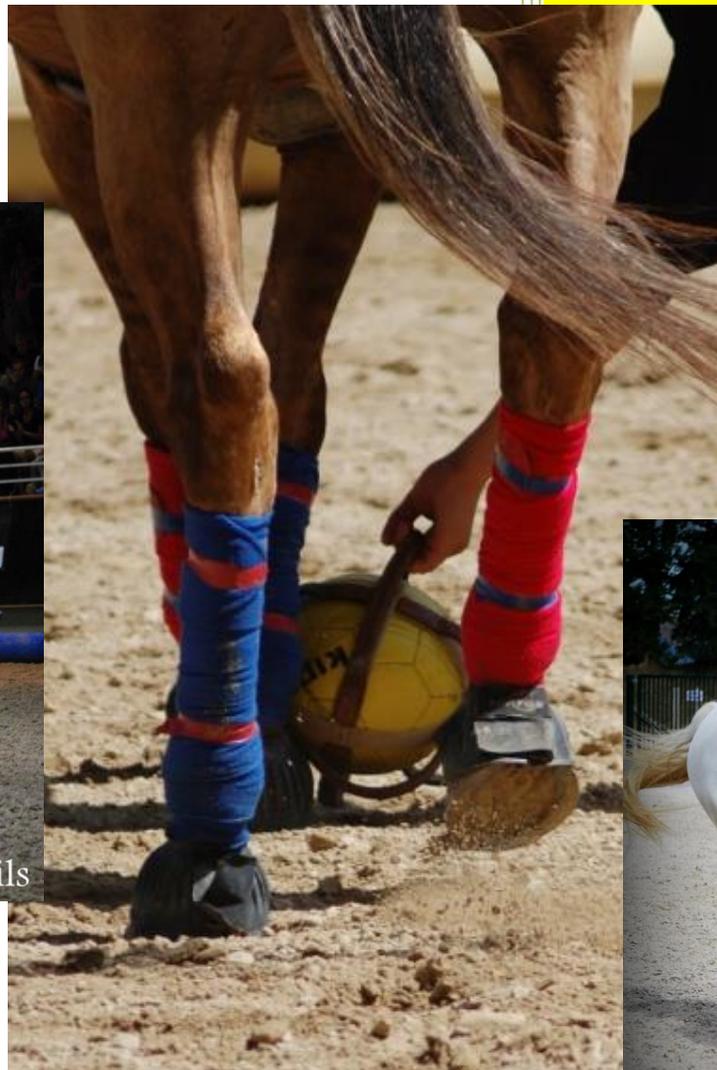




Reglamento HORSEBALL

Edición 2021



© berta barnils

© berta barnils

Real Federación Hípica Española
Reglamento General de Horseball
V.7.3 Edición 2021

Código de Conducta

Para el Bienestar del Caballo

La Federación Ecuestre Internacional (F.E.I.) espera que todas las personas implicadas en el deporte ecuestre se adhieran al código de conducta de la F.E.I. y reconozcan y acepten que el bienestar del caballo sea en todo momento considerado como soberano y que no esté nunca subordinado a influencias comerciales o de competición.

1. El bienestar del caballo, predomina sobre todas las otras exigencias, en todas las etapas de su preparación y entrenamiento. Esto incluye la buena gestión de los caballos, los métodos de entrenamiento, el herraje, el equipo y el transporte.

2. Para ser autorizados a competir, los caballos y jinetes deben ser físicamente aptos, competentes y contar con buena salud. Esto comprende la prohibición del uso de medicamentos o/y procedimientos quirúrgicos que amenacen el bienestar o la seguridad de los caballos, o la gestación de las yeguas y del mal uso de las ayudas por parte del jinete.

3. Los concursos no deben perjudicar el bienestar del caballo. Esto implica una constante atención de las áreas de competición, terrenos, condiciones atmosféricas, cuadras, seguridad de las instalaciones y a la aptitud del caballo para proseguir su viaje después de finalizado el concurso.

4. Deben realizarse todos los esfuerzos para asegurar que los caballos reciben la debida atención después de la competición y que sean tratados con humanidad cuando su vida deportiva haya terminado. Esto incluye los cuidados veterinarios apropiados, las heridas durante las competiciones, el retiro y la eutanasia.

5. La F.E.I. exhorta vivamente a todas las personas relacionadas con el deporte hípico a alcanzar el mayor nivel posible de conocimientos en el campo de su competencia.

ÍNDICE

Código de Conducta	2
PREÁMBULO	5
INTRODUCCIÓN	5
REGLAMENTO	6
1) LA PISTA	6
a) <i>Tamaño</i>	6
b) <i>Suelo</i>	6
c) <i>Zona de seguridad</i>	6
d) <i>Limites del terreno</i>	6
e) <i>Líneas de Juego</i>	7
2) LAS CANASTAS	8
3) LA PELOTA	9
4) EQUIPOS	9
a) <i>Generalidades</i>	9
b) <i>Sustituciones</i>	9
c) <i>Capitán de Equipo</i>	9
5) JUGADORES	10
a) <i>Licencias</i>	10
b) <i>Vestimenta y equipo de los jugadores</i>	10
c) <i>Protección de los jugadores</i>	10
6) CABALLOS	11
a) <i>General</i>	11
b) <i>Equipamiento de los caballos</i>	11
7) ENTRENADORES Y MOZOS	12
8) OFICIALES	12
a) <i>Supervisor, Comité de Supervisión y Jurado de Campo</i>	12
b) <i>Árbitros</i>	13
c) <i>El Veterinario de la Competición</i>	13
REGLAS DE JUEGO	14
9) DURACIÓN DEL PARTIDO	14
a) <i>Generalidades</i>	14
b) <i>Paradas en Juego</i>	14
c) <i>Tiempos muertos</i>	14
10) COMIENZO Y FINAL DEL PARTIDO	15
a) <i>General</i>	15
b) <i>Inicio de cada parte</i>	15
c) <i>Final de cada Parte</i>	16
d) <i>El Marcador</i>	16
e) <i>Interrupción del Partido</i>	17
f) <i>Inasistencia / no presentado</i>	17
11) LOS PASES	17
12) SALIDA DE LA PELOTA	18
13) TOUCHÉ	19
a) <i>General</i>	19
b) <i>Saques de TOUCHÉ no válidos</i>	19

c) <i>Prioridad de recogida tras la TOUCHE.</i>	20
14) ENTREDÓS	20
15) RECOGIDA	21
a) <i>General</i>	21
b) <i>Línea de juego</i>	21
c) <i>Prioridad de recogida</i>	21
16) SEGURIDAD	22
17) DEFENSA-MARCAJE	22
a) <i>Marcaje fisco</i>	22
b) <i>Marcaje posicional</i>	22
c) <i>Robo de la pelota</i>	22
d) <i>Robo fallido de la pelota</i>	23
18) SALIDA DEL TERRENO	23
a) <i>Involuntaria</i>	23
b) <i>Voluntaria</i>	23
19) FALTAS-PENALIZACIONES	23
a) <i>Generalidades</i>	23
b) <i>Penalización 1</i>	24
c) <i>Penalización 2</i>	24
d) <i>Penalización 3</i>	24
e) <i>Falta técnica</i>	25
20) EQUITACIÓN PELIGROSA. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA	25
21) JUGADOR DESMONTADO	26
22) ROTURA DEL EQUIPO DE MONTAR	26
23) CUIDADO DEL CABALLO	26
24) SANCIONES	27
25) COMITÉ DE DISCIPLINA y APELACIÓN	27
26) DOPAJE	28
27) INSPECCIÓN VETERINARIA	28
28) COMITÉ ORGANIZADOR	29
Anexo A - ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO PARA CATEGORÍAS JÓVENES	30
A.1 <i>Categorías recomendadas</i>	30
A.2 <i>Subida de Categoría</i>	30
A.3 <i>La Pista</i>	30
A.4 <i>Las Canastas</i>	30
A.5 <i>La Pelota</i>	30
A.6 <i>El Capitán</i>	30
A.7 <i>Equipamiento de los Jugadores</i>	30
A.8 <i>Los Ponis</i>	31
A.9 <i>Arbitraje</i>	31
A.10 <i>Recogida</i>	31
A.11 <i>Saque</i>	31
A.12 <i>Marcaje</i>	31
A.13 <i>Categorías de Torneo</i>	31
A.14 <i>Resumen por Categorías</i>	32
Historial	34

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

PREÁMBULO

El Horseball es un juego entre dos equipos de seis jugadores 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 con el objetivo de marcar goles.

