



# **HORSE-BALL**

## **REGLAMENTO**

**Edición 2009**

## **Código de Conducta**

### **Para el Bienestar del Caballo**

- La Federación Ecuestre Internacional (F.E.I.) espera que todas las personas implicadas en el deporte ecuestre se adhieran al código de conducta de la F.E.I. y reconozcan y acepten que el bienestar del caballo sea en todo tiempo considerado como soberano y que no esté nunca subordinado a influencias comerciales o de competición.
- 1. El bienestar del caballo, predomina sobre todas las otras exigencias, en todas las etapas de su preparación y entrenamiento. Esto incluye la buena gestión de los caballos, los métodos de entrenamiento, el herraje, el equipo y el transporte.
- 2. Para ser autorizados a competir, los caballos y jinetes deben ser físicamente aptos, competentes y con buena salud. Esto comprende el uso de medicamentos, procedimientos quirúrgicos que amenazan el bienestar o la seguridad de los caballos, la gestación de las yeguas y el mal uso de las ayudas por parte del jinete.
- 3. Los concursos no deben perjudicar el bienestar del caballo. Esto implica una constante atención de las áreas de competición, terrenos, condiciones atmosféricas, cuadras, seguridad del sitio y a la aptitud del caballo para proseguir su viaje después de finalizado el concurso.
- 4. Deben realizarse todos los esfuerzos para asegurar que los caballos reciben la debida atención después de la competición y que sean tratados con humanidad cuando su vida deportiva ha terminado. Esto incluye los cuidados veterinarios apropiados, las heridas durante las competiciones, el retiro y la eutanasia.
- 5. La F.E.I. exhorta vivamente a todas las personas relacionadas con el deporte hípico a alcanzar el mayor nivel posible de conocimientos en el campo de su competencia.

Versión F.E.I. 2004

# INDICE

## PEAMBULO

<b>Código de Conducta</b> .....	<b>2</b>
<b><u>PREAMBULO</u></b> .....	<b>5</b>
<b><u>INTRODUCCION</u></b> .....	<b>5</b>
<b>REGLAMENTO</b> .....	<b>5</b>
<b>1) <u>LA PISTA</u></b> .....	<b>5</b>
a) <i>Tamaño</i> .....	<b>5</b>
b) <i>Suelo</i> .....	<b>6</b>
c) <i>Zona de seguridad</i> .....	<b>6</b>
d) <i>Limites del terreno</i> .....	<b>6</b>
e) <i>Líneas de Juego</i> .....	<b>6</b>
<b>2) <u>Las canastas</u></b> .....	<b>8</b>
<b>3) <u>LA PELOTA</u></b> .....	<b>9</b>
<b>4) <u>Equipos</u></b> .....	<b>9</b>
a) <i>Generalidades</i> .....	<b>9</b>
b) <i>Sustituciones</i> .....	<b>9</b>
c) <i>Capitán de Equipo</i> .....	<b>9</b>
<b>5) <u>Jugadores</u></b> .....	<b>10</b>
a) <i>Licencias</i> .....	<b>10</b>
b) <i>Vestimenta y equipo de los jugadores</i> .....	<b>10</b>
c) <i>Protección de los jugadores</i> .....	<b>10</b>
<b>6) <u>CABALLOS</u></b> .....	<b>10</b>
a) <i>General</i> .....	<b>10</b>
b) <i>Equipamiento de los caballos</i> .....	<b>11</b>
<b>7) <u>ENTRENADORES Y MOZOS</u></b> .....	<b>11</b>
<b>8) <u>OFICIALES</u></b> .....	<b>11</b>
a) <i>Comité de Supervisión, Supervisor, delegado federativo</i> .....	<b>11</b>
b) <i>Árbitros</i> .....	<b>12</b>
c) <i>El Veterinario de la Competición</i> .....	<b>12</b>
<b>9) <u>DURACIÓN DEL PARTIDO</u></b> .....	<b>13</b>
a) <i>Generalidades</i> .....	<b>13</b>
b) <i>Paradas en Juego</i> .....	<b>13</b>
c) <i>Tiempos muertos</i> .....	<b>13</b>
<b>10) <u>COMIENZO Y FINAL DEL PARTIDO</u></b> .....	<b>14</b>
a) <i>General</i> .....	<b>14</b>
b) <i>Inicio de cada parte</i> .....	<b>14</b>
c) <i>Final de cada Parte</i> .....	<b>14</b>
d) <i>El Marcador</i> .....	<b>15</b>
e) <i>Interrupción del Partido</i> .....	<b>15</b>
f) <i>Inasistencia /no presentado</i> .....	<b>15</b>
<b>11) <u>LOS PASES</u></b> .....	<b>16</b>
<b>12) <u>SALIDA DE LA PELOTA</u></b> .....	<b>16</b>
<b>13) <u>TOUCHE</u></b> .....	<b>16</b>
a) <i>General</i> .....	<b>16</b>
b) <i>Saques de TOUCHE no válidos</i> .....	<b>17</b>
c) <i>Prioridad de recogida tras la touche</i> .....	<b>17</b>
<b>14) <u>ENTRE-DOS</u></b> .....	<b>17</b>
<b>15) <u>Recogida</u></b> .....	<b>18</b>

a)	<i>General</i> .....	18
b)	<i>Línea de juego</i> .....	18
c)	<i>Prioridad de recogida</i> .....	18
<b>16)</b>	<b><u>SEGURIDAD</u></b> .....	<b>19</b>
<b>17)</b>	<b><u>DEFENSA-MARCAJE</u></b> .....	<b>19</b>
a)	<i>MARCAJE FÍSICO</i> .....	19
b)	<i>Marcaje posicional</i> .....	19
c)	<i>Robo de la pelota</i> .....	19
d)	<i>Robo fallido de la pelota</i> .....	20
<b>18)</b>	<b><u>SALIDA DEL TERRENO</u></b> .....	<b>20</b>
a)	<i>Involuntaria</i> .....	20
b)	<i>Voluntaria</i> .....	20
<b>19)</b>	<b><u>FALTAS-PENALIDADES</u></b> .....	<b>20</b>
a)	<i>Generalidades</i> .....	20
b)	<i>Penalidad 1</i> .....	20
c)	<i>Penalidad 2</i> .....	21
d)	<i>Penalidad 3</i> .....	21
e)	<i>Falta técnica</i> .....	21
<b>20)</b>	<b><u>EQUITACION PELIGROSA. CONDUCTA ANTIDeportiva</u></b> .....	<b>22</b>
<b>21)</b>	<b><u>JUGADOR DESMONTADO</u></b> .....	<b>22</b>
<b>22)</b>	<b><u>ROTURA DEL EQUIPO DE MONTAR</u></b> .....	<b>22</b>
<b>23)</b>	<b><u>CUIDADO DEL CABALLO</u></b> .....	<b>22</b>
<b>24)</b>	<b><u>SANCIÓNES</u></b> .....	<b>23</b>
<b>25)</b>	<b><u>COMITE DE DISCIPLINA</u></b> .....	<b>23</b>
<b>26)</b>	<b><u>DOPAJE</u></b> .....	<b>24</b>
<b>27)</b>	<b><u>INSPECCION VETERINARIA</u></b> .....	<b>24</b>
<b>28)</b>	<b><u>COMITÉ ORGANIZADOR</u></b> .....	<b>25</b>
<b>Annex A -</b>	<b><u>ADAPTACION DEL REGLAMENTO PARA CATEGORIAS JOVENES</u></b> .....	<b>26</b>
A.1 -	Categorías recomendadas.....	26
A.2 -	Subida de Categoría. ....	26
A.3 -	La Pista .....	26
A.4 -	Las Canastas .....	26
A.5 -	La Pelota.....	26
A.6 -	El Capitán .....	26
A.7 -	Equipamiento de los Jugadores .....	26
A.8 -	Los Ponis .....	27
A.9 -	Arbitraje.....	27
A.10 -	Recogida .....	27
A.11 -	Saque .....	27
A.12 -	Marcaje.....	27
A.13 -	Categorías de Torneo.....	27
<b>Historia</b> .....		<b>29</b>

Este reglamento ha sido adaptado del Reglamento de la Federación Internacional de Horseball que se puede consultar en distintos idiomas en: <http://www.fihb-horseball.org>

## **PREAMBULO**

El horseball es un juego entre dos equipos de seis jinetes/amazonas a caballo quienes deben recoger del suelo una pelota, provista de seis asas de cuero, sin desmontar y realizando una actividad de ataque y defensa para intentar marcar goles.

La velocidad y vigor del juego requieren del jugador un completo conocimiento y una aplicación estricta de las reglas en cualquier momento.

El espíritu deportivo es la piedra angular del Horesball y la seguridad de los jugadores y caballos es soberana.

El Juego alcanza plenamente su valor dentro de la corrección del arbitraje, la manera de jugar, el espíritu de juego, la seguridad del caballo y de los jugadores, así como el desarrollo del respeto al espíritu deportivo.

Es necesario que los jugadores estén familiarizados desde su debut con este concepto.

Toda persona participante en un partido de Horse-Ball debe ser conocedor del presente Reglamento y se somete sin reservas a todas las disposiciones que contiene.

## **INTRODUCCION**

El presente reglamento, aunque en él se precisa con detalle la normativa a aplicar en las competiciones de Horseball, debe leerse en conjunción con el Reglamento General (RG), el Reglamento Disciplinario (RD) y el Reglamento veterinario (RV).

