

REGLAMENTO HORSEBALL 2004¹

(Adaptado reglamento FIHB)

INDICE

Preámbulo

REGLAS GENERALES

Art. 1 - El campo.....
Art. 2 - Las canastas.....
Art. 3 - La pelota.....
Art. 4 - El personal técnico.....
Art. 5 - La organización.....
Art. 6 - Los jugadores.....
Art. 7 - Equipamiento de los jugadores.....
Art. 8 - Los caballos.....
Art. 9 - Equipamiento de los caballos.....
Art. 10 - Protección de los caballos.....
Art. 11 - Entrenadores y mozos.....

REGLAS DEL JUEGO

Art. 1 - Duración del juego.....
Art. 2 - Tiempos muertos.....
Art. 3 - Paradas de juego.....
Art. 4 - El campo.....
Art. 5 - Saque de centro.....
Art. 6 - El sorteo.....
Art. 7 - Saques de juego.....
Art. 8 - Entre dos.....
Art. 9 - Marca de un gol.....
Art. 10 - Los pases.....
Art. 11 - Recogida de la pelota.....
Art. 12 - Medios de defensa.....
Art. 13 - Reglas de la ventaja.....
Art. 14 - Salida del campo.....
Art. 15 - Jugadores desmontados.....
Art. 16 - Equitación peligrosa y anti-juego.....
Art. 17 - Penalidades.....
Art. 18 - Falta técnica.....
Art. 19 - Sanciones.....
Art. 20 - Malos tratos con respeto a los caballos.....
Art. 21 - Falta de comparencia.....

¹ EN NEGRITA, CURSIVA Y SUBRAYADO APARECEN LAS MODIFICACIONES DE ADAPTACIÓN

CÓDIGO DE CONDUCTA

1. En todos los deportes ecuestres, el caballo es soberano.
2. El bienestar del caballo debe predominar sobre las exigencias de los ganadores, entrenadores, jinetes, propietarios, comerciantes, organizadores, sponsors y oficiales.
3. Todos los cuidados y tratamientos veterinarios prodigados a los caballos deben asegurar su salud y su bienestar.
4. Un nivel elevado debe ser fomentado y mantenido siempre en los dominios de la alimentación, de la salud, de la higiene y de la seguridad.
5. Un ambiente sano debe ser mantenido durante el transporte de los caballos. Estas medidas deben ser tomadas para asegurar una ventilación, alimentación y agua adecuadas para los caballos.
6. Se deberá poner el acento en la mejora de la enseñanza durante el entrenamiento y la práctica de los deportes ecuestres así como sobre la promoción de los estudios científicos sobre la medicina equina.
7. El interés del caballo, la salud y la competencia del jinete son bases esenciales.
8. Cada tipo de equitación y cada método de entrenamiento debe tener en cuenta el caballo como ser vivo y excluir todas las técnicas consideradas, por la FEI, como abusivas.
9. Las Federaciones Nacionales deberían instaurar controles adecuados para que el bienestar del caballo sea respetado por todos y cada uno de los órganos de su jurisdicción.
10. Los reglamentos nacionales e internacionales del deporte ecuestre que atañen a la salud y el bienestar del caballo deben ser respetados no sólo durante los concursos nacionales e internacionales sino también durante los entrenamientos. Estos reglamentos serán regularmente puestos al día.

PREÁMBULO

Este juego enfrenta a dos equipos de seis jinetes que deben recoger del suelo, sin desmontar, una pelota envuelta en un armazón con seis asas de cuero y, que a través de un conjunto de pases, ataques y defensas, la tienen que introducir en unas canastas fijas en los extremos del campo. El vigor y la rapidez de las acciones de juego exigen del practicante un conocimiento y una aplicación estricta de las reglas.

El juego gana en interés cuando el arbitraje, la manera de jugar y el espíritu del juego se desarrollan en el respeto del “espíritu deportivo”, la seguridad y la protección del caballo.

Este espíritu deportivo es la esencia de todos los juegos colectivos y constituye la piedra de toque del Horseball. Por eso los jugadores tienen que estar familiarizados, desde el principio, con esta noción.

REGLAS GENERALES

Cualquier persona participando en un partido de Horseball debe conocer el presente reglamento y someterse sin reservas a todas sus disposiciones.

Cada jugador de Horseball y su caballo de juego deben estar federados en una Federación Territorial.

1. El campo.

a) Tamaño y formato.

Al aire libre o en picadero cubierto, es rectangular y las dimensiones del área de juego son las siguientes:

	Largo	Ancho
Máximo	75 m	30 m
Mínimo	60 m	20 m

Dimensiones ideales: 65 m x 25 m

Se recomienda el juego en pistas grandes que facilitan el desarrollo del juego y aumentan la espectacularidad del mismo.

b) El terreno.

Debe ser blando, de arena y no resbaladizo para contribuir a una buena evolución de los caballos y a la seguridad de los jinetes.

El terreno debe poder ser utilizado también en tiempo de lluvia, por lo que debe estar bien drenado.

En competiciones Nacionales no está permitido el uso de pistas de hierba.

c) Delimitaciones del campo.

El campo está compuesto del área de juego y de las zonas de seguridad. Es aconsejable que el terreno sea delimitado de manera que los lados cortos sean infranqueables (altura mínima: 1,60m).

El prolongamiento de los lados largos que delimitan la zona de seguridad debe estar delimitado.

Una red estará dispuesta detrás de las canastas para impedir la salida de la pelota. Esta red se extiende como mínimo 5 m a ambos lados de las canastas y hasta 4,50 m de altura.

La delimitación del campo, en todos los lados, debe ser realizada en materiales que no presenten ningún peligro.

A lo largo de los lados largos, estará prevista una zona libre, de seguridad (de 3 a 5 m de ancho), que permite a los jugadores suplentes y a los mozos permanecer en ella. La delimitación entre esta zona y el área de juego debe ser fácilmente traspasable a lo largo de toda su extensión, mediante dos tubos inflables.