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

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

El Juego alcanza su pleno valor dentro de los parámetros de un correcto arbitraje, estilo y espíritu de juego, de la seguridad del caballo y de los jugadores, así como del desarrollo del respeto al espíritu deportivo.

Es necesario que los jugadores estén familiarizados desde su iniciación con estos conceptos.

Toda persona que participa en un partido de Horseball, debe de ser conocedora del presente Reglamento y someterse sin reservas a todas las disposiciones que contiene.

INTRODUCCIÓN

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

Todas las situaciones posibles no pueden estar previstas en este Reglamento, por lo que corresponde en principio, a los Oficiales de la Competición, decidir con criterios deportivos, sobre las circunstancias fortuitas o excepcionales que puedan producirse, ajustándose lo más posible al espíritu de la normativa aplicable a esta modalidad.

Este reglamento es de aplicación en todas las competiciones nacionales.

Esta actualización, que entrara en vigor el próximo 1 de diciembre de 2021 es consecuencia de las modificaciones aprobadas por la Asamblea General de la FIHB de 2020.

Todos los textos relativos a la regulación de las competiciones de Horseball (reglamentos, circulares u otros documentos oficiales) publicados con anterioridad, quedan derogados.

Toda persona que participa en un partido de Horseball, debe ser conocedora de las Reglas Generales (RG), las Reglas de Juego (RJ), las Reglas de Competición (RC) y sus normas, así como aceptar sin reservas el contenido, espíritu y alcance de dichas normas.

Toda persona que participa en un evento de la RFHE debe estar en posesión de la licencia que corresponda del año en curso, de acuerdo a la función desarrollada y a la normativa vigente en cada momento.

Las siguientes Reglas son de aplicación a los partidos a caballo. Para las competiciones con ponis, las reglas están adaptadas y transcritas en el Anexo A del presente Reglamento.

REGLAMENTO

1) LA PISTA

a) *Tamaño*

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

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

Dimensiones recomendadas: 65 m. x 25 m.

En las descripciones que se realizan a continuación, la palabra lateral se usará para referirse a los lados largos de la pista de juego, y la palabra fondo, para referirse a los lados cortos de la pista.

b) *Suelo*

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

La pista puede ser interior o exterior. En caso de que la pista sea exterior esta debe disponer de un sistema de drenaje adecuado para permitir el juego en caso de lluvia.

c) *Zona de seguridad.*

En los dos laterales de la pista se delimita un área de seguridad de entre 3 m. y 5 m. de ancho donde el entrenador y los mozos pueden estar sentados y donde los reservas deben esperar.

A la hora de seleccionar un terreno de juego, tienen prioridad los terrenos de juego exteriores. La RFHE puede autorizar la organización de encuentros oficiales en terrenos de juego interiores. En este supuesto el ancho del terreno debe permitir la instalación de la zona de seguridad mínima o en caso contrario, la pista debe contar con un guarda-botas en la totalidad del perímetro, para la seguridad de los caballos y los jugadores. En este último caso debe habilitarse una zona para los reservas próximas a la pista de juego, con acceso fácil y rápido a la misma.

d) *Limites del terreno*

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

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

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

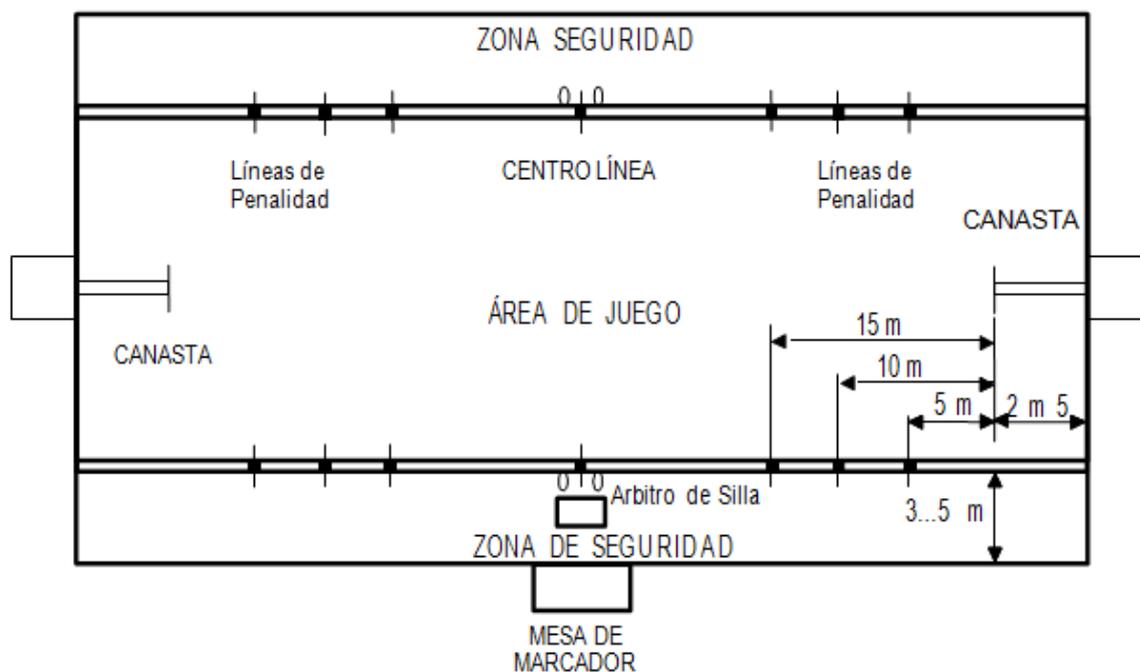
La delimitación entre la zona de seguridad y el área de juego debe realizarse de manera segura y debe ser fácilmente franqueable a lo largo de toda la pista, recomendando la utilización de algún material que impida que el balón salga rodando del terreno de juego.

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

e) Líneas de Juego

En los lados del terreno unas señales deben de marcar las siguientes líneas de juego:

- El centro del campo.
- Las líneas de penalización de 5 m., 10 m. y 15 m. medidas a ambos lados de la pista, desde el aro de la canasta.
- Indicaciones de 0,5 m. a cada lado de la línea del centro del campo.