Todos los casos posibles no pueden estar previstos en este Reglamento, por lo que pertenece, en principio, a los Oficiales de la Competición, decidir con espíritu deportivo, sobre las circunstancias fortuitas o excepcionales, ajustándose lo más posible a la intención de toda normativa aplicable a esta modalidad.

Este reglamento es de aplicación en todas las competiciones nacionales.

La presente edición ha sido aprobada por la Comisión Delegada de la RFHE en su sesión de 14 de enero de 2009 y entrara en vigor el 1 de \_\_\_\_\_ de 2009.

A partir de la entrada en vigor de esta Edición todos los textos relativos a las competiciones de Horse-Ball (reglamentos, circulares u otros documentos oficiales) aparecidos con anterioridad quedan derogados.

Toda persona participante en un partido de debe ser conocedora de las Reglas Generales (GR), las Reglas de Juego (SR), las Reglas de Competición y sus normas así como aceptar sin reservas su contenido, espíritu y alcance de dichas reglas.

Toda persona participando en un evento de la RFHE debe estar en posesión de la Licencia de Competidor Nacional del año en curso.

Las siguientes Reglas son para los partidos a caballo. Para juego en ponis, algunas reglas están adaptadas y transcritas en el Anexo A.

# **REGLAMENTO**

## **1) LA PISTA**

### **a) *Tamaño***

La pista ha de ser rectangular con las siguientes dimensiones (excluidas las zonas de seguridad):

- Largo:           Máximo           75 m  
                      Mínimo           60 m
- Ancho:           Máximo           30 m  
                      Mínimo           20 m
- Dimensiones recomendadas:                   65 m x 25 m

En las descripciones que siguen, la palabra lateral se usara para indicar los laterales largos de la pista, y la palabra fondo, para los laterales cortos.

### ***b) Suelo***

El suelo debe estar nivelado, blando y no deslizante para garantizar movimientos seguros de los caballos.

La pista puede ser interior o exterior. En caso de pista exterior debe disponer de drenaje para permitir el juego en caso de lluvia.

### ***c) Zona de seguridad.***

Bordeando la pista existe un área de seguridad de 3 m a 5 m de ancho donde el entrenador y los mozos pueden estar sentados y donde los reservas deben esperar.

En la elección de un terreno de juego, los terrenos de juego exteriores tienen prioridad. La RFHE puede autorizar la organización de encuentros oficiales en terrenos de juego interiores. El ancho del terreno debe permitir la instalación de la zona de seguridad o en otro caso, debe contar con un guardadotas en la totalidad del perímetro para la seguridad de los caballos y los jugadores.; En este caso debe habilitarse una zona para los reservas próxima a la zona de juego con acceso fácil y rápido al terreno.

### ***d) Límites del terreno***

El terreno debe estar delimitado obligatoriamente y de manera infranqueable en ambos fondos a una altura mínima de 1.60 metros.

La delimitación lateral del campo debe extenderse a cada lado y marcar el final de la zona de seguridad teniendo una altura mínima de 1.20 metros

Detrás de las canastas debe instalarse una red para prevenir la salida de la pelota del terreno de juego. Esta red debe tener unas dimensiones mínimas de 4.50 metros de alto por 5 metros de ancho a cada lado de la canasta.

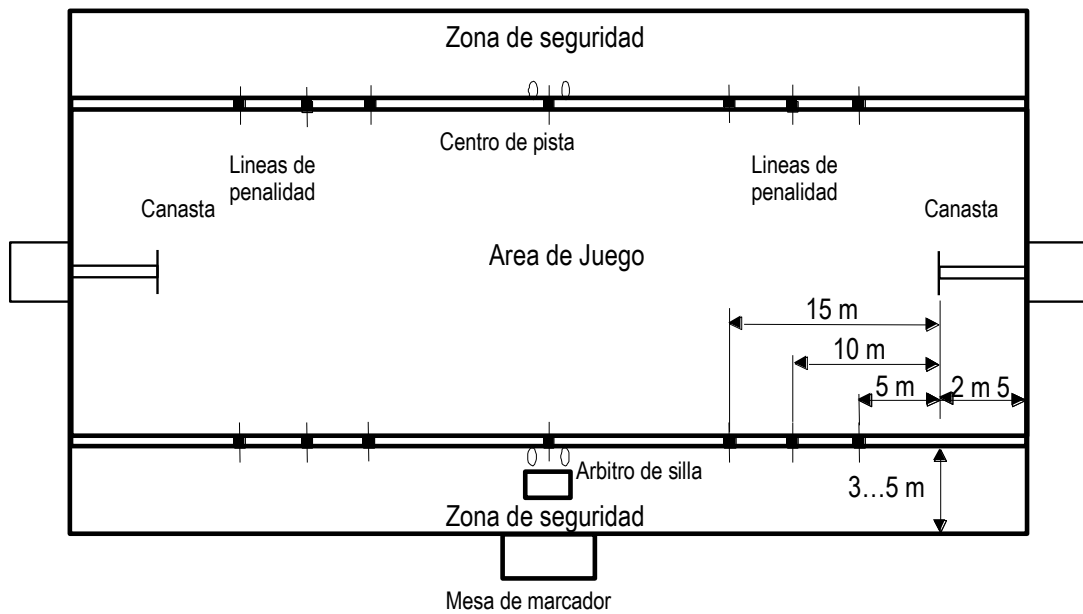
La delimitación entre la zona de seguridad y el área de juego debe realizarse de manera segura y debe ser fácil y totalmente franqueable sin dificultad a lo largo de la misma, recomendando la utilización de algún material que impida que el balón salga rodando de la pista

La delimitación del terreno tanto de los fondos como de los laterales debe hacerse de manera que no presente peligro ni para el caballo ni para el jinete. La delimitación del terreno es parte del área de juego.

### ***e) Líneas de Juego***

En los lados del terreno unas marcas deben señalar las siguientes líneas de juego:

- El centro del campo
- Las líneas de penalidad de 5m ,10m y 15m medidas a ambos lados de la pista, desde el aro de la canasta .
- También son necesarias indicaciones de 0.5 m a cada lado de la línea del centro del campo.



0 0 Alineación de los jugadores (0.5 m de cada lado del centro de pista)

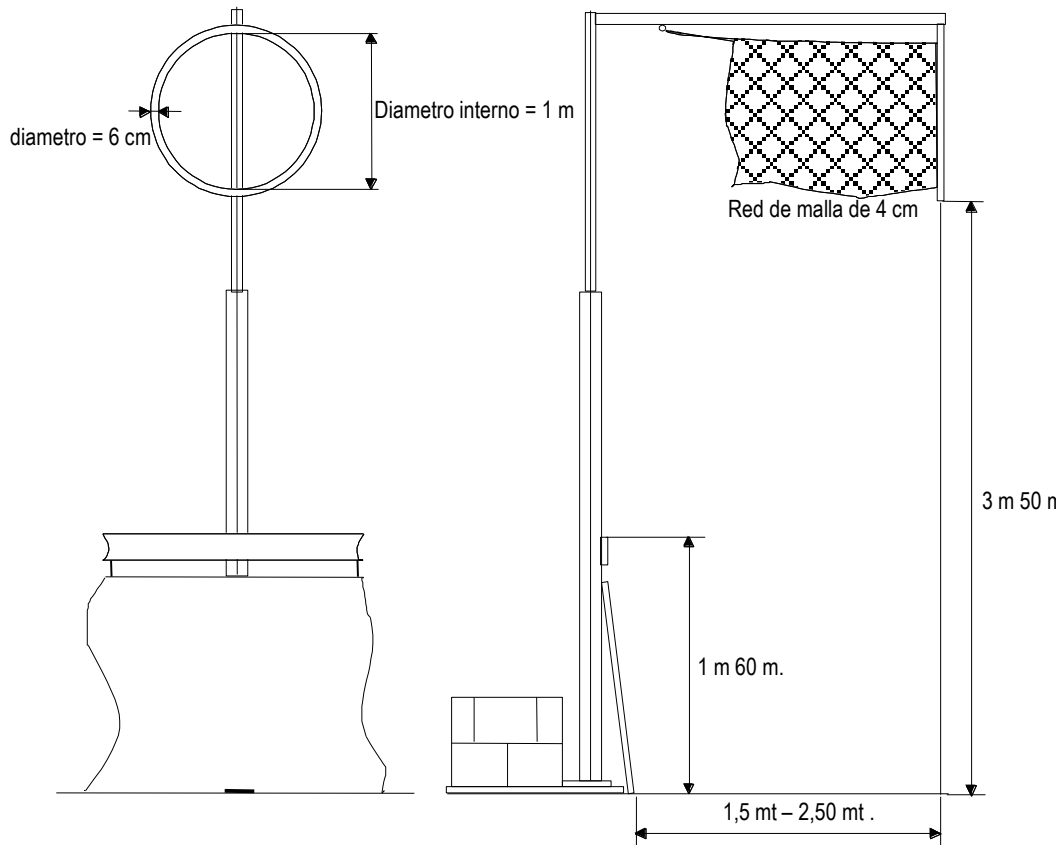
## 2) Las canastas

Dos canastas estarán instaladas en el terreno de juego, cada una en el centro de ambos fondos.

