

# L'arbitraggio e le penalità

Chi dirige una partita di Horse-Ball è un atleta a tutti gli effetti. È un ruolo, infatti, che richiede una buona preparazione fisica per poter seguire da vicino tutte le fasi della partita e verificarne il corretto svolgimento

**N**ell'Horse-Ball, come negli altri sport di squadra, è presente la figura dell'arbitro anzi, per meglio dire, degli arbitri. Infatti, essendo uno sport di grande movimento e di azioni veloci, necessita di un arbitro 'di sedia' posizionato a metà del campo

da gioco in postazione elevata rispetto al terreno per vedere la partita dall'alto e validare la rimessa in gioco della palla, e un arbitro a cavallo che segue l'azione da vicino, utile nelle azioni affollate di cavalli, per verificare la correttezza dei tiri a canestro, il posizionamento dei cavalli e i contatti e durante le mischie per la raccolta del pallone.

## L'arbitro a cavallo: un vero e proprio cavaliere e giocatore

Quando l'arbitro a cavallo fischia il colpo d'avvio anche per lui inizia la sua personale performance equestre. Normalmente il cavallo dell'arbitro è fornito dal centro che ospita la manifestazione o da qualche squadra che porta un cavallo in più. Quindi

il direttore di gara non conosce il cavallo che lo accompagnerà nell'arbitraggio e in 5 minuti di riscaldamento deve interpretare e adattarsi all'equide in questione. Il cavallo dell'arbitro non sempre è un professionista dell'Horse-Ball e spesso vengono inseriti cavalli che stanno iniziando la disciplina per abituarli al ritmo e alla concitazione della partita e al movimento e pressione della gara; questo è un buon modo per desensibilizzare senza stress un equide a questo sport. Di contro l'arbitro si trova spessissimo a fare, oltre che il direttore di gara, il trainer del nuovo equide e per questo motivo deve essere necessariamente un ottimo cavaliere oltre che mantenere una buona visione di gioco.

## Le penalità: come riconoscerle

Come negli altri sport di squadra per decretare la validità di un'azione l'arbitro di una partita di Horse-Ball è verificare se l'azione è stata svolta regolarmente. Spesso nella concitazione della partita i giocatori incorrono in falli più o meno volontari e più o meno gravi. Pertanto il regolamento prevede tre tipi di penalità: la Penalità 1, Penalità 2 e Penalità 3, che possono essere accompagnate da un cartellino giallo o rosso a seconda della gravità dei falli commessi.

L'arbitro a cavallo cerca di posizionarsi sempre vicino al pallone e nella zona in cui si svolge l'azione.



L'Horse-Ball è prima di ogni altra cosa un gioco. Il fair play dei giocatori viene molto apprezzato dal pubblico.

## Penalità 3

### La punizione da centro campo e oltre

La P3 si applica a tutte le infrazioni semplici e di minore importanza. La palla va ai giocatori dell'equipe offesa. Si chiama 'equipe offesa' quella che è ha subito il fallo e 'equipe offensore' quella che lo ha commesso. Almeno un giocatore dell'equipe offesa deve trovarsi dietro il portatore della palla, gli altri giocatori possono trovarsi oltre il portatore di palla ma obbligatoriamente a una distanza superiore ai 5 m nello stesso senso del gioco. In caso contrario l'arbitro assegna una penalità 3 alla squadra avversaria.

I giocatori dell'equipe 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 in tutti gli altri casi.

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

## Penalità 2

### La punizione dai 10 metri o dai 15 metri

La P2 si applica ai falli più 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...

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 dell'equipe offesa di scegliere tra:

## GLI ESERCIZI DI SERNIN PITOIS

Due esercizi tratti dal libro del Tecnico francese Sernin Pitois.

### Primo esercizio - Introdursi tra 2 giocatori

#### Come eseguire questo esercizio?

Almeno 2 giocatori partono stivale contro stivale e si allontanano per lasciare un passaggio.

Un terzo giocatore, ad un'andatura superiore, attraversa questo passaggio. Non deve fermarsi nel gruppo, semplicemente attraversarlo senza rallentare (lasciare un passaggio più o meno largo secondo le evoluzioni del cavallo).

L'attaccante effettua delle volte intorno al gruppo di cavalli passando regolarmente tra i due giocatori. Il gruppo di cavalli è sempre in movimento.

**Il colpo d'occhio dell'istruttore:** il cavaliere mantiene un'andatura regolare, rassicura il suo cavallo se quest'ultimo esita ad attraversare il gruppo. Il cavaliere è bene in sella con impulso e direzione adeguate. **Finalità:** prendere coscienza della necessità del tempo con i cavalli. Si ripete l'esercizio finché non ci sarà più esitazione da parte del cavallo.

### Secondo esercizio - L'1 contro 1

#### Come eseguire questo esercizio?

Un giocatore attacca con il pallone e ha come obiettivo quello di segnare. Il difensore glielo impedisce con i vari mezzi di difesa. La finalità del gesto di difesa è di evitare il canestro e poi di recuperare il pallone se è possibile.