0 0 Alineación de los jugadores (0,5 m de cada lado del centro de la pista)

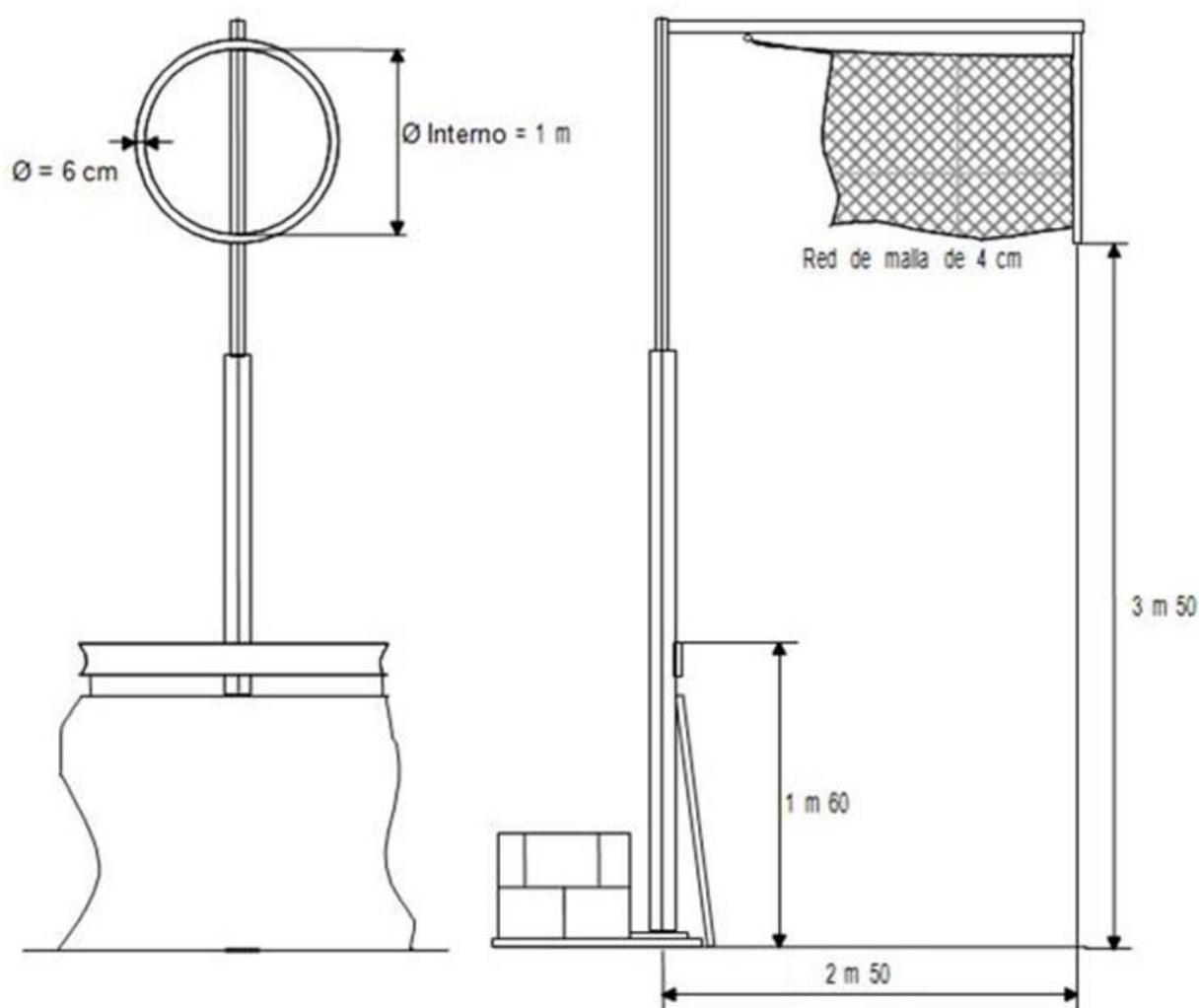
2) LAS CANASTAS

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

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

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

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



3) LA PELOTA

La pelota es de fútbol juvenil de colores claros rodeado por un arnés con seis asas de cuero

El tamaño de la pelota para las categorías de Femenino y Sub-16 es la n.3, mientras que para Pro Elite es la n.4.

- Tamaño de la pelota.....	n.4
- Circunferencia de la pelota.....	65 cm.
- Longitudes de asas (nota 1).....	31 cm.
- Anchura de las asas.....	2 cm.
- Distancia de los puntos de fijación de cada asa.....	20 cm.
- Grosor de las asas.....	6 / 8 mm.
- Peso total.....	600 / 700 g

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



4) EQUIPOS

a) Generalidades

Un equipo está formado por seis binomios (seis caballos y seis jugadores), de los cuales solamente cuatro pueden estar al mismo tiempo sobre el terreno de juego.

Un equipo puede jugar con tres jugadores solamente, pero no con menos.

El resto de los jugadores debe permanecer en las zonas de seguridad correspondiente, en la mitad del terreno que les ha sido asignado o en la zona asignada por el supervisor en el caso de las pistas cubiertas, hasta que se produzca una sustitución.

b) Sustituciones

Las sustituciones solo se pueden realizar en las siguientes ocasiones:

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

Las sustituciones son ilimitadas.

El jugador entrante debe hacerlo por la mitad del terreno correspondiente a su campo (el que defiende). En ninguna circunstancia puede haber más de cuatro jugadores en la pista de juego, en caso contrario el equipo puede ser penalizado con una falta técnica.

c) Capitán del Equipo

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

para el desarrollo del juego. Debe dirigirse al árbitro con cortesía. Antes de abandonar el campo, el capitán cederá su brazalete a otro jugador que se quede en el campo y que asume la función de capitán hasta que éste entre de nuevo en el campo.

5) JUGADORES

a) Licencias

Los jugadores que intervengan en una competición nacional deben ser titulares de una Licencia Deportiva Nacional de competición (Ver RG, Art 128).

La edad mínima de los jugadores participantes en una competición oficial en las categorías de caballos es de 16 años, que deben haberse cumplido en el año civil en curso.

b) Vestimenta y equipo de los jugadores

Los jugadores deben:

- Llevar casco conforme con el estándar europeo vigente (homologado por la CE). Las correas de la barbilla deben estar ajustadas todo el tiempo.
- Llevar botas altas de equitación. Se permite el uso de polainas con botines, siempre que estas sean de piel o imitación y sean del mismo color que los botines.
- **Llevar el mismo uniforme que todos los jugadores del equipo. Los jugadores son numerados desde el 1 al 15 llevando cada uno el número en la espalda (con un tamaño de 20 cm.) y en el pecho (con un tamaño de 10 cm.). Los jugadores no deben cambiar de número durante el partido. El número en la parte posterior debe tener una altura mínima de 30 cm en el pecho una altura mínima de 15 cm, además la fuente de caracteres utilizada no debe ser fina y su color debe contrastar con el de la camiseta de juego (por ejemplo, evite el uso de azul sobre negro o viceversa). Los jugadores no pueden cambiar números durante un juego. Si una discrepancia entre el número de la camiseta de juego que se muestra en el terreno de juego por uno o más jugadores y el que se declara en la hoja de partido es encontrado, entonces se otorgará una Penalización n.º 3 al otro equipo. Si ambos equipos están en la misma situación no se otorgará penalización.**
- Se pueden utilizar espuelas, pero las espuelas de estrella, peligrosas o que puedan herir al caballo 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 de los 3 cm. 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 sí en la pista de calentamiento, si está separada de la pista de juego.
- Se recomienda a los jugadores llevar protectores de espalda y protectores de rodillas (fabricados en materiales blandos).
- Los jugadores no deben llevar joyas. Se pueden llevar anillos si están tapados por guantes o tapados de manera que los haga seguros.
- En caso de cabello largo que pueda impedir la lectura del número de la parte posterior del jugador, la parte restante del cabello debe recogerse debajo del casco o inmediatamente debajo de este.

Las camisetas 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

Antes de un partido, un jugador con un problema físico debe presentar una autorización escrita de un médico que le permita jugar Horseball. La autorización final será otorgada por el Supervisor de acuerdo con el médico de la competencia.

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 médicas, después de que la herida haya sido curada y la hemorragia parada.

6) CABALLOS

a) General

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

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

En partidos de categoría "adultos" solo podrán participar caballos y ponis de categoría D

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

La edad mínima de los caballos del equipo será de 5 años.