Las canastas son circulares con un diámetro interno de 1 metro y hechas con un tubo que tenga 6 cm. de grosor, pintadas de blanco y con una red blanca de 4 cm. La base del aro debe estar montado a 2.50 m del fondo de la pista y a 3.5 m del suelo.

Las canastas pueden estar suspendidas del techo o pared o bien montadas sobre una base.

En este ultimo caso, la base no debe estar sobre el terreno de juego.



### 3) LA PELOTA

La pelota es de tamaño 4, de color claro, rodeada de un arnés de seis asas de cuero fuerte.

• Tamaño de la pelota	T4
• Circunferencia de la pelota	65 cm.
• Longitudes de asas (nota 1)	31 cm.
• Anchura de las asas	2 cm.
• Distancia de los puntos de fijación de cada asa	20 cm.
• Grosor de las asas	6/8 mm.
• Peso total	6/700 g

Nota 1: La longitud de las asas es medida por la parte suelta del cuero, sin tener en cuenta la parte de costura o fijación.



### 4) **Equipos**

#### **a) Generalidades**

Un equipo está formado por seis jugadores y caballos de los cuales solamente cuatro pueden estar al mismo sobre el terreno de juego. Un equipo puede jugar con tres jugadores solamente pero no con menos. El resto de los jugadores debe permanecer en las zonas de seguridad y en la mitad del terreno que les ha sido asignado hasta que se produzca una sustitución.

#### **b) Sustituciones**

Las sustituciones solo se pueden realizar en las siguientes ocasiones:

- Las paradas de juego sin descuento de tiempo (al marcarse un gol o salida de la pista de la pelota);
- Durante un tiempo muerto solicitado por un equipo o un arbitro

Las sustituciones son ilimitadas

El jugador entrante debe hacerlo por la mitad del terreno correspondiente a su campo (en el que defiende).

#### **c) Capitán de Equipo**

Cada equipo debe tener un Capitán fácilmente identificable por un brazalete. El capitán es el representante de su equipo, dirige y controla el juego de su equipo. El capitán es el único que puede dirigirse al arbitro para tratar cuestiones de interpretación de las reglas o para la obtención de información esencial para el desarrollo del juego .Debe dirigirse al arbitro con cortesía.

Antes de abandonar el campo, el capitán cederá su brazalete a otro jugador que se quede en el campo .este jugador asume la función de capitán hasta que éste entre de nuevo en el campo.

## **5) Jugadores**

### **a) Licencias**

Los jugadores que intervengan en una competición oficial deben ser titulares de una Licencia Deportiva Nacional (Ver RG, Art 128), de competición. La edad mínima será de 17 años. Excepcionalmente hasta el 31 de diciembre de 2009 la edad mínima será de 15 años. Para la participación de españoles en el extranjero, o extranjeros en España se aplicará lo dispuesto en el RG artículos 106 y 122.

### **b) Vestimenta y equipo de los jugadores**

Los jugadores deben:

- Llevar casco conforme con el estándar europeo vigente, Las correas de la barbilla deben estar ajustadas todo el tiempo;
- Llevar correcto calzado de equitación (i.e. solo botas largas o polainas rígidas en la categoría sub.-16)
- Llevar el mismo uniforme que todos los jugadores del equipo. Los jugadores son numerados desde 1 al 15 llevando cada uno el número en la espalda (20 cm.) y en el pecho (10 cm.). Los jugadores no deben cambiar de número durante el partido
- Se pueden utilizar espuelas, pero las espuelas de estrella, peligrosas o que puedan herir están prohibidas. No se puede utilizar cinta adhesiva para fijar las espuelas a las botas. Las espuelas deben estar colocadas correctamente y no deben exceder los 3 cm. (1,5 cm. para todas las categorías de ponys) (máximo). Las espuelas que hayan herido a un caballo serán retiradas hasta el final del partido.
- Durante el juego no se pueden utilizar ni fustas ni látigos pero si en la pista de calentamiento si está separada.
- Se recomienda a los jugadores llevar protectores de espalda.
- Los jugadores no deben llevar joyas. Se pueden llevar anillos si están tapados por guantes o tapados de manera que los haga seguros

Las camisas con rayas verticales blancas y negras de 5 cm. están reservadas para los árbitros.

La presencia de publicidad en la vestimenta de los jugadores o en el equipo de montar de los caballos debe ajustarse a lo determinado en el artículo 131 del R G.

### **c) Protección de los jugadores**

Cualquier jugador con una herida abierta y que sangre deberá abandonar la pista y solo volverá al terreno de juego cuando lo autorice un médico o las autoridades paramédicas, después de que la herida haya sido curada y la hemorragia parada.

## **6) CABALLOS**

### **a) General**

Habrá un máximo de 6 caballos por equipo de los cuales 4 pueden estar a la vez en el campo de juego.

Un mismo caballo sólo puede participar en un partido al día. Un caballo podrá participar en dos partidos en un mismo día si se establece que cada mitad del partido tenga una duración inferior a los 8 minutos.

Los caballos para poder participar deberán tener en regla la documentación fijada en el Capítulo IV del RG (Libro de Identificación Caballar o Pasaporte, Licencia Anual Caballar y vacunas en vigor).

La edad mínima de cualquier caballo del equipo será de 5 años. Hasta el 31 de diciembre de 2009 se permitirá la participación de caballos de 4 años

Los caballos en la zona de seguridad o el calentamiento pueden ser montados por otros jinetes, el entrenador o los mozos de cuadra con el correcto equipo de montar.

## ***b) Equipamiento de los caballos***

Los caballos, incluidos los caballos de arbitraje, están sujetos a las siguientes condiciones:

- Bocados: excepto el bocado Fulmer o bocado de palillos, no hay restricción en la elección de la embocadura, siempre y cuando sea una aceptada por la FIHB. Las bridas sin bocado están aceptadas si están correctamente fijadas y si son correctamente utilizadas. Los bocados que ocasionen heridas pueden ser rechazados por los árbitros.
- martingalas o gamarras (tanto rígidas como elásticas) son obligatorias en todas las competiciones.
- Protección en las 4 patas (con vendas de trabajo o protectores)
- Las campanas son obligatorias en las cuatro extremidades, si un caballo pierde una venda o una campana puede ser expulsado por el árbitro y no habrá sustitución hasta que exista una parada en el juego.
- Se autoriza todo tipo de silla, excepto la silla "camarguesa" (vaquera), sillas western y sillas de carreras.
- El uso de anteojeras está prohibido.
- Se autoriza el uso de ramplones fijos o móviles, solamente sobre terrenos de hierba, y después del acuerdo del supervisor.
- Todo el equipamiento debe ser seguro, estar en buenas condiciones y correctamente puesto y ajustado. Si se rompe, debe ser cambiado inmediatamente; no se podrá sustituir al jinete hasta la próxima parada de juego.
- Las correas de recogida deben pasar por el hueco formado en la conjunción de la cincha con la martingala o pecho-petral, no debiendo colgar sin sujeción.

## **7) ENTRENADORES Y MOZOS**

En la zona de seguridad sólo está autorizada la presencia de un entrenador por equipo y un mozo por caballo, que deberán llevar uniforme con los colores de su equipo.

El entrenador, salvo para solicitar un tiempo muerto, o los mozos no pueden dirigirse al árbitro, pudiendo ser sancionados con falta técnica, tarjeta amarilla o roja, e incluso expulsión.

El entrenador y los mozos, salvo durante los tiempos muertos o el tiempo de descanso, no pueden desplazarse fuera del espacio delimitado para los mismos en la zona de seguridad, que es el comprendido entre el fondo del campo y una delimitación de 5 metros desde la silla del árbitro. El incumplimiento de esta regla será sancionado con una falta técnica.

## **8) OFICIALES**

### ***a) Comité de Supervisión, Supervisor, Delegado Federativo***

En competiciones de ámbito estatal, el desarrollo general de las competiciones será controlado por un Comité de Supervisión nombrada por la RFHE. Este comité está compuesto por tres personas en lo posible de tres Federaciones Autonómicas diferentes y uno de ellos será el Delegado Federativo. De entre los tres miembros, la RFHE nombrará el Supervisor que actuará como Presidente del Comité.

Serán misiones del Delegado Federativo las previstas en el Art. 149 del Reglamento General. El Comité de Supervisión designa los árbitros para los partidos, controla que todas las competiciones se desarrollen según el Reglamento y resuelve las diferencias sobre posibles interpretaciones de las Reglas.

El Supervisor no puede intervenir en el arbitraje durante el partido. Puede solicitar al árbitro que detenga un partido, que sustituya un caballo o un jugador tras ser avisados por el veterinario o el médico correspondiente.

El Comité además:

- Está presente en la Inspección Veterinaria, que preside el Supervisor.
- Determina la idoneidad del terreno de juego;

- Acude a la Comisión de Disciplina si procede;
- Recibe las Reclamaciones Reglamentarias

## ***b) Árbitros***

Cada partido es controlado por dos árbitros, uno en la pista(a caballo) y otro en la zona de seguridad (arbitro de silla).

El árbitro de silla está instalado en una silla o en una plataforma, en una posición central, en la zona de seguridad, aislado de los entrenadores, mozos y sustitutos.

El árbitro de silla señala al árbitro a caballo todas las irregularidades por medio de una bandera o a través de un sistema de radio control.