**Evoluzione:** prima l'attaccante prenderà una linea dritta verso il canestro poi tenterà di prendere delle traiettorie che non sono dirette verso il canestro, al fine di mettere il difensore in difficoltà.

**Il colpo d'occhio dell'istruttore:** l'attaccante dirige il suo cavallo al fine di suscitare il dubbio al difensore sulla sua traiettoria. Il difensore è capace di preparare il suo cavallo per chiedergli un cambiamento di direzione rapido o un cambiamento di andatura. Evitare di compiere dei grossi contatti in allenamento, per non rischiare di creare dei brutti ricordi al cavallo.

**Finalità:** ricreare la prima situazione di gioco: l'attaccante tira a canestro, il difensore glielo impedisce.







La difesa cerca di bloccare il portatore di palla. Se quest'ultimo urta la difesa entrando in essa viene fischiato un fallo d'attacco.



Nella concitazione della partita a volte può capitare di commettere falli non gravi sul portatore di palla. Questi vengono puniti con le penalità.

- 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. Dopo tale decisione, la scelta non può più essere cambiata. Se la squadra che beneficia della penalità ha scelto il tiro diretto, l'arbitro fa allineare i giocatori dell'equipe offensore sulla linea dei 5 metri nel senso del gioco mentre un giocatore del equipe offesa si piazza sulla linea dei 10 metri rivolto verso il canestro ed

effettua il tiro a cavallo fermo. La priorità al recupero della palla nel caso di mancato canestro è sempre a favore della squadra offensore, qualora la palla cada tra l'equipe offensore e 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 me-

tri 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 equipe offensore possono fare azione di difesa.

### Penalità 1

**Il rigore**  
La P1 punisce i falli gravi: brutalità, gioco pericoloso, insulti nei confronti dell'arbitro... 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'equipe offesa 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 dell'equipe offensore si allineano tutti lungo lo stesso lato maggiore, tra la linea dei 5 metri e 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.

### Fallo tecnico

**Chiesto dall'arbitro**  
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 groom. 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 in-



Nelle mischie che si creano durante una partita di Horse-Ball l'arbitro deve stare attento a tutte le azioni di ogni giocatore coinvolto.

frazioni il fallo tecnico è punito con una penalità 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.

### Il fair play dei giocatori

Come in tutti gli sport regolamentati da arbitraggio l'Horse-Ball necessita da parte di un allenatore l'abituare i giocatori alle interpretazioni arbitrali. È

fondamentale per la buona riuscita di una partita che tutti i giocatori rispettino l'arbitro e il suo operato, per questo motivo normalmente nelle categorie basse dei pony il direttore di gara si rivolge direttamente al coach a bordo campo e non al capitano della squadra. Questo fa sì che i piccoli giocatori imparino 'l'accettazione del giudizio arbitrale' che è 'umano' quindi non sempre è veritiero o corretto in quanto capita che l'arbitro non veda l'errore o interpreti a modo suo l'azione in svolgimento.

### Come si diventa arbitri di Horse-Ball?

Al momento non esistono scuole specializzate ma saltuariamente è possibile organizzare corsi della durata di due o più giorni per far conoscere le tecniche arbitrali.

A fronte di un esame l'arbitro comincia la sua carriera di affiancamento all'arbitro di sedia e, dopo un monte ore accumulato, potrà arbitrare in vere e proprie partite come arbitro di ruolo. Ovviamente un arbitro alle prime armi comincerà ad arbitrare partite di categorie ove la palla e i giocatori non raggiungono velocità e livelli elevati, per poter fare pratica e allenare l'occhio alla partita. ●

## L'ASSOCIAZIONE ITALIANA

L'Associazione Horse-Ball Italia mette a disposizione tutta la sua esperienza e professionalità per iniziare, coordinare e aiutare i centri ippici che vogliono cimentarsi in questa meravigliosa disciplina oppure per approfondire tematiche a qualsiasi livello. L'Associazione Horse-Ball Italia è in contatto con i migliori Tecnici nazionali e internazionali per consulenza o formazione a tutti i livelli. Inoltre sul sito [www.horseballitalia.it](http://www.horseballitalia.it) potrete trovare queste pillole di tecnica pubblicate sulla rivista in formato video. Le video-lezioni sono realizzate in collaborazione con Viviana Bovi, Tecnico Federale di Horse-Ball di II livello e autrice di questo articolo, e Federico Vismara, Tecnico di Horse-Ball e allenatore di squadre che hanno vinto numerosi eventi nazionali ed internazionali, dell'ASD Ippocampo Riding Club di Limbiate (MI). Per maggiori informazioni contattiamo l'associazione all'indirizzo e-mail [info@horseballitalia.it](mailto:info@horseballitalia.it) oppure telefonicamente al numero +39.335.6327003.



Vendita Articoli per l'HorseBall  
Palloni, Caschi,  
Divise Personalizzate,  
Selle e Staffe da HorseBall  
Articoli per il Cavallo  
in Cuoio e Biothane

Acquista online su  
[www.HorseBallShop.com](http://www.HorseBallShop.com)