La pelota será considerada “fuera” cuando el caballo del jugador portador de la pelota ponga, al menos, un pie (una extremidad) en el exterior de las delimitaciones del área de juego o cuando la pelota cae en ese lugar

En todos los casos, se da prioridad a los campos al aire libre. Sin embargo se puede, excepcionalmente autorizar la organización de partidos oficiales en picadero cubierto, En este caso, la anchura del campo (mínimo 30 m) debe permitir la colocación de la zona libre o debe corresponder a un picadero con guardabotas en la totalidad de su perímetro.

d) Marcadores del campo.

En los laterales del campo, los banderines o marcas deben indicar:

- la línea del medio campo
- las líneas de penalización a 5, 10 o 15 m de distancia de la línea de la canasta
- la situación del alineamiento de los jugadores durante los saques (0,50 m en cada lado de la línea del medio campo).

2. Las canastas.

Las canastas están compuestas de un círculo en metal con un metro de diámetro y 6 cm de espesor, pintadas en blanco y bordeadas de redes (mallas de 4 cm). El punto inferior de las canastas debe estar a 3,50 m de altura del suelo y debe estar situada en la mitad del extremo del campo a 2,50 m de la línea final.

Pueden estar suspendidas sobre una estructura o fijadas a soportes. En este caso, los soportes no deben estar en el área de juego.

3. La pelota.

Consiste en una pelota en cuero, metida en una armazón con seis asas de cuero fuerte que facilita el arranque y la recogida.

Cada equipo debe presentarse en el campo con una pelota de las medidas reglamentarias.

Medidas:

	JUVENILES ADULTOS	INFANTILES	ALEVINES (HASTA 10 AÑOS)
Medida	T4	T3	T2
Circunferencia	65 cm	60 cm	47 cm
Medida de las asas	41 cm	39 cm	30 cm
Distancia entre costuras	20 cm	18 cm	15 cm
Ancha del cuero	18/20 mm	18/20 mm	16/18 mm
Espesor del cuero	6/8 mm	6/8 mm	4/6 mm
Peso total	600/700 g	500/600 g	400/500 g

4. El personal técnico.

a) Delegado.

El desarrollo general de las competiciones está controlado por un delegado designado por los Responsables Territoriales o Nacionales, según la categoría de cada competición. En ausencia de este delegado, el árbitro más antiguo y de mayor nivel desempeña esta función.

Su papel es de designar los árbitros de los partidos que se van a celebrar, recordar las directivas reglamentarias y de velar por el buen desarrollo de la competición. Es el “Presidente del Jurado”.

Toma las decisiones que se imponen para parar un partido, parar un caballo después haber consultado al veterinario o parar un jugador después haber consultado al medico.

En resumen, él:

- preside la inspección veterinaria cuando es obligatoria
- valora la idoneidad del terreno
- decide en caso de litigio y no necesita la intervención de la Comisión de Disciplina
- recibe las reclamaciones reglamentarias
- controla los papeles de los caballos
- controla las licencias

b) Árbitros.

Los partidos están controlados por tres árbitros: un árbitro de campo (a caballo), un juez de silla y un árbitro de seguridad.

El juez de silla debe ocupar una posición central en la zona de seguridad. Está preferentemente en una silla de árbitro y aislado de los mozos, de los entrenadores o suplentes.

El juez de silla señala al arbitro de campo todas las irregularidades con un banderín o por radio.

Aprovechando una parada de juego, él arbitro de campo puede consultar al juez de silla para tomar la decisión que se impone.

Puede existir un tercer arbitro está en el campo: "arbitro de seguridad", vela por la seguridad del campo y particularmente por la gestión de la línea de banda. Como arbitro, puede intervenir, sancionando todas las faltas ocurridas alrededor del área de juego.

En todos los casos las decisiones de arbitro de campo son soberanas y siempre puede intervenir para que se respeten tanto las reglas como el espíritu del juego.

Para todas las competiciones oficiales, cada Federación Territorial de Horseball, o en su caso la RFHE designa los árbitros.

Todos los árbitros tienen que estar federados como Técnicos en una Federación Territorial en el año en curso.

Sólo los capitanes de los equipos están autorizados a dialogar con él arbitro sobre cuestiones que pueden surgir durante el juego.

Los árbitros deben dirigir el juego según las reglas. Esto comprende: poner la pelota en juego, determinar cuando el juego está parado, sancionar y conceder tiempos muertos.

Antes del inicio del juego, los árbitros deben verificar y aprobar todo el equipamiento, incluso todas las señales utilizadas por ellos mismos y sus asistentes.

Los árbitros tienen la potestad de decisión sobre las infracciones de las reglas, sea dentro del campo o fuera de sus límites durante el calentamiento y en todo momento desde su llegada al campo (que debe ser por lo menos 30 minutos antes de la hora prevista para el inicio del juego) hasta la firma del acta de partido.

c) Veterinario.

El veterinario debe colocarse al lado del juez de silla. Éste le señala las razones justificando su intervención para que a su vez se lo comunique al arbitro a caballo, de manera que pare el juego para que salga y sea tratado el caballo que ha motivado la intervención.

El veterinario oficial debe preocuparse de la protección de los caballos durante el juego.

El caballo parado sólo puede volver al juego después del consentimiento del veterinario.