Durante los dos tiempos del partido, el arbitro a caballo podrá pedir tiempos muertos para consultar al arbitro de silla.

En todos los casos la decisión del árbitro a caballo es soberana y puede intervenir en cualquier momento para hacer respetar tanto las reglas como el espíritu del juego.

Para cualquier competición estatal, la RFHE nombrará a los árbitros

Todos lo árbitros deben tener una licencia de competición nacional válida durante el año en curso.

Sólo el Capitán de cada equipo puede dirigirse al árbitro durante el juego. Los entrenadores pueden solicitar un tiempo muerto.

Antes de cada partido, los árbitros deben verificar y aprobar todo el equipamiento de los jugadores y caballos y comprobar el propio de los árbitros y sus asistentes.

Loa árbitros deben asegurarse de que las normas y reglas son respetadas y seguidas.

Los árbitros pueden decidir sobre las infracciones cometidas dentro del terreno de juego y fuera del mismo desde su llegada al lugar de competición (mínimo 30 minutos antes de la hora prevista para el inicio del encuentro) y hasta la finalización de tras la firma del Acta de partido por los árbitros y los Capitanes de los dos equipos.

El caballo del árbitro puede ser facilitado por el Comité Organizador de la competición o puede ser aportado por el mismo árbitro. El Comité Organizador lo hará constar en el Avance de Programa.

Los caballos de los árbitros deben presentarse a la visita veterinaria

## ***c) El Veterinario de la Competición.***

Para cada partido se nombrará un Veterinario Oficial que será el encargado de la realización de los exámenes, inspecciones y controles de la documentación de los caballos en aplicación del RV (Ver Art. 28. Inspección Veterinaria). Este veterinario deberá estar presente durante toda la competición situándose al lado del árbitro de silla

El veterinario oficial debe encargarse de la seguridad y bienestar de los caballos y puede pedir al Supervisor que pare el juego si un caballo tiene herida o lesión. Deberá explicar las razones de su intervención al supervisor para parar el juego si está en duda el bienestar de un caballo.

Cualquier caballo retirado por indicación del veterinario, no podrá volver a jugar hasta que así lo disponga el veterinario.

# *REGLAS DE JUEGO*

## **9) DURACIÓN DEL PARTIDO**

### **a) Generalidades**

Un partido consta de dos medias partes de 10 minutos cada una o menos si así lo dicen las Reglas de Competición separadas por un periodo de descanso de 3 minutos.

Un cronometrador oficial controla el tiempo de juego.

En caso de que un equipo tenga que jugar más de un partido en el mismo día, el C.O debe reducir la duración de cada parte. En este caso los caballos pueden ser autorizados a jugar dos partidos dentro del mismo día. Esta decisión la tomará El Comité de Supervisión, asesorado por el veterinario oficial.

### **b) Paradas en Juego**

El juego se puede detener automáticamente o por indicación del árbitro y por diversas razones como las siguientes:

- Cuando se ha marcado un gol;
- La pelota sale del terreno de juego por los límites de las zonas de seguridad
- a cuando se comete una falta

Estas paradas no son descontadas del tiempo reglamentario, no se parará el cronómetro.

### **c) Tiempos muertos**

Cada equipo dispone de un tiempo muerto de treinta segundos en cada parte. Los tiempos muertos solo pueden solicitarse durante una parada de juego.

El capitán o entrenador del equipo, solicita el tiempo muerto al árbitro, y este solicita la parada del cronómetro.

Todo tiempo muerto no señalizado no se contará. El encargado del cronómetro señalará el final del tiempo muerto. El cronómetro seguirá adelante cuando el árbitro dé la señal para que siga el juego.

El árbitro podrá pedir tiempos muertos que no serán descontados a ningún equipo. Estos tiempos muertos podrán tener cualquier duración y son ilimitados, el árbitro puede pedir cuantos necesite. Sólo el árbitro puede ordenar la detención del cronómetro.

El cronómetro se parará durante los tiempos muertos.

## **10) COMIENZO Y FINAL DEL PARTIDO**

### **a) General**

El equipo del saque inicial se sorteará con una moneda, el equipo que gana el sorteo puede elegir entre:

- Saque inicial
- Campo.

Si elige saque, el adversario elegirá que campo defender. Si elige campo, el adversario tendrá el saque inicial.

Cada equipo debe presentar al árbitro una pelota reglamentaria, quien decidirá con cual se juega. La segunda pelota queda en poder del árbitro de silla.

Una vez dentro del terreno de juego, antes del inicio del partido, cada equipo debe permanecer y calentar dentro de la pista correspondiente a su campo.

Al inicio de la segunda parte, los equipos cambian de campo.

Al inicio de la segunda parte, será el otro equipo quien tendrá la recogida inicial.

### **b) Inicio de cada parte**

Al comienzo de cada periodo, el árbitro sitúa la pelota en el centro de la línea de los 10 metros en el campo del equipo que tiene el saque. Los jugadores del equipo que defiende se sitúan en su campo en el sentido del juego, el equipo que ataca se sitúa dentro de su campo. A la señal del árbitro, sólo los jugadores que estén situados dentro de la línea de 10 m. Pueden intentar la recogida de la pelota. El equipo que defiende se sitúa detrás de la línea central.

Si un equipo no presenta una pelota válida al árbitro, los dos saques se atribuirán al otro equipo.

A la señal del árbitro, los jugadores del equipo que saca irán a recoger la pelota a galope. El cronometro se pondrá en marcha a la señal del árbitro del inicio del partido. El árbitro sólo dará la señal para empezar cuando todos los jugadores estén parados.

Si la primera recogida o "ramassage" del equipo que tiene el saque no se hace a galope o si los jugadores fallan su primera tentativa, traspasan la línea de 10m o si cualquier jugador situado inicialmente fuera de la línea de 10 m intenta recogerla, el arbitro puede pitar una penalidad nº 3 en el centro del campo para el equipo que defiende.

Los jugadores del equipo defensor deben permanecer en su campo hasta que:

- Uno de los miembros del equipo que recoge traspase la línea central
- La pelota, una vez recogida es transportada hacia la propia canasta.
- La pelota cae al suelo

En caso de no respetar esta regla, marcará una penalidad nº 2 al equipo atacante.

### **c) Final de cada Parte**

Al final de cada tiempo, el cronometrador hace sonar una bocina durante tres segundos, indicando el final de cada parte. En caso de no existir, o no funcionar dicha bocina, el árbitro de silla pitará indicando el final de cada tiempo.

Cuando se realiza un tiro a canasta justo al final de un tiempo, el gol será válido si la pelota sale de las manos del jugador antes del inicio de la señal de final de tiempo o de partido.

Cuando se ha señalado una falta P1, o P2 al final del partido o de la primera parte, los eventuales tiros directos únicamente deben ser ejecutados sin defensa.

**El juego finaliza definitivamente cuando el árbitro pita tres veces consecutivas.**

#### **d) El Marcador**

El equipo que marque más goles gana el partido

Un gol sólo puede ser marcado cuando se hayan hecho tres pases en los que han intervenido tres jugadores diferentes del mismo equipo sin que la pelota caiga al suelo o cambie de posesión en caso de que un jugador adversario toque la pelota sin cogerla, el cómputo de pases continúa.

No hay restricción en cuanto como y desde donde se puede realizar un lanzamiento.

Un gol es válido solo cuando la pelota entera atraviesa el aro de la canasta. (Siempre que se hayan hecho los pases correspondientes y no se hayan incumplido las normas).

Si un gol no es válido pero la pelota permanece en la pista, el juego continúa con las correspondientes normas y prioridades de recogida de la pelota.

Si un jugador lanza y mete gol en su propia canasta, el gol será atribuido al equipo contrario. La regla de los tres pases no es aplicada en los "auto-goles"

En las competiciones de liga, el cómputo de puntos se hará de la siguiente manera:

- Partido ganado = 3 puntos
- Partido empatado = 2 puntos
- Partido perdido = 1 punto
- No presentado = 0 puntos y -8 puntos de "goal average" para el equipo no - presentado y +8 de "goal average" para el equipo adverso.

En ligas o torneos con igualdad de puntos, los equipos se clasifican según el siguiente orden:

- Mayor "goal average"
- Mayor número de goles a favor
- Menor número de goles en contra
- Mayor número de partidos ganados
- Menor número de partidos perdidos
- Menor número de tarjetas amarillas y rojas (1 tarjeta roja = 2 tarjetas amarillas) o/y Penalidades nº 1 ;
- Menor edad de los jugadores
- Lanzamiento de una moneda

Si los equipos empatan y la competición necesita un vencedor (ese establece un tiempo extra para jugar la "muerte súbita"

La muerte súbita comienza dos minutos después del final del segundo tiempo mediante un saque por el árbitro "entre dos" desde el centro del campo. Cada parte de la muerte súbita no puede exceder de 5 minutos, con un descanso de 2 minutos a la finalización de cada parte. Se comenzará la segunda parte mediante un "entre -dos" desde el centro del campo

El equipo que marca primero gana.

#### **e) Interrupción del Partido**

- En caso de fuerza mayor: la decisión corresponde al árbitro. En este caso si han transcurrido  $\frac{3}{4}$  partes del juego, el resultado es válido. Si no han transcurrido y el partido no se puede reanudar en 30 minutos, el partido debe jugarse de nuevo.