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

Un caballo que abandona voluntariamente la zona oficial de juego no podrá volver a participar en el partido.

b) Equipamiento de los caballos

Los caballos, incluidos los caballos de arbitraje, (si estuviera previsto arbitrar a caballo), están sujetos a las siguientes condiciones:

- Bocados: excepto el bocado de palillos, no hay restricción en la elección de la embocadura, siempre y cuando sea una embocadura aceptada por la FIHB. Las bridas sin bocado están aceptadas si están correctamente fijadas y si son correctamente utilizadas. Los bocados que ocasionen heridas pueden ser rechazadas por los árbitros.
- Martingalas o gamarras (tanto rígidas como elásticas) son obligatorias en todas las competiciones.
- Protección en las 4 patas (con vendas de trabajo y protección mínima de 3 mm debajo de ellas) es obligatorio; El árbitro comprobará la protección antes del partido
- Las campanas son obligatorias en las cuatro extremidades. Si un caballo pierde una venda o una campana puede ser expulsado por el árbitro y no habrá sustitución hasta que exista una parada en el juego.
- Se autoriza todo tipo de silla, excepto Stock, la silla "camarguesa" (vaquera), sillas western y sillas de carreras.
- El uso de anteojeras está prohibido.

- Se autoriza el uso de ramplones fijos o móviles, solamente sobre terrenos de hierba, y previa autorización del supervisor.
- Todo el equipamiento debe ser seguro, estar en buenas condiciones, correctamente colocado y ajustado. Si se rompe, debe ser cambiado inmediatamente; no se podrá sustituir al jinete hasta la próxima parada de juego.
- El uso de correas de recogida es obligatorio para todos los jugadores en todas las categorías; las correas de recogida deben de pasar por el hueco de la martingala, no pudiendo colgar sin sujeción.

7) ENTRENADORES Y MOZOS

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

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

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

8) OFICIALES

a) Supervisor, Comité de Supervisión y Jurado de Campo

En competiciones de ámbito estatal, el desarrollo general de las competiciones será controlado por un Comité de Supervisión. Los oficiales de la competición, que serán designados por el Comité Técnico de Horseball junto con el CTNJ, serán: un Supervisor y el Jurado de Campo que estará formado por los árbitros necesarios en función del número de partidos a celebrar. *En las competiciones que sean necesarios se pueden designar auxiliares de supervisión.*

El Comité de Supervisión, estará presidido por el Supervisor y estará compuesto por él mismo y un árbitro que ejercerá de Presidente del Jurado de Campo.

El Comité de Supervisión designará los árbitros para los partidos, controlará que todas las competiciones se desarrollen según los Reglamentos y resolverá las diferencias sobre posibles interpretaciones de las reglas.

El Comité de Apelación estará compuesto por el Supervisor, el Presidente del Jurado de Campo y un Representante o Delegado, por cada liga o Federación autónoma diferentes a la del equipo o Autonomía involucrada y tendrán las funciones recogidas en el Reglamento de Horseball.

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

El Comité de Supervisión, además:

- Preside las reuniones de Jefes de Equipo.
- Preside el sorteo de los equipos cuando se realice.
- Está presente en la Inspección Veterinaria, que preside el Supervisor.

- Determina la idoneidad del terreno de juego.
- Acude a la Comisión de Disciplina si procede.
- Recibe las Reclamaciones Reglamentarias.

b) Árbitros

Para controlar cada partido existen los siguientes sistemas de arbitraje.

b-1) Arbitraje a caballo

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

El árbitro de silla está instalado en una silla o en una plataforma, en una posición central, en la zona de seguridad si es posible, aislado de los entrenadores, mozos y jugadores de reserva.

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

Durante los dos tiempos de que consta un partido, el árbitro a caballo podrá pedir tiempos muertos para consultar al árbitro de silla.

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

La RFHE nombrará a los árbitros en todas las competiciones de carácter nacional.

En las competiciones de carácter nacional, los árbitros deben de tener la licencia de competición nacional vigente durante el año en curso.

Sólo el capitán de cada equipo puede dirigirse al árbitro durante el juego. Los entrenadores pueden solicitar un tiempo muerto durante cada uno de los dos tiempos de que consta un partido.

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

Los árbitros deben asegurarse de que las normas y reglas son respetadas y cumplidas.

Los árbitros pueden decidir sobre las infracciones cometidas dentro del terreno de juego y fuera del mismo, desde su llegada al lugar de la competición (mínimo 30 minutos antes de la hora prevista para el inicio del encuentro) y hasta 30 minutos después del final del partido.

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

Los caballos de los árbitros deben de presentarse a la inspección veterinaria.

b-1) Arbitraje a pie

Tres árbitros controlan cada partido:

- **Árbitro central:** el Árbitro central se sienta en una posición central en la zona de seguridad y si posible en el lado opuesto del campo donde se colocan los sustitutos, los mozos de cuadra y los entrenadores, preferiblemente en una silla o plataforma elevada.
- **Árbitro de la Zona A:** el Árbitro de la Zona A se para en el sitio opuesto al Árbitro Central, en la zona de seguridad del lado del equipo A, preferiblemente entre la portería y la línea de 15 m.
- **Árbitro de la Zona B:** el Árbitro de la Zona B se para en el sitio opuesto al Árbitro Central, en la zona de seguridad del lado del equipo A, preferiblemente entre la portería y la línea de 15 m. En cualquier caso, las decisiones son comunicadas por el Árbitro Central como resultado de

consideraciones con los Árbitros de Zona.

- El Árbitro Central puede intervenir en cualquier momento para hacer cumplir ambas reglas y el espíritu del juego.

c) El Veterinario de la Competición.

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

El veterinario oficial debe encargarse de la seguridad y bienestar de los caballos y puede pedir al Supervisor que pare el juego si un caballo tiene una herida o lesión.

Deberá explicar las razones de su intervención al Supervisor para parar el juego si está en duda el bienestar de un caballo.

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

REGLAS DE JUEGO

9) DURACIÓN DEL PARTIDO

a) Generalidades

Un partido consta de dos tiempos de 10 minutos separados por un periodo de descanso de 3 minutos.

Un Cronometrador oficial controla el tiempo de juego.

En el caso que un equipo deba jugar más de un partido en el mismo día, el Comité de Supervisión puede reducir la duración de cada mitad a 8 minutos. En este caso se autorizará que los caballos puedan jugar dos partidos en un día, siempre que hayan transcurrido un mínimo de 6 horas, desde el final del primer partido, hasta el comienzo del segundo partido. Esta decisión la tomará el Comité de Supervisión que puede ser asesorado por el veterinario.

b) Paradas en Juego

El juego se puede detener automáticamente, por indicación del Árbitro o por las razones siguientes:

- Cuando se ha marcado un gol.
- Cuando la pelota sale del terreno de juego por los límites de las zonas de seguridad.
- Cuando se comete una falta.

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

El tiempo de juego se detendrá en las circunstancias siguientes:

- En caso de penalización nº 1 y penalización nº 2.
- En caso de que se pite un “entredós”.
- Si la pelota sale del campo por los fondos de la pista.

El tiempo de juego se reanuda cuando el árbitro pita para reiniciar el partido, excepto en los casos de falta P1 y de tiro directo por falta P2; en estos dos casos el tiempo de juego se reanuda cuando la pelota sale de las manos de los jugadores en el lanzamiento.

Además, el reloj del partido se detendrá en el último minuto antes del final del periodo regular de cada partido cada vez que el Árbitro pite (tiempo muerto, entre dos, validación de un gol, penalti n. 1, penalti n. 2 y penalti n. 3...).

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 contabilizará. 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

mueertos podrán tener la duración que el árbitro considere y son ilimitados (el Árbitro puede pedir cuantos necesite). Sólo el árbitro o el supervisor pueden ordenar la detención del cronómetro.

El supervisor en caso de altas temperaturas puede señalar un tiempo muerto de 30 segundos o más, en medio de cada parte del juego, para refrescar caballos y jinetes. Los mozos tendrán que refrescar a los caballos durante este tiempo muerto

El cronómetro se parará durante los tiempos muertos.