5. Organización.

Para asegurar que los partidos discurren sin problemas, son necesarias las siguientes condiciones:

- Un secretario, separado de los espectadores y situado cerca del juez de silla, con un cronometro y responsable de la hoja de juego que dispone del siguiente equipamiento:
 - ~~///~~ dos cronómetros
 - ~~///~~ un timbre potente y específico
 - ~~///~~ un reglamento del año en curso
 - ~~///~~ una eficiente instalación sonora
- un servicio de apoyo médico. El servicio médico es objeto de una recomendación específica en anexo.
- un veterinario en competición nacional y en todas las ligas territoriales en las que así lo establezca su correspondiente Federación
- un tablón de anuncios cerca de la entrada de los jugadores, señalando el nombre de los árbitros y la asignación de los partidos, el orden y el horario de los partidos, el nombre del delegado federal
- una silla a 1,50 m de altura del suelo para el juez de silla
- un banco por equipo para los mozos y entrenadores
- los caballos de los árbitros deben ser proporcionados por la organización de la prueba y acompañados por una persona que se encargue de prepararlos y de cuidarlos

De acuerdo con el organizador, un árbitro puede llevar su propio caballo. En este caso, el alojamiento y mozo son a cargo del organizador.

El organizador debe presentar los caballos de arbitraje por lo menos 30 minutos antes de la hora oficial de los partidos. Los árbitros pueden no autorizar la participación de un caballo no adaptado. Media hora antes del horario oficial del juego, el capitán o el entrenador debe proporcionar al secretario los nombres y números de los jugadores, el nombre de los caballos matriculados así como el nombre y número del capitán del equipo y del entrenador, so pena de verse declarado retirado.

6. Los jugadores.

El número de jugadores es de un máximo de seis por equipo, de los cuales sólo podrán estar en el campo simultáneamente un máximo de cuatro y un mínimo de tres.

El número de jugadores es de tres por equipo en los partidos que se celebran en campos cuyas dimensiones son inferiores a las dimensiones oficiales.

Los dos jugadores que no están en el campo deben estar, durante el partido, en el interior de la zona de seguridad, en la mitad del campo correspondiente a su equipo o en un sitio previsto por el organizador para los pruebas en picadero cubierto.

a) Las sustituciones.

Las sustituciones pueden ser efectuadas durante:

- las paradas de juego sin parada de cronómetro (salida de la pelota, saque...)
- las interrupciones de juego solicitadas por uno o el otro equipo

No hay límite para el número de sustituciones.

El sustituto debe entrar en el campo en la mitad del campo correspondiente a su equipo.

En ningún momento puede haber más de cuatro jugadores en el área de juego. En el caso contrario (cinco jugadores o más en el campo), el equipo será penalizado con una falta técnica.P3

b) El capitán: deberes y derechos.

El capitán es el representante de su equipo. Dirige y controla el juego debiendo estar debidamente identificado. El capitán puede dirigirse al árbitro por cuestiones de interpretación de las reglas o para la obtención de informaciones esenciales en el desarrollo del partido. Puede hacerlo solamente si es estrictamente necesario y con la mayor cortesía.

c) Licencias.

Los jugadores y caballos que practican el Horseball en competición deben tener la licencia oficial de competición del año en curso.

d) Protección de los jugadores.

El jugador cuya herida ocasiona sangre tiene que salir del campo. Volverá al partido después del aviso del médico y si su herida está bien protegida.

e) Protección de los caballos.

El caballo cuya herida ocasiona sangre tiene que salir del campo. Volverá al partido después de la autorización del veterinario o el árbitro en su defecto y si su herida está bien protegida.

7. Equipamiento de los jugadores.

La mención de cualquier patrocinador en la ropa de los jugadores y caballos debe ser comunicada a la Federación Territorial correspondiente al equipo.

Las camisetas negras y blancas en bandas verticales de 5 cm están reservadas a los árbitros.

Los jugadores deben presentarse equipados de la manera siguiente:

- a caballo, el porte del casco con correas de seguridad es obligatorio en el recinto de la competición
- camisetas con los colores del equipo numeradas en el pecho (cifras de 10 cm) y en la espalda (cifras de 20 cm)
- botas de montar o polainas adecuadas
- pantalón de montar
- está recomendado el uso de protectores y especialmente el protector de espalda.
- espuelas opcionales, pero las de roseta o peligrosas están prohibidos. Una espuela que ha provocado una herida aparente debe ser retirada hasta el fin del partido. Sólo están permitidas espuelas de punta redondas y con una longitud máxima de 3 cm. Deben estar colocadas horizontalmente a una altura normal y sujetas exclusivamente por las correas.
- La fusta está prohibida en el área de juego salvo por la categoría alevines hasta los 10 años. La fusta está autorizada en el campo de entrenamiento. Todos los abusos serán sancionados por una advertencia, una falta técnica P3 o una tarjeta amarilla.

8. Los caballos.

El número de caballos es de un máximo de seis por equipo, no pudiendo estar más de cuatro simultáneamente en el campo y menos de tres, pudiendo ser montado un mismo caballo por varios jugadores.

El número de caballos es de tres por equipo en los partidos que se celebran en campos cuyas dimensiones son inferiores a las dimensiones oficiales.

El Horseball se practica con cualquier caballo de cuatro años de edad o superior, teniendo documentación de identificación y certificado de vacunación validos, así como tarjeta federativa en vigor.

Un caballo sólo puede participar en un partido por día. Puede estar autorizado a participar en dos partidos en el mismo día con la condición que los periodos sean reducidos.

Comprobación de la identidad.

Esta operación consiste en comprobar la concordancia entre la filiación del caballo presentado con los (literales y gráficos) que figuran en la documentación de identificación validada que posea.

La persona encargada de la comprobación debe visar el documento indicando la razón de la comprobación, lugar y fecha. Está prohibido modificar, en esta ocasión, la filiación figurando en la documentación de identificación.

Si no hay concordancia, la filiación del caballo presentado debe ser hecha por una persona habilitada en un folio de filiación. Este folio debe ser transmitido con el acta del concurso durante el cual ocurrió la comprobación (es imprescindible precisar los complementos del propietario del caballo así como los del comprobador).

Los ponis de categoría A, B y C no pueden concurrir en las competiciones reservadas exclusivamente a caballos.

Los caballos certificados en la hoja de juego no pueden ser montados, durante el resorte y el partido, por otras personas que los jugadores, el entrenador y los mozos en ropa de montar y con casco de montar.