Por iniciativa de un equipo. Si es así, es declarado ganador el equipo contrario. Se aplica la diferencia de goles señalada para el supuesto de "no presentación" a menos que la diferencia de goles sea superior. Los goles marcados antes del abandono son contabilizados para la clasificación del mejor goleador.

#### **f) Inasistencia /no presentado**

Cuando un equipo no se presenta a la hora señalada para la inspección veterinaria o al partido, se declara su inasistencia.

En determinados casos, el Comité de Supervisión puede autorizar el partido, cuando el capitán del equipo contrario, los árbitros y los organizadores estén de acuerdo, pero sólo

puede permitirse si se solicita al menos una hora antes de la hora oficial de inicio del partido.

La inscripción en cualquier competición oficial conlleva la obligación de participar en la misma.

En caso de inasistencia, la RFHE impondrá las sanciones correspondientes.

## **11) LOS PASES**

Un pase es el intervalo en el cual la pelota sale de las manos de un jugador hasta que llega a las de otro jugador del mismo equipo.

La entrega de la pelota de mano a mano o está considerado como un pase.

Para que un gol sea válido, debe de haber habido tres pases entre tres jugadores diferentes como mínimo. Si la pelota cae al suelo o si es interceptada, (cogida, desviada) los tres pases empiezan a contarse de nuevo.

Que la pelota sea tocada por un jugador del equipo contrario no hace perder la posesión.

La pelota puede pasarse con una o dos manos.

Cualquier toque de pelota entre dos jugadores del mismo equipo se considera un pase.

Un jugador no puede tener posesión de la pelota más de 10 seg. , sino, el árbitro pitará una penalidad nº 3 en el lugar en que los diez segundos terminaron.

## **12) SALIDA DE LA PELOTA**

Se considera que la pelota ha salido del terreno cuando ésta cae detrás de las barreras delimitadoras del campo o cuando cualquier mano o pie del caballo del jinete portador de la pelota sale del área de juego.

La puesta en juego se hace por el equipo que defiende en el punto en que salió la pelota. El cronómetro se detiene hasta que la pelota sea puesta en juego. Si la pelota sale entre la línea de la canasta y los 15 m metros, la falta se saca desde la línea de los 15 metros. Las delimitaciones del terreno se consideran parte del área de juego.

## **13) TOUCHE**

### **a) *General***

Una Touche se juega cuando se ha marcado un gol. En este caso la pelota es lanzada por un jugador del equipo al que han metido el gol.

Uno o dos jugadores de cada equipo se colocan en dos líneas paralelas entre sí, separadas de una distancia mínima de 1 metro. La primera línea en la touche debe situarse a 7 metros del lateral del campo.

El lanzador se coloca en el lado de la pista con la pelota en la línea del centro de la touche.

El lanzamiento de la touche no se considera como pase.

El resto de los jugadores de cada equipo deben situarse en su campo al menos a 5 metros de la touche y no pueden intervenir hasta que la pelota sea tocada o desviada por un jugador de la alineación.

El lanzamiento de touche se efectúa a la señal del árbitro y el lanzador tiene tres segundos para sacar. La pelota se lanza a lo largo del centro de la línea de touche y debe alcanzar obligatoriamente la primera línea a la altura de los estribos y no debe sobrepasar la segunda línea sin ser tocada.

Antes de la señal del árbitro:

- Los jugadores deben conservar la alineación, parados o en movimiento sin rebasar la línea frontal de los 7 metros.
- Los jugadores de la touche deben estar frente al lanzador.

Después de la señal del árbitro:

- Los jugadores pueden salir de la alineación sin cometer faltas contra un jugador que no porte la pelota.
- Los jugadores de la primera línea no pueden girarse más de 45°.

Si un equipo retrasa injustificadamente la formación de la touche, el árbitro marcará una penalidad Nº 3 a favor del equipo ya colocado u ordenar el lanzamiento de la touche.

El árbitro ordena el lanzamiento en cuanto el lanzador está colocado junto a un jugador de su equipo en la alineación de la touche.

### ***b) Saques de TOUCHE no válidos***

Una touche no es válida si:

- La pelota no cae en la línea de touche.
- Un jugador rebasa la línea frontal de los 7 metros antes de la señal del árbitro.
- La pelota no alcanza la primera línea de jugadores a la altura de los estribos.
- La pelota cae al suelo tras la segunda línea de jugadores sin ser tocada.
- La pelota toca el techo.
- Si el lanzador hace un amago de saque.

En estos casos el árbitro acuerda una penalidad nº 3 en el centro del campo contra el equipo que no ha respetado las reglas.

Si el saque del lanzador no es recto o favorece claramente a su equipo, se dará el saque de touche al otro equipo. Si este nuevo saque también favorece a su equipo, se marcará un “entre dos”

### ***c) Prioridad de recogida tras la touche.***

En caso de saque válido pero caída de la pelota al suelo, la prioridad de recogida es la siguiente:

- Para los jugadores de la touche (4) dentro del respectivo de las normas de recogida, si la pelota cae en medio de los jugadores. Si ninguno de los jugadores de la touche coge la pelota, el árbitro pitará un “entre- dos”
- Para los jugadores del campo dentro del que ha caído la pelota, al ser desviada por los jugadores de la touche. Esta ventaja se pierde si:
  - No existe una acción inmediata de recogida de pelota.
  - Después del primer intento de recogida (con o sin éxito)

El sentido del juego lo determina esta primera tentativa. Regla nº 15.

## **14) ENTRE-DOS**

Un entre-dos se efectúa después de:

- Dos saques no válidos por favorecer al equipo del lanzador;
- a una falta o litigio que no favorece a nadie.

El entre-dos es una puesta en juego de la pelota por el árbitro y se realiza con un jugador de cada equipo. El árbitro se sitúa siempre en el borde del terreno, perpendicular al lugar en el que ha ocurrido el entre-dos. Los dos jugadores se sitúan en paralelo delante del

árbitro a una distancia de 5 metros del mismo. La distancia entre jugadores es de un metro como mínimo. El árbitro pita y lanza la pelota entre los jugadores. El lanzamiento se realiza a voluntad del árbitro.

Los otros jugadores deben situarse al menos a 5 metros en su propio campo, hasta el lanzamiento de la pelota y no pueden entrar en juego hasta que la pelota haya sido cogida o tocada por uno de los jugadores del entre-dos.

En los entre-dos pitados entre la línea de los 15 m. y la línea de fondo, se lanzan desde la línea de 15 m más próxima.

El árbitro puede repetir el entre –dos si considera que favoreció a uno de los jugadores, o si la pelota no es tocada por ninguno de ellos .No hay límite en el lanzamiento de entre-dos por el árbitro.

Todas las reglas del saque lateral son aplicables al entre-dos.

## **15) Recogida**

### **a) *General***

La recogida de la pelota se hace obligatoriamente a caballo sin poner pie a tierra, por la derecha o la izquierda y a cualquier aire del caballo, pero en ningún caso, con el caballo parado, para no incurrir en una penalidad nº 3

El jugador que recoge la pelota debe hacerlo rápidamente, si no la recoge, debe retirarse de la zona de recogida, por lo menos a 5 metros de ella. Esta zona de recogida de 5 m. debe ser espetada por todos los jugadores que no vallan a coger la pelota.

Los jugadores que se encuentren en la zona, y que no vallan a recoger deberán salir de ella siguiendo su trayectoria y velocidad. Si un jugador disminuye el aire (galope, trote...) o bien gira alrededor de la pelota, es sancionado con una penalidad nº 3

Una vez recogida la pelota, el jugador debe recuperar rápidamente su posición o pasar inmediatamente la pelota.

Sólo se puede intervenir sobre la pelota en posesión del recogedor cuando ha retomado su posición a caballo o realiza una acción de juego. Toda intervención sobre un jugador que todavía no está en su posición sobre la silla, será sancionada con una penalidad nº 1 y posibilidad de tarjeta amarilla o roja, según la apreciación del árbitro.

**En ningún caso el jugador que intenta recoger la pelota puede ser molestado o intimidado. Toda intervención de intimidación, de marcación, incluso forzar el cambio de dirección para evitar una colisión, que se efectúe sobre el jugador en situación de recogida será sancionada con una penalidad nº 1, con advertencia verbal, o tarjeta amarilla o roja a discreción del árbitro.**

Cuando la pelota cae en una de las 4 esquinas del campo de juego y no puede ser recogida sin detenerse los jugadores, volverá a ponerse en juego por el árbitro mediante un entre-dos desde la línea más próxima de 15 m.

### **b) *Línea de juego***

En ningún momento se puede interferir a un jugador que tenga la prioridad en la recogida. El sentido o dirección del juego pasa por la línea imaginaria, paralela a la longitud del terreno, de una canasta a otra pasando por la pelota. La dirección es la que llevaba el último jugador que tocó la pelota.

En el supuesto de que la pelota caiga detrás de la línea de la canasta y hasta el final del terreno de juego, el sentido del juego es paralelo a la anchura del terreno.

### **c) *Prioridad de recogida***

Para los jugadores a los 5 m. de la pelota, la prioridad esta determinada por las siguientes condiciones:

- Tiene prioridad el jugador que está más cerca de la pelota y puede recogerla sin molestar a los oponentes.
- En caso de que dos o varios jugadores estén a la misma distancia de la pelota, tiene prioridad el jugador que esté sobre la línea de juego.
- Si dos jugadores están a la misma distancia de la pelota, sobre la línea de juego, tiene prioridad aquel cuyo equipo tocó la pelota el último.
- Después de reiniciar el juego, al caer la pelota al suelo, la dirección del juego viene dada por la primera tentativa de recogida.