10) COMIENZO Y FINAL DEL PARTIDO

a) General

El equipo que realizará el 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 y el árbitro decidirá con cual se juega. La segunda pelota queda en poder del árbitro de silla.

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

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 entre la línea de 10 m. y el fondo de su campo, pueden intentar la recogida de la pelota.

El equipo que defiende se sitúa detrás de la línea central.

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

Si la primera recogida o "ramassage" del Equipo que tiene el saque no se hace a galope o si todos 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 árbitro puede pitar una penalización nº 3 en el centro del campo a favor del 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 respetarse esta regla, se marcará una penalización nº 2 a favor del 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 o en caso de fallo de la señal, antes del pitido del árbitro de silla.

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 es válido solo cuando la pelota entera atraviesa el aro de la canasta (siempre que no se hayan incumplido las normas).

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

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

En las competiciones de liga, el cómputo de puntos se realiza de acuerdo a los siguientes criterios:

- 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 puntos de “gol average” para el equipo adverso.
- Los goles se asignarán uno para cada jugador inscrito y el resto al máximo goleador del equipo o a los jugadores que determine el entrenador.

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

- La diferencia de goles teniendo solo en consideración los goles de los partidos jugados entre los equipos que han empatado en puntos.
- El equipo que en la misma competición ha ganado jugando contra el equipo con el que ha empatado en puntos.
- 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 suma de la edad de todos los jugadores del equipo.
- Lanzamiento de una moneda.

En ligas o torneos con igualdad de puntos y sin enfrentamiento directo entre los equipos, los equipos se clasifican según el apartado anterior, salvo en su primer punto, que será:

- : La diferencia de goles teniendo en consideración los goles de todos de los partidos jugados por los equipos que han empatado en puntos.

Si los equipos empatan y la competición necesita un vencedor se establece un tiempo extra para jugar la "muerte súbita". La muerte súbita comienza dos minutos después del final del segundo tiempo mediante un saque "entre dos" que realiza el árbitro 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 la primera parte. Se comenzará la segunda parte mediante un "entredós" desde el centro del campo.

El equipo que marca primero gana.

* El equipo que no se presenta a un encuentro pierde siempre el gol average en caso de empate.

e) Interrupción del Partido

En caso de fuerza mayor, la decisión sobre la interrupción de un partido 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.

Si un partido se interrumpe por iniciativa de un equipo, es declarado ganador el equipo contrario. En este caso, se aplica la diferencia de goles señalada para el supuesto de "no presentación" a menos que la diferencia de goles sea superior. Los goles marcados antes del abandono son contabilizados para la clasificación del mejor goleador.

f) Inasistencia / no presentado

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

En determinados casos, el Comité de Supervisión puede autorizar el partido, cuando el capitán del equipo contrario, los árbitros y los organizadores estén de acuerdo, pero sólo puede permitirse si se solicita al menos una hora antes de la hora oficial de inicio del partido.

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

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

11) LOS PASES

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

La entrega de la pelota de mano a mano, no está considerado como un pase.

Para que un gol sea válido, deben de haberse realizado como mínimo tres pases entre tres jugadores diferentes del mismo equipo. Si la pelota cae al suelo o si es interceptada por un jugador del otro equipo 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 la posesión de la pelota más de 10 segundos consecutivos. En caso de tenencia de la pelota por un tiempo de más de 10 segundos, el árbitro pitará una penalización nº 3 en el lugar en que el intervalo de los 10 segundos se cumpla.

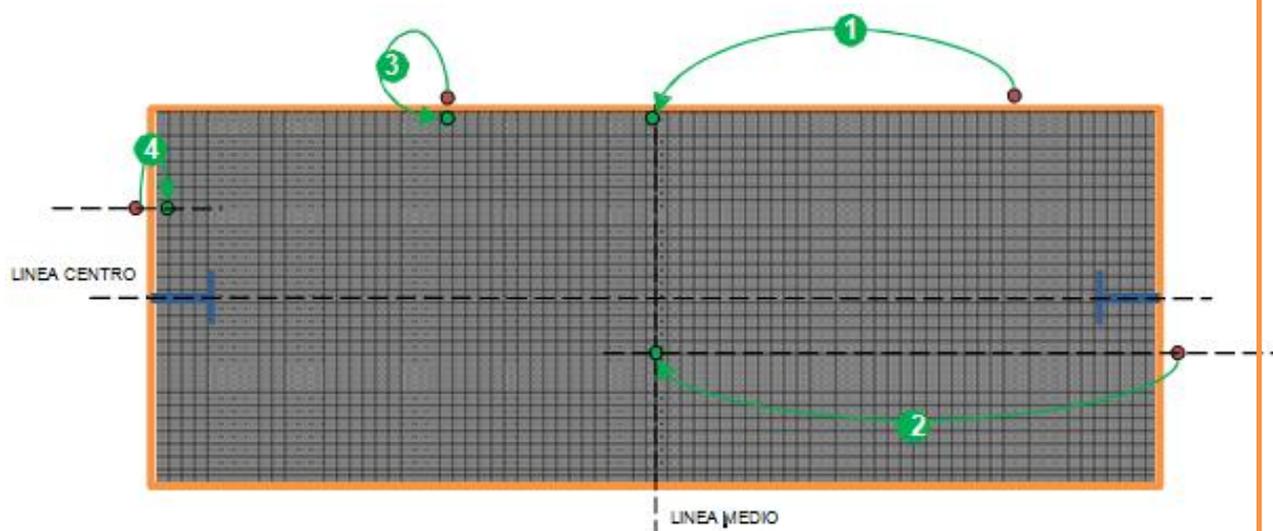
12) PELOTA FUERA DE JUEGO

Se considera que la pelota ha salido de juego cuando la pelota ha caído al suelo fuera de los límites de la cancha o el caballo del jugador que lleva la pelota sale de los límites del campo, al menos una pata sale de los límites o si la pelota sale del campo por el lado corto.

El juego se reanuda con una penalización n.3 otorgado contra el equipo que tuvo la última posesión. El reloj-juego debe detenerse cuando la pelota se sale del juego en los lados cortos (gol lado). El cronometrador oficial reiniciará el reloj-juego cuando el árbitro active el Juego en la penalización N.3.

Nota:

En estos ejemplos el equipo rojo lleva la pelota en cada situación. El lado derecho de la pista es el del equipo rojo. El lado izquierdo es el del equipo verde.



- 1** Si la pelota sale del juego en el campo del equipo rojo, la penalización nº 3 se inicia por el equipo verde a lo largo de la línea que delimita la mitad del campo.
- 2** Si la pelota sale del campo por detrás del fondo del equipo rojo, la penalización nº 3 se inicia por el equipo verde desde la mitad de la pista y al mismo nivel por el que ha salido la pelota.
- 3** Si la pelota sale en el campo del equipo verde, la penalización nº 3 se inicia en el mismo lugar donde la pelota salió del campo.
- 4** Si la pelota sale del campo por el fondo del campo del equipo verde, la penalización nº 3 se inicia al final de la pista por el equipo verde, en el mismo lugar por el que salió la pelota.

13) TOUCHE

a) General

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

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

El lanzador se coloca en el lateral de la pista con la pelota, en la línea del centro de la pista y 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 dentro del pasillo de la touche y debe alcanzar como mínimo la primera línea por encima de la altura de los estribos de los jugadores 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, pero sin rebasar la línea frontal de los 7 metros.
- Los jugadores de la touche deben estar todos mirando al lanzador.
- Los jugadores que crucen en la línea límite del campo lo harán en la dirección del árbitro. En caso contrario se otorgará penalización n.3 Los jugadores pueden avanzar o retroceder en sus alineación, sin interrumpir de ninguna manera la posición de sus oponentes.

