioco corrispondente ad una rimessa a due viene scalato dal tempo regolamentare; viene quindi fermato il tempo al segnale della rimessa a due da parte dell'arbitro ed il tempo di gioco riprende dopo il fischio dell'arbitro.

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

ART - 15 - RECUPERO DELLA PALLA A TERRA

a) Generalità

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

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

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

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

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

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

b) Senso del gioco

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

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

c) Priorità di recupero

Oltre le priorità specifiche di rimessa in gioco, un certo numero di altre priorità devono essere rispettate. Le priorità di recupero si definiscono in rapporto al senso del gioco, sopra definito.

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

ART - 16 - SICUREZZA

La sicurezza è predominante su qualsiasi regola di priorità.

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

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

Art.17 - MEZZI DI DIFESA

d) La marcatura

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

La marcatura è consentita soltanto nello stesso senso di marcia del portatore della palla e secondo un'angolazione inferiore o uguale a 45°. Può essere effettuata da uno o più giocatori. Nel caso di marcatura con un'angolazione maggiore di 45° il difensore può incorrere in una penalità, la cui gravità sarà a discrezione dell'Arbitro.

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

E' vietato:

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

e) La marcatura di posizione

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

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

f) La contesa di palla

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

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

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

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

Il giocatore che, nel corso di questa azione, viola anche involontariamente una di queste regole deve lasciare la palla all'avversario, altrimenti incorre in una penalità n.3.

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

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

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

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

Art.18 - USCITA DAL CAMPO DI GIOCO

g) Uscita involontaria

Un giocatore che esce dal campo di gioco per effetto dello slancio dell'azione, può ritornare in gioco senza interruzioni.

h) Uscita volontaria

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

Art.19 - PENALITA'

i) Generalità

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

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

In tutti i casi i giocatori della squadra offesa si devono trovare dietro il portatore di palla. Il lancio o il passaggio della palla si effettua al fischio dell'arbitro.

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

j) Penalità n. 1

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

Al fischio dell'Arbitro e alla segnalazione del fallo, il cronometrista ferma il tempo, facendolo ripartire nel momento nel quale l'arbitro fischia l'esecuzione del fallo.

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

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

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

k) Penalità n.2

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

Al fischio dell'Arbitro e alla segnalazione del fallo, il cronometrista ferma il tempo, facendolo ripartire nel momento nel quale l'arbitro fischia l'esecuzione del fallo.

L'arbitro chiede al capitano della squadra offesa di scegliere tra:

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

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

L'arbitro ufficializza la decisione:

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

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

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

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

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

In tutti e due i casi, i giocatori del campo offensore possono fare azione di difesa.

l) Penalità n.3

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

La palla va ai giocatori del campo offeso. I giocatori del campo offeso devono trovarsi dietro il portatore della palla. In caso contrario l'arbitro fa ripetere la penalità. I giocatori del campo offensore devono stazionare davanti a loro ad almeno cinque metri nel senso del gioco fino al fischio dell'arbitro.

L'arbitro fa eseguire la penalità:

- nel punto esatto in cui il fallo è stato commesso se questo è più lontano della linea mediana rispetto al canestro della squadra che subisce la penalità.
- sulla linea mediana perpendicolarmente al punto in cui il fallo è stato commesso negli altri casi.;

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

m) Fallo tecnico

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

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

A seconda della gravità delle infrazioni il fallo tecnico è punito con una penalità n.1, 2, 3 oppure con l'espulsione, secondo giudizio dell'arbitro.

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

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



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

Art.20 - .EQUITAZIONE PERICOLOSA E ANTISPORTIVA

E' vietato a qualsiasi giocatore di:

- fare ostruzione mettendosi di traverso rispetto alla linea di gioco dell'avversario, portatore o non della palla;
- minacciare di colpire, di trattenere un giocatore o un cavallo avversario;
- far roteare la palla sopra di sé allo scopo di intimidire l'avversario;
- percuotere il cavallo con la palla, con le redini o con le mani;
- marcare un giocatore in posizione di recupero della palla;
- mettersi in piedi sulla loro sella per intercettare la palla in qualsiasi sia la situazione di gioco;
- intimidire un avversario, in particolare quando raccoglie la palla e così pure obbligarlo a cambiare direzione per evitare la collisione, anche quando nessun fallo sia stato commesso.

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

Art.21 -SANZIONI

Il Supervisor e gli arbitri hanno la possibilità di sanzionare in qualsiasi momento il comportamento scorretto di un giocatore, un allenatore o un artiere, tramite degli ammonimenti, dei cartellini, fino ad arrivare all'espulsione.