9. Equipamiento de los caballos.

Los caballos, incluso los de los árbitros deben estar equipados de la siguiente forma:

- embocaduras: sólo el bocado con palillos está prohibido. Sin embargo los bocados que pueden causar heridas a los caballos o al resto de jugadores, pueden ser recusadas por los árbitros.
- la gamarra fija, rígida o elástica, está obligatoria, salvo por los ponis A, en todas las categorías
- el uso de protectores (polainas o vendas) es obligatorio en los cuatro miembros. Las campanas son obligatorias en los cuatro miembros en todas las categorías salvo por los ponis A.

La pérdida de protectores de miembro ocasiona, a petición del arbitro, la sustitución del caballo durante una parada del juego.

La rotura de toda pieza de los arreos necesita la sustitución del caballo concernido.

Cualquier tipo de silla está permitido salvo la silla western y vaquera

El uso de anteojeras está prohibido

El uso de ramplones fijos o flexibles está permitido

Las asas de recogida deben presentar todas las condiciones de seguridad, de ajuste y de limpieza

10. Protección de los caballos.

Cualquier caballo que no satisface los requisitos mínimos en lo que respecta a la apariencia y la condición general, puede ser excluido de participar en el juego por los árbitros.

Por otra parte, el árbitro debe sancionar todos los gestos o comportamientos de agresividad sobre los caballos.

El árbitro puede, en cualquier momento interrumpir el juego para inspeccionar el estado de cualquier caballo.

En caso de caída del caballo y en el caso de que se levante rápidamente, el arbitro sólo dará su autorización para que siga jugando después de haberle inspeccionado el veterinario o en su caso el árbitro principal para asegurarse que no ha sufrido daños en la caída.

Los productos maquillantes para esconder una herida están prohibidos y suponen la exclusión del caballo.

En caso de herida, aunque sea superficial, o de dificultad evidente de recuperación, el caballo debe salir del campo para recibir los tratamientos imprescindibles. Sólo podrá volver al juego después de la autorización del veterinario y de los árbitros.

Contra la decisión de los árbitros no existe recurso.

Tanto en el descanso como en el fin del partido, efectuar los tratamientos adecuados al caballo deben tener prioridad para permitir la más rápida recuperación posible.

La entrega de premios cuando necesita la presencia de los caballos, debe ser hecha después de los tratamientos.

11. Entrenadores y mozos.

Sólo están permitidos en la zona de seguridad un entrenador por equipo y un mozo por caballo y con la condición de que lleven una ropa correcta y uniforme de los colores del equipo.

El entrenador y los mozos no están autorizados a hablar con los árbitros so pena de cometer una falta técnica pudiendo llegar hasta la expulsión del campo.

Fuera de los tiempos muertos y del descanso, entrenadores y mozos no pueden abandonar durante el partido la zona de seguridad. El no respeto de este espacio será sancionado por una falta técnica.

REGLAS DEL JUEGO

1. Duración del juego.

El juego tiene dos partes de 10 minutos, con un descanso de 3 minutos.

El tiempo está controlado por el cronometrador oficial.

Al final de cada tiempo el cronometrador hace sonar, durante 3 segundos, una bocina o campana que señala el fin de periodo. El juego parará al sonido de esta señal.

Si hay un gran número de partidos en el mismo día, los organizadores pueden reducir el tiempo de cada parte. En este caso los caballos pueden ser autorizados a participar a dos partidos.

Cuando una falta sea cometida al mismo tiempo o inmediatamente antes de la señal que indica el fin de un medio tiempo, los eventuales lanzamientos directos en la Penalidad 1 y Penalidad 2 deben ser ejecutados sin defensa.

Si hay un lanzamiento a canasta en el momento del fin del partido, en caso de gol, éste será válido si la pelota ha salido de las manos del jugador antes de sonar la bocina.

2. Tiempos muertos.

Cada equipo dispone de un tiempo muerto de 30 segundos en cada parte.

Los tiempos muertos no utilizados en la primera parte no se pueden reservar para la segunda. El cronometrador tocará el fin del tiempo muerto al final de los 30 segundos. El descuento del tiempo de juego se reinicia cuando el juego sigue a la señal del árbitro.

El tiempo muerto es solicitado por el Capitán del equipo o por su entrenador.

3. Paradas de juego.

El juego para automáticamente o por decisión del árbitro por diferentes motivos tales como:

- después de un gol
- si la pelota sale del campo
- cuando se comete una falta

Estas paradas de juego no son descontadas del tiempo reglamentario.

Sólo hay parada del cronómetro en caso de fuerza mayor (dificultad en recuperar la pelota, accidentes...) y en los tiempos muertos pedidos por los equipos y esa parada está siempre ordenada por el árbitro.

Ninguna interrupción de juego está permitida en caso de daño del correaje. El jugador podrá:

- ser sustituido durante un tiempo muerto o una interrupción de juego regular para reparar los daños
- continuar jugando siempre que el árbitro considere que las condiciones de seguridad no estén amenazadas de cualquier forma

4. El campo.

Al entrar el campo cada equipo debe permanecer en su medio campo hasta el pitido de inicio y entregar al árbitro una pelota que esté de acuerdo con el reglamento.

El árbitro sortea, en la pista de calentamiento, los medios campos en que cada equipo va a jugar, eligiendo saque o campo, en la segunda parte los equipos intercambian el campo y el saque.

5. Saque de centro.

Al comienzo de cada parte el Arbitro a caballo coloca la pelota sobre la línea de penalidad de 10 metros del equipo que tiene el saque. Los jugadores del equipo que defiende están situados en su medio campo en el sentido del juego. **EL**

equipo que saca está colocado en su medio campo pero sólo los que se encuentran dentro del área de los diez metros tienen derecho a intentar recoger la pelota.

En el caso que un equipo no proporcione una pelota adecuada, los dos inicios de juego pertenecen al equipo adversario.

La segunda pelota está confiada al juez de silla para la duración del partido.