## **16) SEGURIDAD**

La seguridad prima sobre la prioridad.

Un jugador atacante, portador de la pelota o no, debe controlar la velocidad y la dirección de su caballo.

Un jugador portador de la pelota debe asegurarse de que cumple todas las normas de seguridad a la hora de cambiar su trayectoria.

## **17) DEFENSA-MARCAJE**

### **a) MARCAJE FÍSICO**

El marcaje consiste en la acción de contacto con el caballo portador de la pelota del otro equipo., para disminuir su paso, cambiar su trayectoria o apoderarse de la pelota.

Está prohibido marcar a un jugador en un ángulo superior a 45º, la marcación solo se autoriza en la dirección y sentido del portador de la pelota y puede ser efectuado por uno o varios jugadores pero solo uno de ellos puede intentar apoderarse de la pelota.

En caso de una marcación con ángulo superior a 45º, el jugador puede incurrir en una penalidad nº 1 o nº 2, según la gravedad de la acción.

Podemos marcar a un adversario empujándolo aprovechando el peso del cuerpo y la velocidad del caballo, con el hombro y el brazo del jinete manteniendo el codo pegado al cuerpo.

Está prohibido:

- Sujetar al adversario ;
- Empujarlo o sujetarlo con las manos;
- Golpearlo con el codo, puño, , antebrazo o cabeza tanto en defensa como en ataque;

Está prohibido cruzarse en la trayectoria de un jugador, portador o no de la pelota. Esta acción se sancionará con una penalidad nº 2.

### **b) Marcaje posicional.**

Está prohibido marcar a un jugador que no esté portando la pelota. La severidad de la penalización será decisión del árbitro,

Se puede, sin embargo realizar un marcaje de posición sobre un jugador no portador de la pelota siempre y cuando no se limite su libertad de movimientos.

### **c) Robo de la pelota.**

Un jugador puede intentar robar la pelota al portador pero sólo con una mano.

Una vez el adversario ha cogido la pelota, el portador no puede pasarla a su otra mano o sujetarla con las dos manos. Una vez robada, el jugador debe retomar su posición rápidamente. No está permitido sujetar al jugador, al caballo o coger las riendas.

Si durante la lucha alguno de los dos jugadores sale de la silla, debe soltar la pelota inmediatamente.

Si se infringe alguna de estas reglas se pitará una penalidad nº 3 contra el defensor en el punto en que ha ocurrido el robo.

Durante la lucha por la posesión no puede intervenir ningún otro jugador.

Si el jugador que tenía la pelota antes de la lucha por la posesión se queda con la pelota, se mantiene el cómputo de pases para el equipo y puede mantener la pelota por otros 10 segundos.

#### ***d) Robo fallido de la pelota.***

El árbitro pitará una penalidad nº 3 en el caso en que se produce la lucha y no se aprecia que ninguno de los dos jugadores se hace con la posesión de la pelota. La penalidad nº 3 será contra el equipo que tenía la posesión de la pelota a favor del equipo atacante. Se aplicarán las reglas habituales para una penalidad nº 3.

### **18) SALIDA DEL TERRENO**

#### ***a) Involuntaria***

El jugador que sale de la pista debido a una acción del juego puede volver a entrar.

#### ***b) Voluntaria***

El jugador que abandona la pista para reparar el material o por una herida debe desmontar. Él suplente, sólo puede volver al terreno durante una parada de juego y siempre desde su campo.

### **19) FALTAS-PENALIDADES**

#### ***a) Generalidades***

El árbitro puede en cualquier momento señalar faltas contra el equipo que infrinja el reglamento. Existen tres tipos de faltas según la naturaleza de las mismas y pueden ir acompañadas por una tarjeta amarilla o roja dependiendo de la gravedad de las mismas.

En todos los casos, un jugador del equipo contra el que se ha cometido la falta será el que la ejecute (no necesariamente tiene que ser quien recibió la falta).

Para las penalidades nº 1 y nº 2 el resto de jugadores del equipo contra el que se ha cometido la falta debe permanecer detrás del jugador que hará la jugada hasta que el árbitro dé la señal.

Si el árbitro ve una falta puede dejar que el juego continúe aplicando la ley de la ventaja durante un breve periodo de tiempo para determinar cómo se desarrolla la ventaja. Si esta ventaja no es aprovechada vuelve a señalar la falta en el punto en que fue cometida.

#### ***b) Penalidad 1***

Se señala una penalidad nº 1 cuando se infringe el reglamento de una manera grave o inaceptable como el juego peligroso y duro, insultar al árbitro, interferir en la recogida o si la falta se comete en el momento de un tiro a canasta.

Un jugador del equipo contra el que se comete la falta se sitúa detrás de la línea de 5 m frente a la canasta del equipo adversario y realiza un tiro directo con el caballo parado.

Los jugadores del equipo que ha cometido la falta se situarán en el mismo lateral del campo, entre la línea de 5 m y la canasta.

Si el jugador que realiza la jugada falla el tiro, la prioridad será siempre para el equipo defensor, es decir el que ha cometido la falta.

Durante la penalidad nº 1 el cronómetro se detiene hasta que se haya realizado.

### **c) Penalidad 2**

Se señala una penalidad nº 2 cuando la falta es menos grave pero sin embargo interfiere en el juego y su seguridad, o se produce una obstrucción o intimidación al adversario.

El árbitro pedirá al capitán del equipo que elija entre:

- tiro directo desde la línea de 10m;
- hacer una jugada (con los tres pases correspondientes entre tres jugadores diferentes) desde la línea de 15m.

El capitán puede consultar con su entrenador pero la decisión debe ser rápida. El árbitro señalará la decisión:

- tiro directo desde 10m señalando la canasta a la que se lanzará el tiro;
- jugada de tres pases levantando tres dedos.

Una vez tomada la decisión no se podrán realizar cambios.

Los jugadores del equipo defensor se situarán detrás de la línea de 5 m en el sentido del juego en caso de tiro directo. El tiro lo efectuará con el caballo en parada

Si se decide hacer jugada de tres pases, los jugadores defensores se situarán detrás de la línea de 10 m en el sentido del juego.

En ambos casos los jugadores del campo atacado pueden realizar defensa.

Durante la penalidad nº 2 el cronómetro está detenido hasta que el árbitro dé la señal.

### **d) Penalidad 3**

Se señala una penalidad nº 3 en caso de faltas menores.

Si la penalidad nº 3 se concede al equipo atacante en el campo de los defensores, el árbitro la señalará en el centro del campo, excepto cuando la pelota ha salido del terreno por la banda en que se seguirá la regla nº 12. Si la falta se concede al equipo defensor en su campo, el árbitro la señalará en el punto en que ésta se ha cometido.

Un jugador del equipo contra el que se ha cometido la falta se sitúa en el punto en que ésta se ha cometido (indicado por el árbitro), mientras que el resto de jugadores estarán en cualquier punto del campo excepto en la franja de 5 m por delante del jugador que inicie la jugada y encarados hacia la canasta a la que atacan. En caso contrario el árbitro los sancionará con una penalidad nº 3. Los jugadores defensores se situarán como mínimo a 5 m por delante del punto en que se ha cometido la falta y fuera de la franja de 5 m, mirando hacia su propia canasta hasta que el árbitro de la señal.

El juego se reinicia cuando el árbitro da la señal.

### **e) Falta técnica**

La falta técnica penaliza la conducta antideportiva como el uso de lenguaje o gestos ofensivos o la brutalidad en el trato a los caballos. Se puede penalizar con falta técnica a los jugadores, sustitutos, mozos o entrenadores tanto dentro como fuera de la pista.

Ejemplos:

- dirigirse a un oficial de un modo incorrecto;
- lenguaje grosero o gestos ofensivos;
- provocar a un adversario;
- pérdida de tiempo;
- cambiar de números sin avisar al árbitro;
- regla nº 7.

Dependiendo en la gravedad de la falta, el árbitro puede, a su discreción, penalizar con una penalidad nº 1, penalidad nº 2, penalidad nº 3, tarjeta amarilla o roja o una advertencia.

Las faltas técnicas cometidas antes o durante el partido, o durante la media parte, se penalizarán según el criterio del árbitro.

## **20) *EQUITACION PELIGROSA. CONDUCTA ANTIDeportiva***

Está prohibido para cualquier jugador:

- causar cualquier obstrucción atravesándose en la línea de juego del oponente, lleve éste la pelota o no.
- golpear, patear, empujar, agarrar, intimidar o amenazar al oponente o a su caballo.
- balancear o hacer girar la pelota para intimidar al adversario.
- golpear el caballo con la pelota, las riendas o las manos.
- ponerse de pie sobre la silla en cualquier momento del juego.
- interferir con un jugador que está intentando recoger la pelota hasta el punto de que obligue a éste a cambiar de dirección para evitar la colisión.

El árbitro tiene plena libertad de sancionar al jugador según estime apropiado.

## **21) *JUGADOR DESMONTADO***

Si el portador de la pelota es desmontado o pone pie en tierra será penalizado con una penalidad nº 3 a favor del equipo contrario en el punto en que esté haya sido desmontado

Si cualquier otro jugador es desmontado se detendrá el partido sólo si el árbitro considera que la situación es peligrosa.