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

- l'estrazione di un cartellino giallo. Questa sanzione non implica nessuna conseguenza immediata. L'estrazione di un secondo cartellino giallo allo stesso giocatore nel corso della stessa partita, comporta l'espulsione immediata, con possibilità di sostituzione e la sospensione automatica per la partita successiva. L'estrazione di un secondo cartellino giallo allo stesso giocatore nel corso della stessa manifestazione comporta la sospensione automatica per la partita successiva;
- l'estrazione di un cartellino rosso. Questa sanzione implica l'espulsione immediata del giocatore per tutta la durata della partita, senza possibilità di sostituzione, nonché la sospensione automatica per la partita successiva. Il giocatore viene deferito alla Commissione di Disciplina previa richiesta del Supervisor

L'espulsione obbliga il giocatore interessato a portarsi nella zona di sicurezza e a scendere da cavallo.

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

Art.22 - COMMISSIONE DI DISCIPLINA

La Commissione di Disciplina ha il compito di discutere, ponderare ed emettere gli eventuali provvedimenti punitivi in ordine ai comportamenti scorretti dei giocatori, allenatori ed artieri partecipanti ad una partita, deferiti dai membri del corpo arbitrale dell'incontro o del Supervisor.

Il giocatore nei confronti del quale l'arbitro ha estratto il cartellino rosso potrà a discrezione dell'Ispectore o in sua assenza del Responsabile arbitrale essere rinviato alla commissione di disciplina della SEF.

Art.23 - RECLAMI

Non sono ammessi reclami sui criteri di giudizio seguiti da ciascun Arbitro, essendo essi inappellabili.

Qualsiasi reclamo deve essere redatto per iscritto, fornito di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnato da un deposito di 100€ diretto al Presidente di Giuria che deciderà, in prima istanza,

In seconda istanza si riunirà la Commissione di disciplina SEF che deciderà entro 30 giorni dal termine della gara con comunicazione scritta.

Art.24 - GIOCATORE A TERRA

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

Nessun giocatore a terra può intervenire nel gioco.

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

Art.25 - ROTTURA DI UN FINIMENTO

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

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

Se l'arbitro ha richiesto l'uscita di un giocatore, una penalità n.3 a centro campo viene accordata alla squadra avversaria.

Art.26 - MALTRATTAMENTI NEI CONFRONTI DEI CAVALLI

Qualsiasi brutalità nei riguardi dei cavalli è vietata sul campo e fuori e potrà essere punita dall'arbitro.

Gli arbitri possono vietare l'accesso al campo di gioco ai cavalli privi di condizioni minime di presentazione e di stato generale.

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

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

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

Sono vietati i prodotti che nascondono le ferite.

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

La decisione arbitrale è insindacabile.

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

Art.28 - VISITA VETERINARIA

Laddove le regole della manifestazione prevede una Visita Veterinaria Ufficiale, è obbligatorio sottoporre a questa visita tutti i cavalli iscritti sul foglio di gara, inclusi quelli degli arbitri.

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

L'ispezione è effettuata da una commissione formata dal Supervisor ed il veterinario. I cavalli devono essere condotti a mano ed ispezionati sia fermi che in movimento, su un terreno solido, piatto, pulito e non scivoloso. I cavalli devono essere presentati in ordine senza protezioni e senza coperte, condotti a mano con la testiera.

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

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

Durante la presentazione dei cavalli è richiesta una tenuta adeguata, corrispondente ai punti 2, 3 e 4 dell'art. 5 dell'equipaggiamento.

I documenti d'identificazione devono essere presentati durante la visita veterinaria.

Allegato 1 al Regolamento Horse-Ball

CATEGORIE PONY

Regolamento Nazionale Horse-Ball Adattamento delle regole per le categorie pony

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

A1 – Categorie

I giocatori sono suddivisi in categorie in funzione della loro età e del tipo di pony (vedi tabella A1).

L'età del giocatore è definita come l'età posseduta dallo stesso nell'anno solare.

Le categorie Pony fino all'età di 16 anni sono considerate categorie ludiche e quindi non agonistiche.

A2- Passaggi di categoria

E' consentito ad un giocatore effettuare il passaggio ad una categoria direttamente Superiore, rispetto a quella relativa alla sua fascia d'età se autorizzato dal suo Centro.

Tutti gli junior nell'anno di compimento dei 16 anni sono autorizzati a partecipare sia alle categorie cadetti su pony come pure alle categorie senior cavalli.

Un sedicenne, quindi è autorizzato a prendere parte ad entrambi i Campionati di categoria ed a giocare nella stessa giornata sia con i pony che con i cavalli a patto che non usi lo stesso cavallo.