La acción defensiva puede ser hecha a partir del momento en que uno de los miembros del equipo atacante traspase la línea del medio campo o si la pelota, después de haber sido recogida del suelo, se pasa en sentido contrario al inicio de juego o/y cae en el suelo.

En caso de que esta regla no sea respetada, se marca una penalidad nº2 a favor del equipo atacante.

A la señal del árbitro, el equipo que, después del sorteo, ha disfrutado del saque de centro intenta recoger la pelota del suelo al galope.

Si la primera ramassage de este equipo no se hace al galope o/y si todos sus jugadores que pueden recoger la pelota fallan su primera tentativa o pasan la línea de los 10 m, el árbitro pita una penalidad nº3 en el centro del campo a favor del equipo contrario.

6. El tanteo

El equipo que marca más goles gana el partido.

En el caso de partidos a eliminación directa, los equipos a igualdad en el marcador al final del juego están clasificados por el principio de muerte súbita: al final del partido, 2 minutos de descanso están concedidos a los dos equipos, después del cual el árbitro marca un “entre dos” en la línea de medio campo. El equipo que marca el primer gol gana el partido.

Clasificación.

En caso de clasificación en varias pruebas, la cuenta de los puntos se hace de la manera siguiente:

- victoria: 3 puntos
- empate: 2 puntos
- derrota: 1 punto
- falta de comparencia: 0 punto y 8 goles sufridos para el equipo no presentado y 8 goles obtenidos para el otro equipo

Después de todas las pruebas, los equipos empatados ex-aequo están clasificados por el siguiente orden:

- mejor media de goles
- mejor ataque
- resultado de los partidos que han opuesto los dos equipos ex-aequo
- número de victorias
- número de derrotas
- equipos con menos tarjetas amarillas o/y penalidad nº1
- equipo con media de edades de jugadores más baja

Interrupción del partido:

- 1) En caso de fuerza mayor: la decisión corresponde al árbitro
- 2) Por iniciativa de un equipo: este es declarado perdedor

La media de goles validada a favor del ganador es la de la falta de comparencia.(8)

Si el tanteo realizado da una media de goles superior, es este que está validado.

Los goles realmente marcados antes de la interrupción están contabilizados para la clasificación de mejor marcador.

7. Saques laterales de juego. Touche.

Los saques laterales de juego, tras la consecución de un gol, se hacen de la manera siguiente: uno o dos jugadores de cada equipo se colocan en dos líneas paralelas (los primeros jugadores a un mínimo de 5 m de la línea lateral), dejando entre ellos espacio suficiente para que se pase un caballo.

El lanzador debe colocarse junto a la línea lateral de modo que pueda lanzar la pelota en el alineamiento de las marcas que materializan el medio del campo.

En ningún caso este lanzamiento puede contar como uno de los tres pases.

Los saques de juego están efectuados por un jugador del equipo a cuyo favor fueron señalados los saques de juego.

En todos los casos de saques de juego los jugadores que no participan a la acción deben estar a un mínimo de 5 m del alineamiento en sus respectivos medios campos y sólo pueden jugar cuando la pelota está tocada o desviada por uno de los jugadores del alineamiento.

Los lanzamientos de saque de juego deben estar ejecutados a la señal del árbitro, dentro de 3 segundos, en el centro del alineamiento. La pelota debe ir por lo menos a la altura de los estribos de los jugadores del primer puesto y como máximo el último puesto del alineamiento.

La pelota tendrá que llegar a la línea de los 5 m de la línea lateral antes de ser tocada o agarrada.

El amago de lanzamiento está prohibido (Penalidad nº3).

Antes del pitido del árbitro:

- los jugadores deben conservar su alineamiento, parados o en movimiento sin acercarse a menos de 5 m de la línea lateral del lado en que se haga el saque de juego
- los jugadores del alineamiento se colocan frente al lanzador

Después del pitido:

- los jugadores pueden salir del alineamiento si no se ha cometido falta de marcación sin pelota. Dar media vuelta durante el saque de juego está prohibido

Si un equipo tarda de manera obvia y sin razón admisible a llegar al punto de saque de juego, el árbitro puede castigarlo con una penalidad nº3 beneficiando al equipo colocado ya en su sitio, o ordenar el lanzamiento.

El árbitro puede ordenar el saque de juego en cuanto el lanzador está en su sitio y un compañero de equipo está formado en el alineamiento.

Un saque de juego no es válido si:

- la pelota no llega, por lo menos, la primera línea de caballos (situada a 5 m) a la altura de los estribos
- la pelota cae en el suelo detrás de los jugadores de la última fila del alineamiento sin ser tocada por nadie
- la pelota toca el esqueleto o/y el tejado del edificio
- **el lanzamiento beneficia al equipo del lanzador**

En estos casos, el árbitro ordena una penalidad nº3 en el centro del campo beneficio del equipo que fallo el lanzamiento.

En el caso de saque de juego válido cuando la pelota cae en el suelo, la prioridad para coger la pelota es la siguiente:

- a los jugadores del alineamiento respetando las reglas relativas a recoger la pelota, si esta cae en el alineamiento. Si ninguno de los jugadores del alineamiento consigue coger la pelota, el árbitro ordena un "entre dos"
- a los jugadores del lado para donde cae la pelota en el caso cuando es desviada de un lado o del otro del alineamiento

Esta prioridad se pierde en los siguientes casos:

- no habiendo acción de recogida inmediata
- después de una tentativa, pelota tocada o no

En este caso, la prioridad de recogida es la que está definida en el artículo 11, el sentido del juego siendo dado por esta primera tentativa.