Si el juego se detiene, se reiniciará con una penalidad nº 3 a favor del equipo contrario independientemente de quien tuviera la posesión en ese momento.

Un jugador pie a tierra no puede interferir en ningún momento en el juego.

## **22) *ROTURA DEL EQUIPO DE MONTAR***

Si, durante el partido, el equipo de montar se rompe o se suelta no se detendrá el juego. El jugador afectado podrá continuar el juego siempre y cuando el árbitro considere que no está comprometida la seguridad del juego. En caso contrario el árbitro puede pedir al jugador que abandone la pista para reparar o cambiar el equipo de montar. El jugador puede ser sustituido pero únicamente en una parada del juego. Si el árbitro ha hecho salir al jugador se penalizará con una penalidad nº 3 a favor del equipo contrario.

## **23) *CUIDADO DEL CABALLO***

El RG recoge todo lo relativo a la protección de los caballos. Los procedimientos disciplinarios, la tipificación de las posibles faltas y sus correspondientes sanciones vienen reflejados en el RD.

Se prohíbe cualquier acto de brutalidad a los caballos, tanto dentro como fuera de campo y el árbitro puede sancionarlo

Se puede prohibir jugar a cualquier caballo que en opinión del árbitro no satisfaga los requisitos mínimos tanto de aspecto como de condición

Algunas acciones contra los caballos se penalizarán con una tarjeta amarilla:

- golpear un caballo con la pelota o las riendas
- golpear o sujetar al caballo del oponente

El árbitro o el supervisor pueden detener el juego en cualquier momento para examinar la condición de un caballo. El árbitro puede pedir que un caballo abandone la pista si cree que está sufriendo o necesita atención. Cualquier caballo que sufra un corte o rasguño (aunque sea superficial) debe abandonar la pista y recibir atención. El caballo solo puede volver al terreno de juego con el permiso expreso del árbitro y el veterinario.

Está prohibido disimular o maquillar una herida de un caballo.

La decisión del árbitro sobre la condición de un caballo es última e inapelable.

Un caballo herido o que esté agotado únicamente puede participar en un desfile o entrega de premios después de haber recibido la atención necesaria y con el permiso expreso del árbitro.

## **24) SANCIONES**

Además de penalizar a un equipo por haber infringido el reglamento, el árbitro puede penalizar a un jugador en particular dando:

- Una amonestación verbal;
- Una primera tarjeta amarilla. El jugador en cuestión puede seguir jugando;
- Una segunda tarjeta amarilla. El jugador no puede continuar jugando pero puede ser sustituido. Estará suspendido para un partido con efecto inmediato;
- Una tarjeta roja. El jugador no puede continuar el juego ni puede ser sustituido. Como mínimo se le suspenderá para un partido con efecto inmediato y su caso será estudiado por el Comité Disciplinario. Una tarjeta roja siempre va acompañada con una penalidad nº 1.

Cualquier jugador expulsado con una segunda tarjeta amarilla o una tarjeta roja debe abandonar el terreno de juego.

(El marcador donde se recojan las tarjetas amarillas se pone a cero al final de cada juego en que haya sido sacada).

En torneos puntuales, el marcador de tarjetas se pone a cero al final del partido en que se haya recibido una única tarjeta amarilla.

En competiciones regulares (ligas nacionales) las tarjetas amarillas serán acumulativas. La acumulación de 3 tarjetas amarillas supone un partido de suspensión.

## **25) COMITE DE DISCIPLINA Y COMITÉ DE APELACIÓN**

Las funciones atribuidas en el Reglamento de la FIHB para el Comité de Disciplina, corresponden al Comité Supervisor de la competición, al que corresponde revisar y corregir el comportamiento ofensivo de jugadores, mozos o entrenadores involucrados en el partido. Puede ser convocado por cualquier miembro del comité supervisor o por el árbitro del partido.

La decisión del Comité de Disciplina de la Competición, como tal Comité Supervisión, son recurribles ante el Comité de Apelación, si lo hubiera y ante el Comité de Disciplina de la RFHE en todo caso

En determinadas competiciones, tales como Campeonatos de España, Copa RFHE de Clubes, la RFHE podrá nombrar un Comité de Apelación como instancia última para resolver reclamaciones o situaciones, una vez haya sido agotada la vía del Comité de Supervisión. Estará constituida por un máximo de tres miembros uno de los cuales deberá ser juez y árbitro

Las demás competencias en materia disciplinaria se ajustarán a las establecidas en el Reglamento de Disciplina de la RFHE corresponden al Comité de Disciplina de la misma.

Un jugador que ha obtenido una tarjeta roja y/o informe de un supervisor ve su caso sometido automáticamente al Comité de Disciplina. Ésta define la sanción aplicable e informa por escrito al jugador y al responsable de su equipo.

Un jugador no podrá jugar hasta que el comité se haya pronunciado. Si lo hiciera el equipo quedará eliminado.

En competiciones regulares (ligas estatales o autonómicas), las normativas especiales propias de cada competición (en el caso de que las hubiera), pueden determinar diferentes composiciones del Comité de Disciplina y de Apelación del partido o de la Competición, pero sin perjuicio de las competencias del Comité de Disciplina que deben prevalecer, en todo caso.

## **26) DOPAJE**

Se podrá realizar un control de dopaje en cualquier momento de la competición.

A la Junta Directiva de la RFHE corresponde indicar el calendario anuales de controles, así como su seguimiento y supervisión

El Reglamento General, Reglamento Veterinario y el Reglamento Disciplinario de la RFHE se aplican para todos los casos de dopaje de los caballos

## **27) INSPECCION VETERINARIA**

Todos los encuentros oficiales organizados por la RFHE, dan lugar a una inspección veterinaria oficial de todos los caballos inscritos.

Esta inspección se celebra con arreglo al programa fijado por el C.O, que tomará en consideración el tiempo necesario para el buen desarrollo de los partidos. Es efectuada conjuntamente por el Comité de Supervisión y el Veterinario Oficial. Los caballos deben ser inspeccionados a la mano, en parada y en movimiento sobre un terreno firme, llano y limpio pero no resbaladizo. Los caballos son presentados por el jugador o el mozo.

Los caballos son presentados sin protecciones ni mantas pero con cabezada y filete.

La inspección se inicia con una evaluación del caballo parado. El veterinario puede ser autorizado por el Supervisor para tocar el caballo si lo considera necesario.

El caballo debe ir al paso, luego trotar alejándose de la comisión que procede al examen, girar al paso y volver al trote acercándose. Del resultado de la inspección deberá informar a la Comisión de Supervisión siendo esta la que tomará la decisión de excluir. El veterinario no puede proceder a realizar prueba clínica alguna (tales como flexión de un miembro, marchar o hacer trotar el caballo en círculo). Es el Comité de Supervisión quien tiene el derecho y el deber de excluir de la competición todo caballo que considera no apto, tanto por cojera, como por falta de condiciones físicas, o por otras diferentes razones.

Si el Comité que procede a la inspección duda sobre la aptitud de un caballo en la competición, puede exigir que el animal le sea presentado de nuevo a re inspección. La decisión del Comité de Supervisión es preponderante e inmediatamente aplicable.

Los jugadores y los mozos deben llevar el vestuario de equipo correcto durante la presentación de los caballos

Los documentos de identificación de los caballos son entregados en la visita veterinaria quedando depositados en la Secretaría de la competición. El jefe de equipo recuperará los documentos de identificación al final de su último partido.

## **28) COMITÉ ORGANIZADOR**

El Art. 101 del RG define el término Comité Organizador. Este Comité es indispensable para el buen desarrollo de los encuentros, siendo el responsable de la operativa de la competición.

Además de las obligaciones descritas en el Art. 1.005 y Anexo I del RV, el CO deberá disponer de una Secretaría separada del público y situada cerca del árbitro de silla, comprendiendo un cronometrador, un secretario con la hoja de partido y un comentarista o speaker, disponiendo del material siguiente:

- un ejemplar de cada uno de los Reglamentos aplicables (RG, RV, RD y de Horse-ball).
- un timbre poderoso y específico;
- dos cronómetros;
- una buena sonorización;
- un marcador.
- un veterinario;
- un servicio médico: el árbitro o el supervisor asegura la responsabilidad de la colocación de este servicio;
- un tablón de anuncios próximo de la entrada de los jugadores, mencionando el nombre de los árbitros y de los partidos que arbitrarán, el orden y el horario de los partidos, los nombres que componen el comité de supervisión;
- una plataforma instalada a 1.50 m del suelo para el árbitro de silla;
- un banco por equipo para los entrenadores.
- los caballos de árbitros pueden ser aportados por cada equipo participantes o por el C.O.
- una persona encargada de la ceremonia de la distribución de los premios.

## **Annex A - ADAPTACION DEL REGLAMENTO PARA CATEGORIAS JOVENES.**

A continuación se recogen las adaptaciones del reglamento de Horse-Ball para categorías jóvenes. Se aplicarán las normas generales excepto en los casos explícitamente especificados.

### **A.1 - Categorías recomendadas.**

Las categorías recomendadas vienen definidas en la tabla A1 según la edad de los jugadores y el tipo de pony o caballo. La edad del jugador es la que cumplirá en el año civil en curso.

