

RESUMEN Y CRITERIOS DE ARBITRAJE EN LA LIGA NACIONAL DE HORSEBALL, LNH

Este resumen tiene por objeto resolver dudas de interpretación en el reglamento y sus aplicaciones al arbitraje de los partidos de la LIGA NACIONAL DE HORSEBALL "LNH"

- Todos los lunes de la segunda semana posterior a una jornada, (8 días después) que sea posible, después de las jornadas de Liga Nacional, trataremos lo acontecido en la jornada con el fin de mejorar nuestro nivel de arbitraje.
- Además, el protocolo de arbitraje en cuanto a vestimenta y equipación es el siguiente:
 - o pantalón de montar blanco, excepto: que al jugador le toque arbitrar inmediatamente después y en su equipación no lleve pantalón blanco, siendo obligatorio el pantalón de montar.
 - o calzado, zapatillas de deporte para poder moverse con comodidad
 - o camiseta oficial de árbitro de la RFHE.

DE CARÁCTER GENERAL

- Un árbitro asistirá al control veterinario. Será aquel que no juegue ni entrene en la Jornada.
- Los árbitros se denominarán de la siguiente forma
 - o A (silla),
 - o B (izquierda desde la silla)
 - o C (derecha desde la silla)
- El árbitro A realizará el sorteo antes de entrar a la pista principal.
- Los árbitros B y C se encargarán de la pertinente revisión de equipación y vestimenta.
- El árbitro A revisará las marcas de la pista de su lado, mientras que B y C harán lo propio en su lado minutos antes de empezar el juego.
- Durante el periodo de descanso, A y B repasarán que los caballos y los jinetes estén en condiciones óptimas para reanudar (posibles heridas o golpes).

GUIÓN DE ARBITRAJE

- El inicio de partido lo marca el árbitro B o C, en función del sorteo.
- En una jugada, estarán en comunicación directa el árbitro de silla y el del campo donde transcurre la jugada. El otro árbitro se mantendrá cerca del medio del campo para colaborar en su caso, en la toma de decisiones.
- En caso de haber una falta clara, cualquiera de los árbitros podrá pitarla.
- El gol lo pitará el árbitro principal.
- En la Touche:
 - o Árbitro de silla y árbitro del lado que recibió el gol estarán en la línea de touche. El otro permanecerá atento a la jugada, generalmente de ataque.
- Tarjetas: es potestad exclusiva del árbitro de silla.

CRITERIOS A SEGUIR

La interpretación del reglamento y más concretamente el trabajo de los árbitros es siempre subjetivo. Los siguientes criterios tiene por objeto limitar en lo posible la subjetividad antes aludida.

- **Touch:**
 - Prohibido ponerse de manos. Será sancionado con P3 y en caso de ser reincidente o según la peligrosidad se puede sancionar con una falta más grave.
 - El árbitro no puede decir a un jugador que no vaya a la touch.
 - Puede advertirle de la sanción que puede acarrear.
 - No se puede girar en la touch en ninguna de sus líneas hacia el otro caballo.

- **Giro:**
 - Un caballo no puede cambiar de sentido hacia otro caballo. Esto pone en verdadero riesgo la seguridad del juego. Aunque no tenga a otro jugador inmediatamente al lado. Si podrá hacer la vuelta a casa o darse la vuelta hacia el lado que no venga otro jugador.
 - Si un jugador atacante, empieza a hacer la vuelta suponiendo que el defensa viene por el lado contrario, y éste se cambia de lado para provocar la falta, será falta del defensor.

- **Pasivo:**
 - El juego pasivo si existe. Es la no intención de jugar la pelota. Para hacerlo de la forma más objetiva, el criterio será: Cuando se hagan 3 ataques sin pasar la línea de 15, el árbitro de banda levantará el puño para hacer saber que está entrando en pasivo. Si vuelve a hacerlo 2 jugadas más, se aplicará el pasivo, independientemente que haya mosca o no.

- **Recogida:**
 - Prohibido cambiar de aire en la recogida en los 5 metros antes de la pelota.
 - Según reglamento no importa si eres el último jugador o no. Criterio (5 metros).

- **Sanciones:**
 - Cualquier acción que la defensa no tenga intención de jugar la pelota será sancionada con **tarjeta** (agarrones, golpes, etc.).

- **Pantalla:**
 - Para que haya pantalla tiene que haber contacto. El atacante tiene que “empujar” al defensor para impedirle el movimiento defensivo.
- **Faltas técnicas:**
 - Cualquier jugador o entrenador que se dirija a un árbitro de forma airada o en malos términos, tendrá sanción. Los árbitros no deben perder el control del partido.

Santiago Arango Barbosa

Coordinador de árbitros de la LNH