



HORSE-BALL

REGLAMENTO

Edición 2009

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) 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. 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.

REGLAS DE JUEGO

2) 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.

3) 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 listos.

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, se podrá pitar 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 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 continua 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 "gol 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 Penalizaciones 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.

4) 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.

5) 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. 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.

6) 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 lanzador.

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 puede pitar una penalidad N° 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 favorece claramente a su equipo, se dará el saque de touche al otro equipo. Si este nuevo saque también favorece a su equipo, se pitará 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 respecto 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.

7) 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.

8) 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 vayan 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

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.

9) 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.

10) 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:

- Agarrar por la cintura al adversario ;
- Empujarlo o agarrarlo 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 podrá penalizarse 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.

11) 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.

12) 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 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.

13) 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.

14) 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.

15) 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.

16) CUIDADO DEL CABALLO

El Capítulo VII del 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.

17) 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.

(La pizarra se pone a cero al final de cada juego en que haya sido sacado una tarjeta amarilla). En torneos puntuales, se hace borrón y cuenta nueva 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.

18) COMITE DE DISCIPLINA

El comité disciplinario puede ser convocado por cualquier miembro del comité supervisor o por el árbitro del partido. El papel del comité es revisar y corregir el comportamiento ofensivo de jugadores, mozos o entrenadores involucrados en el partido.

Está formado por el supervisor y un miembro del comité supervisor (delgado federativo y por lo menos por 3 miembros de la Comisión delegada de la RFHE de como mínimo 2 Federaciones territoriales distintas a la del equipo involucrado

Todo lo relativo al Comité de Disciplina Deportiva queda desarrollado en el Reglamento Disciplinario de la RFHE y es de aplicación a las competiciones de Horse-Ball

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.

En competiciones regulares (ligas nacionales o autonómicas), las normativas especiales propias de cada competición (en el caso de que las hubiera), pueden determinar la composición del Comité Disciplinario y su funcionamiento.

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

La decisión del Comité Disciplinario es inapelable.

A.1 - 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.

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 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.1 – Categorías recomendadas

Poni	Altura
A	hasta 107 cm.
B	de 108 cm. a 130 cm.
C	de 131 cm. a 140 cm.
D	de 141 cm. a 148 cm.

Tabla A.2 – Categorías de ponys

	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.3 – Especificaciones de la pelota

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

Tabla A.4 – Categorías de torneo

Historia

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