### **A.2 - Subida de Categoría.**

Se permite a un jugador subir a la categoría inmediatamente superior, solo durante la duración del campeonato. La promoción a otra categoría debe ser aprobada por la FIHB.

### **A.3 - La Pista**

Las dimensiones máximas de la pista, así como las líneas de penalidad, vienen especificadas según la categoría en la tabla A1.

### **A.4 - Las Canastas**

La altura de las canastas según la categoría viene especificada en la tabla A1. Para las categorías Sub. 8 las canastas deben pintarse en dos colores distintos.

### **A.5 - La Pelota**

Las dimensiones de la pelota según la categoría vienen especificadas en la tabla A3.

### **A.6 - El Capitán**

El capitán para la categoría Sub. 8 es el propio entrenador.

### **A.7 - Equipamiento de los Jugadores**

Sólo para categorías Sub 8 y Sub 10:

- se permite el uso de fusta que debe estar atada a la silla;
- se prohíben las espuelas.

## A.8 - Los Ponis

La categoría de los ponis viene determinada por su altura y está especificada en la tabla A2. Se permite una tolerancia de 1 cm. al tener en cuenta el grosor de las herraduras. Sólo para categorías Sub 8 y Sub 10:

- el uso de protecciones, vendajes o campanas, es opcional en las cuatro patas;
- el uso de martingala es opcional.

## A.9 - Arbitraje

El arbitraje se realiza a pie en categorías **Sub 8 y Sub 10**.

## A.10 - Recogida

La recogida inicial se puede hacer al trote en categorías **Sub 8 y Sub 10**.

## A.11 - Saque

Para las categorías Sub 8, Sub 10 y Sub 12 el juego se reinicia después de un gol mediante una penalidad nº 3 que realiza el equipo que ha encajado el gol. La penalidad nº 3 se realiza en la línea de canasta.

## A.12 - Marcaje

Para las categorías Sub 8 y Sub10, los defensas deben situarse detrás de la línea de 10 m, nunca entre los 10 m y la canasta.

Para la categoría Sub 12, los jugadores deben situarse detrás de la línea de 12 m, nunca entre los 12 m y la canasta.

Si no lo hicieran así, serán penalizados con una penalidad nº 3 a favor del otro equipo y se realizará en la línea de medio campo.

## A.13 - Categorías de Torneo.

Las categorías de torneo están especificadas en la tabla A4, según la edad del jugador y el tipo de pony o caballo. La edad del jugador es aquella que tendrá en el año en curso.

Tabla A.1 – Categorías recomendadas

Categoría	Edad	Poni	Dimensiones mínimas (m.)		Altura canasta (cm.)	Línea Pen 1 (m)	Línea Pen 2 (m.)		Pelota
			Larg	Ancho			Tiro dir.	3 pase	
Sub 8	hasta 8	A	40	20	200	3	6	10	n.2
Sub 10	9..10	A	40	20	250	3	6	10	n.2
Sub 12	11..12	B, C	60	20	300	4	8	12	n.3
Sub 14	13..14	C, D	60	20	350	5	10	15	n.3
Sub 16	15..16	C, D	60	20	350	5	10	15	n.4
Sub 18	17..18	D, caballo	60	20	350	5	10	15	n.4

Tabla A.2 – Categorías de ponys

Poni	Competición en España	Competición Internacional
A	Hasta 110 cm	hasta 107 cm.
B	Desde 111 a 130 cm	de 108 cm. a 130 cm.
C	Desde 131 a 140 cm	de 131 cm. a 140 cm.
D	Desde 141 a 148 cm	de 141 cm. a 148 cm.

Tabla A.3 – Especificaciones de la pelota

	Categoría		
	Sub 10	Sub 14	Sub 18
Tamaño de la pelota	n.2	n.3	n.4
Circunferencia de la pelota	47 cm.	60 cm.	65 cm.
Longitud de las asas (nota 1)	25 cm.	28 cm.	31 cm.
Distancia entre fijaciones de la misma asa	15 cm.	18 cm.	20 cm.
Anchura de las asas	16÷18 mm.	18÷20 mm.	18÷20 mm.
Grosor de las asas	4÷6 mm.	6÷8 mm.	6÷8 mm.
Peso total	400÷500 g.	500÷600 g.	600÷700 g.

Nota 1: la longitud de las asas se hace sin tomar en cuenta los puntos de sujeción o costura

Tabla A.4 – Categorías de torneo

Categoría	Edad	Poni	Dimensiones mínimas (m.)		Altura canasta (cm.)	Línea Pen 1(m.)	Línea Pen 2 (m.)		Pelota
			Largo	Ancho			Tiro dir.	3 pase	
Sub 13	11..13	B, C	60	20	300	4	8	12	n.3
Sub 16	14..16	C, D	60	20	350	5	10	15	n.4
Sub 18	17..18	D, caballo	60	20	350	5	10	15	n.4

## Historia

<b>Historia del documento</b>		
Ver.1.0	Mayo 2001	Documento elaborado por el comité de reglamento (Francia, Portugal, Reino Unido)
Ver.2.0	Junio 2001	Documento elaborado por Italia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adición de la versión del documento</li> <li>• Modificación de la Introducción</li> <li>• Aclaración y corrección del terreno-pista</li> <li>• Adición de las medidas referentes a la pista, canasta y pelota</li> <li>• Modificación del tamaño de las asas de la pelota</li> <li>• Adición de la sustitución del capitán del equipo</li> <li>• Clarificación sobre espuelas, fustas y número del uniforme</li> <li>• Clarificación sobre las funciones del veterinario</li> <li>• Adición de la parada del juego y el entre-dos</li> <li>• Adición del tiempo muerto a petición del entrenador o capitán</li> <li>• Adición de la regla referente a pelota no reglamentaria</li> <li>• Adición/modificación del criterio de empate</li> <li>• Clarificación sobre partidos abandonados</li> <li>• Modificación sobre touche y entre-dos (distancia del árbitro), marcaje físico, penalidades y sanciones</li> <li>• Adición del Anexo A referente al reglamento de ponys</li> </ul>
Ver.3.0	Junio 2001	Documento aprobado por la FIHB el 10.06.01: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarificación sobre la duración del partido (en el caso de dos partidos en un día)</li> <li>• Adición del mozo (steward)</li> <li>• Modificación/adición del criterio de empate</li> <li>• Clarificación sobre Penalidad n.3 en la falta de 10 seg.</li> <li>• Clarificación sobre salida de la pelota</li> <li>• Clarificación sobre girar el caballo durante la touche</li> <li>• Supresión de la parada de juego y entre-dos</li> <li>• Clarificación sobre la prioridad en la ramassage</li> <li>• Clarificación sobre la Penalidad n.1</li> </ul>
Ver.3.1	Septiembre 2001	Documento revisado por el Reino Unido: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de la versión en lengua inglesa</li> </ul>
Ver.3.2	Septiembre 2001	Documento presentado para la aprobación de la FIHB: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevo formato y adición de la historia del documento</li> </ul>
Ver.3.3	Septiembre 2001	Documento aprobado por la FIHB el 23.09.01: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrección de la Penalidad n.1</li> <li>• Adición de "la decisión del Comité Disciplinario es inapelable"</li> <li>• Sustitución de "Jurado de Campo" por "Comité Supervisor"</li> <li>• Supresión del art.26 - Apelaciones</li> <li>• Actualización de la adaptación del reglamento para categorías de ponys</li> </ul>
Ver.3.4	Octubre 2001	Documento aprobado por la FIHB y ONHBs: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificaciones en el reglamento de ponys (definición de la edad de los jugadores, capitán, equipo de los jugadores, protección de los ponys, martingala, marcaje, tabal A1)</li> <li>• Varias modificaciones (edad mínima del caballo, tipo de silla, uso de ramplones, sanciones a entrenadores y mozos, final de una media parte, periodo de muerte súbita, comportamiento de la primera fila en la touche, penalidad n.1)</li> <li>• Revisión de la versión inglesa</li> </ul>
Ver.3.5	Febrero 2003	Documento aprobado por la FIHB el 09.02.03: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios requeridos 001-2003 sobre la supresión del entre-dos, 002-2003 sobre la modificación de la primera recogida, 003-2003 sobre las categorías de torneo en categorías de horse-ball juveniles 004-2003 sobre la oficina de la FIHB.</li> </ul>
Ver.3.6	Septiembre 2003	Documento aprobado por la FIHB el 14.09.03: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambio requerido 005-2003 rev.1 sobre salida de la pelota por el fondo.</li> </ul>
Ver. 4.0	Noviembre 2007	Documento aprobado por la FIHB el 18.11.07: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios requeridos 001-2007 y 002-2007 rev. la primera fila de la touche de 5 a 7 m</li> <li>• Denominación de Reglamento Deportivo y su adaptación y coherencia con el nuevo Reglamento General, Reglamento de Competición, Reglas de la Organización y Reglamento Veterinario.</li> </ul>
Ver. 4.1	Agosto 2008	Documento aprobado por la FIHB el 30.07.08: <ul style="list-style-type: none"> <li>• parar el cronómetro en penalidad n.1 y n.2 y algunos casos de n.3</li> <li>• tarjeta amarilla</li> <li>• marcaje sobre un jugador no portador de la pelota</li> <li>• salida de la pelota</li> </ul>