Se pueden presentar Tres supuestos de salida de la pelota:

- el saque de juego después de un gol se hace en el centro del campo o por el equipo que sufrió el gol
- el saque de juego después de haber salido la pelota por uno de los laterales largos: el equipo que se beneficia de la salida de la pelota juega bajo la forma de una penalidad P3
 - . en el sitio exacto donde salió la pelota cuando esta, salió entre la línea del centro del campo y la línea de los 15 m del campo contrario
 - . en la línea de los 15 m cuando la pelota salió dentro de la línea de 15 m del campo contrario
 - . el equipo que defiende se coloca, como mínimo a 5 m en su campo
- el saque de juego a causa de salida de la pelota en uno de los lados pequeños se hace con una penalidad P3 a favor del equipo que defiende en la línea de 15 metros.

La pelota es considerada fuera, cuando el caballo del jugador portador de la pelota pone, por lo menos, un pie al exterior de los límites del área de juego o cuando la pelota cae fuera de estos límites. Las delimitaciones del área de seguridad se consideran parte integrante del área de juego. Esta norma es aplicable incluso cuando el caballo golpea la pelota y la desplaza fuera del área de Juego.

8. Entre dos.

Cualquier saque de juego efectuado por el propio árbitro es siempre entre un jugador de cada equipo y eso después de pitar lucha, en caso de falta o litigio sin ventaja para ninguno de los equipos, y en caso de saque de juego no correcto.

Todas las reglas del saque de juego se aplican para el “entre dos”.

El árbitro debe repetir su lanzamiento si considera que involuntariamente ha aventajado a uno u otro de los jugadores, o si la pelota fue tocada por algunos de los dos jugadores.

Los lanzamientos pueden ser hechos en tiro tenso o en tiro lobulado. El árbitro siempre se coloca en el borde del campo al nivel del sitio donde fue pitado el “entre dos”. Los dos jugadores se colocan delante de él a una distancia de 5 m.

Los “entre dos” pitados entre la línea de los 15 m y la línea del fondo se realizan desde la línea de 15 m más cercana.

9. Marcación de un gol.

El gol es válido cuando la pelota ha entrado completamente en el aro de la canasta y las reglas del juego han sido cumplidas.

10. Los pases.

Definición de un pase.

Un pase es el tiempo que la pelota lleva desde que sale de las manos de un jugador hasta llegar a las manos de otro del mismo equipo.

Pasar la pelota de mano a mano no puede ser considerado pase.

Este juego debiendo ser un juego de equipo, exige un mínimo de tres pases consecutivos entre los jugadores de un mismo equipo interviniendo como mínimo tres jugadores diferentes, para que el gol pueda ser validado y ello en todas las fases de juego. La cuenta de los tres pases vuelve a empezar cuando la pelota cae al suelo o está interceptada por el otro equipo.

La pelota puede ser lanzada o/y agarrada con una o dos manos.

Los pases pueden estar efectuados para los lados, para atrás o para el frente.

Cada toque de la pelota está considerado como un pase.

La pelota no puede estar, durante más de diez segundos en posesión del mismo jugador so pena de ser castigado con una penalidad n°3.

11. Ramassage.

El ramassage o recogida de la pelota del suelo tiene que estar hecha a caballo, sin desmontar, por la izquierda o la derecha y a cualquier paso pero nunca con el caballo parado.(P3)

El jugador que recoge la pelota lo debe hacer rápidamente. Si no le consigue no puede parar y debe apartarse de la zona de recogida por lo menos de 5 m.

El área de 5 m alrededor de la pelota deberá ser dejada libre por los jugadores que no participan en la recogida de la pelota.

En el caso que la pelota caiga en una de las cuatro esquinas del área de juego y que no pueda ser recogida sin parada, el árbitro la vuelve a poner en juego en un “entre dos” a los 15 m.

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

El intento de interceptar la pelota en la posición del jinete que cogió la pelota sólo puede ser efectuado cuando está nuevamente en la silla o cuando se hace otro movimiento del juego.

En ninguno caso el jugador que intenta recoger la pelota puede ser obstruido. Cualquiera intervención intimidatoria o de marcación a un jugador en situación de ramassage será castigada con una penalidad nº1, y con un aviso o tarjeta amarilla o roja, dependiendo del criterio del árbitro.

Prioridad de ramassage.

Aparte de prioridades específicas a los saques de juego, un cierto número de otras prioridades debe ser observadas. Las prioridades de ramassage están determinadas en relación con el sentido del juego.

Sentido del juego.

El sentido del juego pasa por una línea imaginaria, paralela a lo largo del campo, de una línea de canasta a otra, pasando siempre por la pelota.

a) La prioridad en recoger la pelota se da al jugador que está más cerca de ésta y que puede recogerla primero sin impedirlo los jugadores adversos

b) En el caso de haber jugadores que se aproximan a la pelota viniendo de diferentes direcciones pero a igual distancia de la pelota, la prioridad es dada al jugador colocado en el sentido del juego

c) En el caso de que los jugadores lleguen a igual distancia de la pelota desde distintas direcciones, si ninguno jugador está en el sentido del juego, es él que se mueve en la línea más cerca de este que tiene la prioridad

Sólo en el caso de que la pelota caiga detrás de la línea de gol, en los toques del campo, la prioridad está dada al jugador que se mueve en el sentido del ancho del campo. En este caso los principios de prioridad antes referidos quedan aplicados.

12. Medios de defensa.

Marcación.

La marcación consiste en llevar un caballo al contacto con el del adversario que lleva la pelota para aminorar su marcha, desviarle de su trayectoria y apoderarse de la pelota.

No está permitido marcar a un jugador a más de 45°. La marcación sólo está permitida en la misma dirección del portador de la pelota. Puede ser efectuada por uno o más jugadores.

Sólo se puede marcar a un adversario empujándole con el peso y impulso del caballo y con el hombro y brazo del jinete en la medida en que el codo queda mantenido al cuerpo.

Está prohibido:

- agarrar al adversario
- empujar o retener con la mano
- percutir con el puño, antebrazo, codo o cabeza al frente tanto al defender como al atacar

Marcación posicional.

So pena de ser castigado de una penalidad nº2, no se puede marcar a un jugador que no tiene la pelota. Se puede, al contrario, con una marcación posicional, seguir todos los movimientos de un jugador siempre que no se interfiera en sus acciones.