Después de la señal del árbitro:

- Los jugadores pueden salir de la alineación sin cometer faltas contra un Jugador que no lleve la pelota.
- Los jugadores de la primera línea no pueden girarse más de 45°.
- Los jugadores situados en la segunda línea pueden girar 180° pero solo girando hacia su lado de la pista.

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

El árbitro puede ordenar el lanzamiento en cuanto el lanzador está colocado y un jugador de su equipo también está colocado en la alineación de la touche.

b) Saques de TOUCHE no válidos

Una touche no es válida si:

- La pelota es lanzada fuera de la 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.

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

Si el saque del lanzador no es recto o favorece claramente a su equipo, se dará el saque de touche al otro equipo. Si este nuevo saque también favorece a su equipo, se señalará 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:

- Si la pelota cae en medio de los jugadores de la touche, la prioridad es para los cuatro jugadores de la touche respetando las normas establecidas de recogida. Si ninguno de los jugadores de la touche coge la pelota, el árbitro pitará un “entre- dos”.
- Si la pelota es desviada por los jugadores de la touche a uno de los lados de la touche, la prioridad es para los jugadores del campo dentro del que ha caído la pelota, esta ventaja se pierde:
 - Si no existe una acción inmediata de recogida de pelota.
 - Después del primer intento de recogida (con o sin éxito).

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

14) ENTREDÓS

Un “entredós” se efectúa después de:

- Dos saques no válidos en la touche por favorecer al equipo del lanzador.
- Una falta o litigio que no favorece a ninguno de los dos equipos.

El “entredós” 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 de juego, perpendicular al lugar en el que ha ocurrido la acción que justifica el “entredós”. 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 dos jugadores. El lanzamiento se realiza a voluntad del árbitro.

Los otros jugadores deben situarse a l menos a 5 metros de los jugadores que disputan el “entredós”, 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 “entredós”.

En los “entredós” pitados entre la línea de los 15 m. y la línea de fondo, la pelota se lanza desde la línea de 15 m.

El árbitro puede repetir el “entredós” 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 “entredós” por el árbitro.

El tiempo debe detenerse cuando el árbitro pita un “entre dos” y se reinicia cuando el árbitro pita el silbato para reanudar el juego.

Todas las reglas de la touche son aplicables al “entredós”.

15) RECOGIDA DE LA PELOTA

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 penalización nº 3.

El Jugador que recoge la pelota debe de hacerlo rápidamente. Si no la recoge, debe retirarse de la pelota, por lo menos a una distancia de 5 metros de ella. Esta zona de recogida de 5 m. debe ser respetada por todos los jugadores que no vayan a coger la pelota.

Los jugadores que se encuentren en la zona, y que no vayan 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 penalización nº 3

Una vez recogida la pelota, el jugador debe recuperar rápidamente su posición sobre la silla 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 penalización 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 penalización nº 1, con advertencia verbal, o tarjeta amarilla o roja a consideración 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, la pelota volverá a ponerse en juego por el árbitro mediante un "entredós" desde la línea más próxima de 15 m.

En los demás casos en los que la pelota no se pueda volver a poner en juego, el árbitro señalará un "entredós" en el lateral de la pista, en el punto perpendicular al lugar donde se haya producido la causa.

b) Línea de juego

En ningún momento se puede interferir a un jugador que tenga la prioridad en la recogida.

El sentido o la dirección del juego se determinan por una línea imaginaria, paralela a la longitud del terreno, de un fondo al otro, 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 entre la línea de la canasta y el final del terreno de juego, el sentido del juego es paralelo al fondo del terreno de juego.

c) Prioridad de recogida

Para los jugadores situados a menos de 5 m. de la pelota, la prioridad está determinada por las siguientes normas:

- 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 más jugadores estén a la misma distancia de la pelota, tiene prioridad el jugador que esté sobre la línea de juego.
- Si dos o más jugadores están a la misma distancia de la pelota, sobre la línea de juego y cara a cara, tiene prioridad aquel cuyo equipo tocó la pelota el último.

- Si en la touche la pelota cae al suelo o se desvía a un lado de la touche, la dirección de prioridad se establece por el jugador que trata de recoger la pelota en primer lugar (de acuerdo a las prioridades establecidas en el artículo 13c).

16) SEGURIDAD

La seguridad prima sobre la prioridad.

Un jugador, portador de la pelota o no, debe controlar la velocidad y la dirección de su caballo. En el caso de que un jugador no controle a su caballo el árbitro puede solicitar al binomio que salga del campo de juego.

Un jugador portador de la pelota debe asegurarse de que cumple todas las normas de seguridad a la hora de decidir su trayectoria. En concreto el jugador debe respetar todas las reglas en los enfrentamientos y evitar el contacto con un ángulo superior a los 45° en la dirección del jugador que defiende, esta acción será sancionada con una penalización nº 1 ó 2, de acuerdo a la gravedad de la infracción.

17) DEFENSA-MARCAJE

a) *Marcaje Físico*

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

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

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

Está prohibido marcar a un jugador empujándole o golpeándole con el caballo. Un jugador solo puede marcar a un adversario empujándolo aprovechando el peso de su cuerpo y la velocidad del caballo, con el hombro y el brazo del jinete, manteniendo el codo pegado al cuerpo.

Está prohibido:

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

Está prohibido cruzarse en la trayectoria de un jugador, sea portador o no de la pelota. Esta acción se sancionará con una penalización 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 agarrada la pelota, el jugador debe retomar su posición en la silla rápidamente. No está permitido sujetar al jugador contrario, a su caballo o coger sus riendas.

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

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

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 penalización 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 penalización nº 3 será contra el equipo que tenía la posesión de la pelota y a favor del equipo atacante. Se aplicarán las reglas habituales para una penalización nº 3.

18) SALIDA DEL TERRENO

a) Involuntaria

El jugador que sale de la pista debido a una acción del juego puede volver a entrar, solo detrás del jugador con la posesión del balón y en la misma dirección, de lo contrario el Árbitro otorgará una penalización n.3 contra ese equipo

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.

Un jugador que abandona voluntariamente el campo durante el juego solo puede regresar cuando el juego este parado, de lo contrario, el Árbitro otorgará un Penal n.3 contra ese equipo.

19) FALTAS-PENALIZACIONES

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 su gravedad.

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 penalizaciones 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.

El tiempo del cronómetro debe detenerse cuando el árbitro señala una penalización nº1 ó 2. En el caso de falta P1 y de tiro directo por falta P2, el tiempo debe reanudarse cuando la pelota deja las manos del lanzador; en el caso de seleccionar jugada por falta P2, el tiempo debe reanudarse cuando el árbitro pita.

b) Penalización nº 1

Se señala una penalización 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 de la pelota o si la falta se comete en el momento de un tiro a canasta.

Un jugador del equipo atacante se para detrás de la línea de penalización de 5 m (16,40 pies) frente a la oponente y realiza un tiro directo a portería sin moverse.

Los jugadores del equipo infractor se colocarán todos en el mismo lado del campo; dentro de los 5 m (16,40 pies) y a lo largo del lado largo en una esquina del campo.

Si el jugador que ejecuta la penalización no logra anotar, la prioridad de recogida siempre se da al equipo defensor; incluso si el balón cae entre la línea de gol (2,5 m del inflable), y el equipo ofensivo.

c) Penalización nº 2

Se señala una penalización nº 2 cuando la falta es menos grave pero sin embargo interfiere en el juego o en 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 10 m.
- Hacer una jugada (con los tres pases correspondientes entre tres jugadores diferentes) desde la línea de 15 m.

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

- Tiro directo desde 10 m 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.

Equipo atacante: el portador de la pelota se coloca en la línea de 15 m en el centro, en la dirección de juego frente a la portería del equipo infractor. Los otros jugadores deben colocarse en la dirección del juego donde quieren detrás de la línea de 15 m. Pueden jugar tan pronto como el árbitro haya silbado. El reloj vuelve a correr al sonar el silbato. En el caso de que el árbitro otorgue un P1, podrá lanzarla cualquier tirador.

