



## PROPUESTA DE MODIFICACION REGLAMENTO HORSEBALL

---

### Artículo 3 La pelota

---

#### PROPUESTA

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.

### Artículo 5 Jugadores

---

#### PROPUESTA

##### b) Vestimenta y equipos de los jugadores

Se pueden utilizar espuelas, pero las espuelas de estrella, peligrosas o que puedan herir al caballo están prohibidas. ~~El uso de cualquier material para modificar dónde están unidas las espuelas a la bota no está permitido.~~ 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. ~~La longitud de la espuela va desde la bota hasta el final de la espuela. Espuelas de estrella o espuelas con muescas o las espuelas de rueda dentadas no están permitidas, así como las espuelas peligrosas que puedan herir al caballo. Se permiten espuelas de rueda no dentadas. Se permiten espuelas con discos giratorios no dentados~~

### Artículo 9 Duración del partido

---

#### PROPUESTA

##### b) Paradas en juego

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. ~~En el caso de partidos triangulares consistentes en solo una mitad, el reloj del juego se detendrá en el último minuto de cada partido. Si una parada en el juego se produce justo antes del último minuto del partido debido a un penalti n.3 o si un gol es anotado, el reloj del juego se detendrá cuando se alcance el último minuto si la jugada no es aún reanudada.~~

### Artículo 10 Comienzo y final del partido

---

#### PROPUESTA

##### a) General

~~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.~~

##### 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.

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.



## Artículo 11 Los pases

---

### PROPUESTA

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 paso.

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.

Si un jugador atacante cruza la línea de 15m(12m si es categoría sub12) en dirección a la canast del defensor y le pasa el balón a un compañero de equipo que esta en dirección opuesta o perpendicular a él, el balón tiene que salir de la zona de 15m (12m si es categoría sub 12) del equipo defensor antes de marcar un gol, ya que en caso contrario el gol no será válido y el arbitro pitara una P3 a favor del equipo defensor

Cualquier toque de pelota entre dos jugadores del mismo equipo se considera un paso.

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.

## Artículo 12 Pelota fuera de juego

---

### PROPUESTA

Se elimina la ilustración del artículo

## Artículo 13 Touche

---

### PROPUESTA

#### a) General

(...) 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 45º.
- Los jugadores situados en la segunda línea pueden girar 180º pero solo girando hacia su lado de la pista.
- Los jugadores defensores no pueden entrar en contacto con el sacador.

Amagar el saque está permitido.

**REAL FEDERACIÓN HÍPICA ESPAÑOLA**

Monte Esquinza, 28. 3º izqda

28010 Madrid

Tlf.- 91 436 42 00

Fax.- 91 575 07 70

www.rfhe.com



## Artículo 15 Recogida de la pelota

---

### PROPUESTA

#### a) General

(...) 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.

3

## Artículo 16 Seguridad

---

### PROPUESTA

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 45º 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 y a juicio de los árbitros.

## Artículo 17 Defensa – Marcaje

---

### PROPUESTA

#### c) Robo de la pelota

(...) 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.~~

#### 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.

## Artículo 19 Faltas – Penalizaciones

---

### PROPUESTA

#### c) Penalización nº 2

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 ~~señalando la línea de 15 m.~~

#### d) Penalización nº 3

(...) Toda la penalización n.3 será ~~tomada en sacada desde~~ la línea central.



## Artículo 21 Jugador desmontado

---

### PROPUESTA

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.~~

4

## Artículo 24 Sanciones

---

### PROPUESTA

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.
- En el caso de una segunda tarjeta amarilla durante el mismo partido o una tarjeta roja al entrenador de un equipo de ponys, el partido se puede reanudar solo después de que haya un sustituto del entrenador que haya sido designado previamente y que debe estar en el terreno de juego. El sustituto debe ser nominado en el inicio del partido: en el caso de que el sustituto no esté disponible, el equipo pierde el partido.
- En el caso de una segunda tarjeta amarilla o una tarjeta roja durante un triangular (primera o segunda parte), la sanción de un partido será en el partido inmediatamente siguiente al triangular.

## Artículo 27 Inspección Veterinaria

---

### PROPUESTA

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. En caso de retraso en la

#### REAL FEDERACIÓN HÍPICA ESPAÑOLA

Monte Esquinza, 28. 3º izqda

28010 Madrid

Tlf.- 91 436 42 00

Fax.- 91 575 07 70

www.rfhe.com



presentación a la inspección veterinaria de todo o parte del equipo, el comité de supervisión puede sancionar con la pérdida de la recogida inicial, en función del tiempo de retraso.

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~~ la misma equipación 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.

## Anexo A - Adaptación del Reglamento para categoría jóvenes

---

### PROPUESTA

#### A2 Subida de categoría de 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.

#### A6 El Capitán

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

#### A9 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.~~

#### **A14 Resumen por categorías**

##### **A14.1 Poussins, Sub-10 y Mosquitos Sub-8**

Las faltas P-1 se lanzarán 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~~
- ~~La “Ramassage” de salida, en estas categorías se hará al trote, por todos los jinetes~~

##### **A14.2 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~~ **2** con circunferencia de ~~60cm.~~ **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 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.

##### **A14.3 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.
- En esta categoría se aplica la misma reglamentación que en la categoría absoluta en el resto de normas.

##### ~~**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-2 Categoría de Ponis**

#### **PROPUESTA**



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. <b>hasta el 31 de Diciembre de 2023</b> )

7

**Tabla A-3 Especificaciones de la pelota**

**PROPUESTA**

	Categoría		
	Sub-8 / Sub-10 / Sub12	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.

**Tabla A-4 Categorías de Torneo**

**PROPUESTA**

Se elimina la tabla