



HORSE-BALL

REGLAMENTO

Edición 2009

Los Caballos

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 Febrero.

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) CABALLOS

a) *General*

Habr  un m ximo de 6 caballos por equipo de los cuales 4 pueden estar a la vez en el campo de juego.

Un mismo caballo s lo puede participar en un partido al d a. Un caballo podr  participar en dos partidos en un mismo d a si se establece que cada mitad del partido tenga una duraci n inferior a los 8 minutos.

Los caballos para poder participar deber n tener en regla la documentaci n fijada en el Cap tulo IV del RG (Libro de Identificaci n Caballar o Pasaporte, Licencia Anual Caballar y vacunas en vigor).

La edad m nima de cualquier caballo del equipo es de 4 a os

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, est n sujetos a las siguientes condiciones:

- Bocados: excepto el bocado Fulmer o bocado de palillos, no hay restricci n en la elecci n de la embocadura, siempre y cuando sea una aceptada por la FIHB. Las bridas sin bocado est n aceptadas si est n correctamente fijadas y si son correctamente utilizadas. Los bocados que ocasionen heridas pueden ser rechazados por los  rbitros.
- martingalas o gamarras (tanto r gidas como el sticas) son obligatorias en todas las competiciones.
- Protecci n 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  rbitro y no habr  sustituci n 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 est  prohibido.
- Se autoriza el uso de ramplones fijos o m viles, solamente sobre terrenos de hierba, y despu s 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 podr  sustituir al jinete hasta la pr xima parada de juego.
- Las correas de recogida deben pasar por el hueco formado en la conjunci n de la cincha con la martingala o pecho-petral, no debiendo colgar sin sujeci n.

2) 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 arbitro. El incumplimiento de esta regla será sancionado con una falta técnica.

3) OFICIALES

a) *Comité de Supervisión, Supervisor, delegado federativo*

En competiciones de ámbito nacional, el desarrollo general de las competiciones está controlado por un Comité de Supervisión designado por la Comisión delegada de la RFHE. Este comité está compuesto por tres personas de tres Federaciones Autonómicas diferentes. El Supervisor es el Presidente del Comité y es nombrado por la RFHE así como el Delegado Federativo que es uno de los tres miembros del Comité supervisor, pudiendo ser el Supervisor.

El Comité de Supervisión designa los árbitros para los partidos, controla que todas las competiciones se desarrollen con normalidad y resuelve las diferencias sobre la interpretación del Reglamento.

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:

- Preside la Inspección Veterinaria;
- Determina la idoneidad del terreno de juego;
- Acude a la Comisión de Disciplina si procede;
- Recibe las Reclamaciones Reglamentarias ;
- Lleva a cabo el control de la documentación de los caballos, papeles, etc ;
- Controla las licencias.

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 nacional, la Comisión delegada de la RFHE elige a los árbitros directamente.

Todos los árbitros deben tener una licencia de competición nacional válida durante el año en curso. Todos los árbitros deben estar cubiertos por un seguro de responsabilidad civil mientras estén arbitrando.

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.
Los 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. Esta decisión la toma el Comité Organizador del evento.

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.