Arranque de la pelota por la fuerza.

Un jugador puede intentar arrebatar la pelota a un contrario, portador de la misma, debiendo hacerlo en un solo intento, con una sola mano y sin cambiarla. Si no consigue arrebatar la pelota debe soltarla inmediatamente siendo penalizado en otro caso con una P3 a favor del jugador que portaba la pelota.

Por otro lado, si el jugador que tenía la pelota antes del arranque la mantiene, el número de pases hecho con anterioridad continua contando y tiene 10 segundos más para pasar la pelota.

Seguridad.

Un jugador que ataca, portador de la pelota o no, siempre debe dominar su velocidad y su dirección.

La seguridad prima sobre el principio de prioridad.

Las decisiones del jugador que ataca, para liberarse de una marcación o para parar un jugador que defiende, deben respetar las reglas de la marcación es decir evitando los contactos superiores a 45° so pena de ser castigado con una penalidad nº2.

13. Regla de la ley de la ventaja.

En caso de que tras una falta de juego a favor del equipo que ataca, éste sigue la acción, el árbitro puede aplicar la ley de la ventaja, señalando con un brazo levantado la misma, pero dejando jugar. Si esta ventaja no beneficia, el árbitro vuelve a la falta inicial.

14. Salida de campo.

a) Salida involuntaria.

Un jugador que sale del campo en el impulso del juego puede volver al campo en la secuencia del movimiento.

b) Salida voluntaria.

Un jugador que sale del campo voluntariamente (para arreglar el arreo, a causa de herida...) debe desmontar. Sólo podrá volver al juego durante una parada de juego y en la mitad del campo que pertenece a su equipo.

15. Jugadores desmontados.

Ningún jugador que haya sido desmontado puede agarrar la pelota o intervenir en el juego. Cuando el Jugador que porta la pelota cae al suelo es penalizado con una P3 a favor del equipo contrario.

16. Equitación peligrosa y anti-juego.

Está prohibido obstruir un adversario en posesión o no de la pelota posicionándose enfrente de la línea de juego.

Está prohibido pegar el caballo con la pelota, las riendas o las manos.

Está prohibido amenazar, pegar o agarrar un adversario o su caballo.

Está prohibido marcar a un jugador que está en posición de ramassage.

Independientemente del estado de juego, los jugadores no pueden colocarse de pie sobre la silla para interceptar la pelota.

Está prohibido intimidar a un adversario especialmente en el momento de la ramassage, forzándolo a cambiar su dirección para evitar una colisión aunque ninguna falta fue cometida.

El árbitro es libre de penalizar las actitudes que considere peligrosas o desleales.

17. Penalidades.

Diversos tipos de penalidades más o menos severas, de acuerdo con la gravedad de la falta, están aplicables y permiten al árbitro sancionar el juego ilegal.

El lado que sufrió la falta se llama “lado ofendido” y el que la cometió el “lado ofensor”.

Penalidad n°1. (P1)

Sanciona la falta voluntaria del último defensor hecha en el jugador que está solo delante de los goles y se prepara a rematar.

Sanciona las faltas graves e inadmisibles: brutalidad, juego peligroso, insultos al árbitro...

El árbitro alinea a los jugadores del lado ofensor bajo sus canastas, un jugador del lado ofendido se coloca en la línea de los 5 m, caballo parado y ejecuta un remate directo a la canasta. Los jugadores del lado ofensor no pueden hacer cualquier tentativa de impedir o defender el remate.

Los jugadores del lado ofendido se colocan en el mismo lado al interior de la zona de los 5 m, a lo largo del lado grande.

La prioridad de ramassage en caso de tentativa fallada del lanzamiento a canasta es en el sentido “canasta a canasta” si la pelota cae delante de la canasta y en el sentido “pestaña a pestaña” si la pelota cae en la zona situada entre la base de la canasta y el fondo del campo.

Penalidad n°2. (P2)

Se aplica para faltas menos graves pero que de cualquier modo son perjudiciales para el desarrollo del juego y para su seguridad, tal como el no-respeto del derecho de ramassage, la obstrucción, la intimidación del adversario...

El árbitro pide al capitán de elegir entre:

- rematar (a la canasta), caballo parado a 10 m
- jugar a mano a partir de la línea de los 15 m y entonces respetar la regla de las “dos veces tres” (tres pases, tres jugadores) antes de poder rematar

El capitán puede consultar sus compañeros o/y su entrenador pero su decisión debe ser rápida.

El árbitro oficializa esta decisión:

- sea en la línea de los 10 m mostrando la canasta
- sea en la línea de los 15 m designando los jugadores atacantes

Después de que la elección no se puede cambiar.

En ambos casos, los jugadores del lado ofensor pueden defender respetando las reglas, a 5 m de las canastas en el primero caso, a 10 m de las canastas en el segundo caso.

Penalidad n°3. (P3)

Se aplica a todas las infracciones simples y de poca gravedad.

El equipo que beneficia de esta penalidad la juega:

- al sitio exacto donde fue cometida la falta cuando ocurrió en su campo
- en la línea del medio en dirección adonde de la falta cuando ocurrió en el campo contrario

La pelota pertenece a los jugadores del lado ofendido. El jugador que realiza el saque se coloca donde se ha cometido la infracción o en el centro del campo según se determina en las reglas anteriores. El resto de jugadores puede situarse en cualquier parte de la pista excepto en la franja de 5 m. situada delante de donde se va a producir el saque en el sentido del juego. El juego se vuelve a iniciar con el pitido del árbitro.

18. Falta técnica.

Caracteriza la utilización de medios antideportivos por parte de un jugador, un entrenador, un sustituto o un mozo.