A.3 - Il campo di gioco

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

A.4 - I canestri

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

A.5 - La Palla

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

A.6 - Il capitano

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

A7 – Equipaggiamento dei giocatori

Sono obbligatori:

- casco o cap (a norma per l'equitazione) dovrà avere lo stesso colore per tutti i componenti la squadra. (sono autorizzati i copri cap di tela colorata)
- Maglia da gioco con i colori della squadra riportante sul petto a sinistra e sulla schiena il numero del giocatore. (numeri da 1 a 15).
- Ogni squadra dovrà presentarsi in gara con 2 set di maglie con colori diversi od in alternativa con delle pettorine con il numero stampato onde differenziarsi da una squadra che abbia dei colori simili e che quindi possano rendere difficile l'arbitraggio.
- Pantaloni da cavallo della tinta della squadra.
- Stivali o ghette
- Ginocchiere non di materiale rigido.
- Parastinchi (da calcio) obbligatori in tutte le categorie.
- Tartaruga ammessa.
- Speroni solo dalla categoria giovanissimi in su cm.1,5

Solo per le categorie Piccoli è consentito l'uso del frustino che dovrà essere attaccato alla sella e non dovrà superare i 60cm. L'uso degli speroni è proibito.

A8 – I pony

Tutti i pony dovranno essere muniti di documenti con vaccinazioni in regola.

I pony sono suddivisi in funzione della taglia in base alla tabella A2 del Regolamento.

Tutte le misure dei pony riportate nelle tabelle si intendono per pony non ferrati.

I pony delle categorie Piccoli, Medi e Grandi potranno nel corso di una stessa giornata di gioco effettuare 2 partite, anche in 2 categorie differenti nel rispetto delle misure pony previste dalla tabella A2.

Per le sole categorie Piccoli, l'uso delle protezioni, stinchiere o fasce e paraglomi, è facoltativo sui quattro arti. Per le sole categorie Piccoli, l'uso della martingala è facoltativo.

. A.9 - Arbitraggio

Per le sole categorie Piccoli, l'arbitraggio può essere effettuato a piedi.

A.10 - Colpo d'avvio

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

A.11 - Rimessa in gioco

Per le sole categorie Pulcini, Giovanissimi ed Esordienti, la rimessa in gioco dopo l'esecuzione di un canestro, viene effettuata in corrispondenza della linea del canestro, sotto forma di una penalità n.3, a vantaggio della squadra che lo ha subito, la difesa potrà essere piazzata ad almeno 5 metri davanti agli attaccanti

A.12 - Mezzi di difesa

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

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

In questi casi l'arbitro accorda una penalità n.3 a centro campo a favore della squadra avversaria.

Categoria	Età	Pony	Dimensioni max area di gioco (m.)		Altezza canestro (cm.)	Linea pen.1 (m.)	Linea penalità 2 (m.)		Palla
			Lungh.	Largh.			Tiro dir.	Azione	
Pulcini	6.. 8	AA	40	20	250	3	6	10	n.2
Giovanissimi	6..10	A	40	20	250	3	6	10	n.2
Esordienti	10..12	B	60	20	300	4	8	12	n.3
Allievi	13..14	C	60	20	350	5	10	15	n.4
Cadetti	15..16	D	60	20	350	5	10	15	n.4
Junior	16-18	D-Cav	60	20	350	5	10	15	n.4

Tabella A.1

L'altezza dei pony è considerata senza ferri, si dovrà quindi togliere cm.1 per i pony che fossero misurati ferrati. Nel caso di una verifica durante la gara una tolleranza di 2cm è accettata.

Tipo pony	Altezza
AA	Fino a 108 per la categoria pulcini
A	Fino a 117 centimetri per la categoria giovanissimi
B	Da 117 centimetri a 124 centimetri
C	Da 124 centimetri a 140 centimetri
D	Da 140 centimetri a 148 centimetri

Tabella A.2

	Categoria		
	Piccoli / Medi	Grandi	Cadetti Junior
Taglia della palla	n.2	n.3	n.4
Circonferenza della palla	47 cm.	60 cm.	65 cm.
Lunghezza delle maniglie fuori tutto (escluso le cuciture)	25 cm.	28 cm.	31 cm.
Spazio tra due cuciture della stessa maniglia	15 cm.	18 cm.	20 cm.
Larghezza delle maniglie	16÷18 mm.	18÷20 mm.	18÷20 mm.
Spessore del cuoio delle maniglie	4÷6 mm.	6÷8 mm.	6÷8 mm.
Peso totale dell'insieme	400÷500 g.	500÷600 g.	600÷700 g.

Tabella A.3