Los jugadores del equipo infractor deben estar detrás (es decir, del lado del gol) de su línea de 5 m, en el caso de un disparo directo a 10 m y en la dirección de juego. El tiro tiene que ser con el caballo parado. Pueden defender tan pronto como el árbitro toque el silbato

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.

d) Penalización nº 3

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

Toda la penalización n.3 será tomada en la línea central.

Equipo atacante: el portador de la pelota es libre de colocarse donde quiera en la línea central. Los otros miembros del equipo se colocan donde ellos quieren en su propio campo.

Equipo infractor: los jugadores del equipo infractor se colocan al menos 5 m por delante del jugador que tenga la pelota. Deben estar en la dirección del juego. Pueden defender tan pronto como el árbitro haya pitado.

El juego se reinicia cuando el árbitro pita el silbato.

e) Falta técnica

La falta técnica penaliza la conducta antideportiva como por ejemplo 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.
- Incumplimiento de la regla nº 7.

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

Las faltas técnicas cometidas antes del partido, durante el partido, o en el descanso entre las dos partes, se penalizarán según el criterio del árbitro.

20) *EQUITACIÓN PELIGROSA. CONDUCTA ANTIDEPORATIVA*

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.

El árbitro tiene la posibilidad de pitar pasividad y sancionar con una penalización nº 3, en el caso de que un equipo pierda tiempo o deliberadamente renuncie a atacar.

21) JUGADOR DESMONTADO

Si el portador de la pelota es desmontado o pone pie en tierra, será penalizado con una penalización 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 penalización nº 3 a favor del equipo contrario al del jugador que ha desmontado, independientemente de quien tuviera la posesión en ese momento.

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

22) ROTURA DEL EQUIPO DE MONTAR

Si, durante el partido, el equipo de montar se rompe o se suelta, no se detendrá el juego. El jugador afectado podrá continuar el juego siempre y cuando el árbitro considere que no está comprometida la seguridad en el campo de 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 del campo de juego, se penalizará con una penalización nº 3 a favor del equipo contrario.

23) CUIDADO DEL CABALLO

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

Se prohíbe cualquier acto de brutalidad a los caballos, tanto dentro como fuera del campo de juego 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 física.

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

- Golpear a 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 física 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 definitiva e inapelable.

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

24) SANCIONES

Además de penalizar a un equipo por haber infringido el reglamento, el árbitro puede penalizar a un jugador a título individual con las siguientes amonestaciones:

- Una amonestación verbal.
- Una tarjeta amarilla. El jugador puede seguir en la pista y continuar el juego.
- Una segunda tarjeta amarilla durante el mismo partido. En este caso el jugador sancionado dejará el terreno de juego y podrá ser sustituido en el partido por otro jugador de su equipo. El jugador sancionado estará suspendido para el siguiente partido con efecto inmediato y su caso será revisado por el comité disciplinario.
- Una segunda tarjeta amarilla durante la misma competición o campeonato. En este supuesto el jugador será automáticamente suspendido para el siguiente partido de esa competición.
- Una tarjeta roja. El jugador sancionado dejará el terreno de juego y podrá ser sustituido en el partido por otro jugador de su equipo. El jugador sancionado estará suspendido como mínimo durante un partido con efecto inmediato, su caso será revisado por el comité disciplinario y su falta podrá ser sancionada con una penalidad nº1.

Cualquier jugador que ha sido sancionado con una tarjeta roja o con una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido, debe abandonar el terreno de juego.

Si un jugador participa en más categorías en la misma competición / campeonato, las advertencias recibidas se contabilizarán por separado en cada categoría y no en todo el evento. Si un entrenador está involucrado en más categorías en la competencia / campeonato, las advertencias recibidas se contabilizarán durante todo el evento.

En cualquier momento, los jefes de equipo y los groom también pueden ser sancionados por el árbitro (verbal advertencia y suspensión) y expulsado de las áreas de actividad de la competición.

25) COMITE DE SUPERVISIÓN Y COMITÉ DE APELACIÓN

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

El Comité de Supervisión, estará presidido por el supervisor y estará compuesto por él mismo y un árbitro que ejercerá de presidente del jurado de campo.

El Comité de Apelación estará compuesto por el supervisor, el presidente del jurado de campo y un representante o delegado de cada liga o federación autónoma diferente al equipo o autonomía involucrada.

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

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

Un jugador que ha sido sancionado con una tarjeta roja verá su caso sometido automáticamente al Comité de Supervisión. Éste define la sanción aplicable e informa por escrito al jugador y al responsable de su equipo.

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

eliminado.

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

26) DOPAJE

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

Corresponde a la Junta Directiva de la RFHE indicar el calendario anual de controles, así como su seguimiento y supervisión.

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

27) INSPECCION VETERINARIA

Todos los encuentros oficiales organizados por la RFHE, deben de tener una inspección veterinaria oficial de todos los caballos inscritos.

El tipo de superficie utilizada para las inspecciones veterinarias debe ser el mismo que el de la competición, o en uno similar aprobado por el Supervisor o el Jurado de Campo.

Esta inspección se celebra con arreglo al programa fijado por el C.O. del evento, que tomará en consideración el tiempo necesario para el buen desarrollo de los partidos. La inspección es efectuada conjuntamente por el Comité de Supervisión y el Veterinario Oficial.

Los caballos deben ser inspeccionados a la mano, en parada y en movimiento sobre un terreno firme, llano y limpio, pero no resbaladizo. Los caballos son presentados por el jugador o el mozo.

Los caballos son presentados sin protecciones, mantas, ni arandelas (galletas), pero con cabezada de trabajo y filete.

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

El caballo debe ir al paso, luego trotar alejándose de la comisión que procede al examen, girar al paso y volver al trote acercándose. Del resultado de la inspección deberá informarse a la Comisión de Supervisión, siendo esta la que tomará la decisión de excluir a un caballo de la competición.

El veterinario no puede proceder a realizar prueba clínica alguna (tales como flexión de un miembro, marchar o hacer trotar el caballo en círculo). Es el Comité de Supervisión quien tiene el derecho y el deber de excluir de la competición todo caballo que considera no apto, tanto por cojera, como por falta de condiciones físicas, o por otras diferentes razones.

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

Los jugadores y los mozos deben de vestir una equitación correcta durante la presentación de los caballos en la inspección veterinaria (no se permitirán pantalones cortos y vaqueros) y llevar calzado limpio y adecuado (calzado abierto no permitido)

La fusta no está permitida en el área de la inspección veterinaria

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

28) COMITÉ ORGANIZADOR

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

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

- Un ejemplar de cada uno de los Reglamentos aplicables (RG, RV, RD y de Horseball).
- Un timbre con potencia suficiente para oírse.
- Dos cronómetros.
- Un sistema adecuado de megafonía.
- Un marcador para la contabilización de los goles y el tiempo.
- Un tablón de anuncios próximo a la entrada de los jugadores, en el que constan: el nombre de los árbitros y de los partidos que arbitrarán, el orden y el horario de los partidos y los nombres de las personas que componen el Comité de Supervisión.
- Una plataforma instalada a 1.50 m del suelo para el árbitro de silla.
- Un banco por equipo para los entrenadores.

Estará disponible en las competiciones el siguiente equipo técnico:

- Un veterinario.
- Un servicio médico: el árbitro o el supervisor tienen la responsabilidad de asegurar la disponibilidad y ubicación de este servicio.
- Una persona encargada de la ceremonia de distribución de los premios.

También deberán estar disponibles los caballos de los árbitros que pueden ser aportados por cada equipo participante o por el C.O.