No deben ignorar los avisos de los árbitros ni usar medios antideportivos como:

- dirigirse a un miembro del equipo de arbitraje o del secretario de forma incorrecta
- usar lenguaje o gestos susceptibles de ser ofensivos
- irritar a un adverso
- retardar el desarrollo del juego, impidiendo su rápido reinicio
- cambiar de número sin advertir el árbitro

En consonancia con la gravedad de las infracciones, la falta técnica es sancionada con P1, P2, P3 incluso con expulsión a criterio del árbitro..

Las infracciones técnicas que no sean manifiestamente intencionales y que no tienen influencia en el juego o aquellas de carácter administrativo, no están consideradas como faltas técnicas, salvo si hay repetición de la misma infracción después de haber un aviso del árbitro al capitán del equipo que comete la falta.

Las infracciones técnicas que están cometidas deliberadamente con un carácter antideportivo o que dan al que comete la falta una ventaja injustificada deben ser sancionadas inmediatamente con una falta técnica.

Faltas técnicas pueden ser infligidas antes del partido durante el resorte, durante el descanso o durante el intervalo de los descansos entre las prolongaciones.

19. Sanciones.

El árbitro puede castigar, en cualquier momento, el comportamiento reprensible de un jugador avisándolo o expulsándolo.

En el caso de una falta grave, el jugador que comete la falta está castigado, además de la penalidad contra su equipo con:

- un aviso verbal
- una tarjeta amarilla que da lugar a su expulsión inmediata hasta el final de esa parte, pudiendo ser sustituido por otro compañero
- dos expulsiones en el mismo partido para un mismo jugador implican su suspensión automática para el partido siguiente
- una tarjeta roja que significa expulsión inmediata del jugador sin posibilidad de sustitución y suspensión por lo menos de un partido y una reunión del consejo de disciplina

Todas las expulsiones obligan a que el jugador sancionado quede en la zona de seguridad y desmonte.

20. Malos tratos con respeto a los caballos.

Cualquiera brutalidad con respeto a los caballos está prohibida en el campo de juego y sus alrededores y puede ser sancionado por el árbitro.

El árbitro puede, en cualquier momento, hacer salir un caballo del campo para recibir los tratamientos necesarios.

21. Falta de comparencia.

Al equipo que no se presenta a la hora prevista para el inicio del partido le será atribuida una falta de comparencia.

En ciertos casos el miembro de la Comisión Nacional de Arbitraje delegado del juego puede acordar una prórroga del plazo de presentación siempre que el capitán del equipo adversario, los árbitros y organizadores acepten la misma.

Esta prórroga del plazo de presentación debe ser solicitada por los menos una hora antes de la hora prevista para el inicio del juego para ser concedida.

Una falta de comparencia definitiva durante la temporada ocasiona, para el club concernido, salvo en caso de fuerza mayor, la interdicción de presentar un equipo en Campeonato el siguiente año. Esta medida concierne también los jugadores del equipo al momento de la falta de comparencia, que no podrán presentarse en un otro equipo.

Cincuenta por ciento de las faltas de comparencia del mismo equipo, durante la fase territorial o la fase nacional del Campeonato Nacional, ocasiona la falta de comparencia definitiva para el Campeonato.

En caso de falta de comparencia definitiva, la totalidad de los resultados del equipo concernido no están tomados en cuenta para la elaboración de la clasificación.

22. Inspección veterinaria.

En todas las pruebas oficiales, debe haber una inspección veterinaria de todos los caballos inscritos en las hojas de juego.

Esa inspección tiene lugar hasta cerca de dos horas antes del inicio de los partidos y está efectuada por el veterinario y el delegado que forman una comisión presidida por el delegado encargado.

Los caballos deben ser presentados con cabezada y sin cualquier tipo de ligaduras o protecciones. Deben ser limpios pero no resbaladizos. La inspección empieza por una evaluación del caballo parado. El delegado puede autorizar al veterinario a palpar el miembro, una parte de miembro o cualquier otra parte del cuerpo. Después el caballo debe pasar, trotar alejándose de la comisión y volver al trote en dirección de esa y dejar atrás, el veterinario no está autorizado a eliminar un caballo y no puede hacer testes clínicos (como flexión de un miembro, pasar o hacer trotar el caballo en círculo). La comisión tiene derecho y deber de excluir de la competición cualquier caballo que juzga no apto, sea a causa de cojeada, falta de condición física o cualquier otra razón.

Si la comisión que inspecciona vacila sobre la aptitud de un caballo por la competición, puede exigir que el caballo sea presentado para una nueva inspección. El delegado es soberano y su decisión está aplicable inmediatamente.

La decisión final pertenece al delegado que toma en cuenta el aviso del veterinario.

Una ropa correcta es exigida durante la presentación de los caballos.

Por los campeonatos que se desarrollan en varios días, el delegado puede decidir de hacer sólo una inspección el primer día y volver a ver los caballos discutibles el segundo y tercero día.

Los documentos de identificación son entregados durante la inspección veterinaria y conservados en el secretario de la competición. El jefe de equipo les recupera al concluir de su último partido.

Servicio medico

Preámbulo.

El organizador del concurso debe tomar contacto con el SAMUR del cual depende el concurso (una vez 21 días antes del concurso y otra vez 2 días antes del concurso) y suministrar los elementos esenciales de información (tipo de concurso, público previsto, vías de acceso...).

El organizador del concurso, en relación con el medico del concurso, debe también tomar contacto con el Centro Territorial de Socorro para evaluar las necesidades, particularmente en socorristas, según las características de la prueba y del público esperado.

Responsabilidad.

El organizador tiene la responsabilidad de asegurarse de la presencia del servicio medico.

El Presidente del jurado tiene la responsabilidad de hacer empezar las pruebas sólo cuando está el medico (cuando su presencia está obligatoria) y de acuerdo con él.

El medico es el único responsable para dirigir los tratamientos y orientar los socorros teniendo en cuenta que la puesta en condición del herido prima sobre su evacuación.

La presencia de un medico está obligatoria durante toda la duración de la competición.

La presencia de una ambulancia en el lugar de la competición es obligatoria.