Anexo A - ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO PARA CATEGORÍAS JOVENES.

Cada Federación Autonómica puede adaptar las reglas referidas a categorías de ponis (alturas de ponis, edades de jugadores, ramassage inicial y touche), según las necesidades que requiera el desarrollo del Horseball en su territorio. Las reglas del juego son comunes e inalterables.

A.1 - Categorías recomendadas.

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

A.2 - Subida de categoría y jugadores debutantes.

Se permite a un jugador subir a la categoría inmediatamente superior, solo durante la duración del campeonato, siempre que haya nacido en el último año de su categoría. La promoción a otra categoría debe ser aprobada por la Federación competente.

Para facilitar la incorporación de nuevos jugadores "debutantes" a las competiciones territoriales, se pondrá en práctica que los jugadores considerados debutantes (que no hayan jugado nunca en ninguna competición y demuestren un nivel más bajo que el que correspondería a su categoría, por lo que no pueden destacar de la media en la categoría inferior), podrán jugar durante toda la competición en la categoría inferior a la que les corresponde por edad (máximo dos jugadores debutantes por equipo).

Los caballos siempre tendrán que cumplir las medidas de la categoría inferior. Estos jugadores se marcarán en las actas con "JD" y no podrán reforzar ninguna otra categoría.

A.3 - La Pista

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

A.4 - Las Canastas

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

A.5 - La Pelota

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

A.6 - El Capitán

El capitán para la categoría Sub. 8 y Sub-10 puede ser el propio entrenador.

A.7 - Equipamiento de los Jugadores

Sólo para las categorías Sub 8 y Sub 10, se prohíbe el uso de espuelas y se permite el uso de fusta que debe estar atada a la silla.

Los entrenadores no pueden hacer uso de la fusta para golpear a los ponis.

En las categorías de ponis a partir de sub 12 se permiten las espuelas siempre que sean igual o inferior a 1,5 cm.

A.8 - Los Ponis

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

Sólo para categorías Sub 8 y Sub 10:

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

A.9 - Arbitraje

El arbitraje se realiza por **2 árbitros** a pie en categorías Sub-8 y Sub-10.

Se recomienda que los tiempos de juego en las categorías sub-8 y sub-10, sea de 8 minutos cada parte en vez de los 10 minutos del resto de categorías.

A.10 – Recogida

La recogida inicial se puede hacer al trote en categorías Sub-8, Sub-10 y Sub-12.

En la categoría Sub14 el primer jugador que hace la recogida debe de hacerla al galope y los siguientes jugadores pueden hacerla al trote. En las demás categorías la recogida tiene que hacerse al galope.

A.11 - Saque

Para las categorías Sub-8, Sub-10 y Sub-12 el juego se reinicia después de un gol mediante una penalización nº 3, que realiza el equipo que ha encajado el gol.

La penalización nº 3 se realiza en la línea de canasta.

A.12 - Marcaje

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

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

El incumplimiento de esta norma será sancionado con una penalización nº 3 a favor del otro equipo y se realizará en la línea de medio campo.

A.13 - Categorías de torneo

Las categorías de torneo están especificadas en la tabla A4, según la edad del jugador y el tipo de poni o caballo.

A estos efectos se considera que la edad del jugador es la que cumplirá en el año civil en curso.

A.14 - Resumen por categorías.

A.14.1 Poussins, Sub-10 y Mosquitos Sub-8

- Las faltas P-1 se lanzaran a 3 m de la canasta, el tiro directo de la P-2 se lanzará a 6 m. y el saque indirecto se inicia en la línea de 10m.
- Los jugadores han de llevar obligatoriamente protección de espalda.
- Los árbitros serán dos a pie y dentro del terreno de juego.
- La pelota ha de ser de medida Nº 2, con circunferencia de 47cm.
- El juego se reinicia después de un gol mediante una penalización nº 3 que realiza el equipo que ha encajado el gol. La penalización nº 3 se realiza en la línea de canasta.
- La canasta se pone a una altura de 2 m. en la categoría de Mosquitos (sub-8) y de 2,5m. en la de Poussins (sub-10). El capitán en estas categorías es el entrenador.
- El tiempo de cada parte se recomienda que sea de 8 minutos.
- En la defensa, no pueden quedar parados los defensores entre la canasta y la línea de 10m.
- Los jugadores pueden utilizar la fusta que llevarán atada a la montura y está prohibido llevar espuelas.
- La "Ramassage" de salida se hace saliendo de P-3, desde la línea de canasta.

A.14.2 Benjamines, Sub-12:

- Las faltas P-1 se lanzarán a 4 m de la canasta, el tiro directo de la P-2 se lanzará a 6 m y el saque indirecto se inicia en la línea de 10 m.
- Los jugadores de esta categoría, han de llevar obligatoriamente protectores de espalda.
- La pelota, ha de ser de la medida Nº 3 con circunferencia de 60cm.
- El juego se reinicia después de un gol mediante una penalización nº 3 que realiza el equipo que ha encajado el gol. La penalización nº 3 se realiza en la línea de canasta.
- La canasta se pondrá a una altura de 3 m.
- En la defensa, no pueden quedar parados los defensores entre la canasta y la línea de 12 m.
- El tiempo de cada parte es el normal de 10 minutos.
- La "Ramassage" de salida, en esta categoría se hará al trote, por todos los jinetes.

A.14.3 Cadetes, Sub-14:

- La pelota, ha de ser de la medida Nº 3, con circunferencia de 60 cm.
- El juego se reinicia después de un gol mediante una penalización nº 3 que realiza el equipo que ha encajado el gol. La penalización nº 3 se realiza en la línea de canasta.
- La canasta se pondrá a una altura de 3,50m, la altura normal.
- En la "Ramassage" de salida, el primer jugador ha de recogerla al galope y los otros al trote.

A.14.4 Juveniles Sub-16

- En esta categoría se aplica la misma reglamentación que en la categoría absoluta.

A.14.5 Categorías de Torneo.

Las categorías de torneo están especificadas en la tabla A4, según la edad del jugador y el tipo de poni o caballo. A estos efectos se considera que la edad del jugador es la que cumplirá en el año civil en curso.

Tabla A.1 – Categorías recomendadas

Categoría	Edad	Poni	Dimensiones min. pista (m.)		Altura canasta (cm.)	1 Línea Penalti (m)	2 Línea Penalti (m.)		Pelota
			Larg	Ancho			Tiro direc.	3 pases	
Sub 8	6 a 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

Tabla A.2 – Categorías de ponis

Tipo de Poni	Altura sin herraduras	Altura con herraduras
A	Hasta 107 cm.	Hasta 108 cm.
B	Desde 107 cm. a 130 cm.	Desde 108 cm. a 131 cm.
C	Desde 130 cm. a 140 cm.	Desde 131 cm. a 141 cm.
D	Desde 140 cm. a 148 cm. (máximo 150 cm., tolerancia de 2 cm.)	Desde 141 cm. a 149 cm.(máximo 151 cm., tolerancia de 2 cm.

Tabla A.3 – Especificaciones de la pelota

	Categoría		
	Sub-8 / Sub-10	Sub-14	Sub-16
Tamaño de la pelota	n.2	n.3	n.3
Circunferencia de la pelota	47 cm.	60 cm.	60 cm.
Longitud de las asas (nota 1)	25 cm.	28 cm.	28 cm.
Distancia entre fijaciones de la misma asa	15 cm.	18 cm.	18 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.	500 / 600 g.

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

Tabla A.4 – Categorías de torneo

Categoría	Edad	Poni	Dimensiones mínimas (m.)		Altura canasta (cm.)	1 Línea Penalti (m.)	2 Línea Penalti (m.)		Pelota
			Largo	Ancho			Tiro direc.	3 pase	
Sub 10	8..10	A	40	20	250	3	6	10	n.2
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.3

