



FEDERAÇÃO
EQUESTRE
PORTUGUESA

***REGULAMENTO
NACIONAL
DE
HORSEBALL***

2014



ÍNDICE

Prefácio	5
Introdução	5
Regras Gerais	6
1. O Campo	6
1.1. Dimensões	6
1.2. Piso	6
1.3. Zona de Segurança	6
1.4. Topos	7
1.5. Marcações do Campo	7
1.6. As Balizas	8
2. A Bola	8
3. Equipas	9
3.1. Generalidades	9
3.2. Substituições	9
3.3. Capitão de Equipa	9
3.4. Abandono de Competição	10
3.5. Subida e Descida de Divisão	10
4. Jogadores	11
4.1. Licenças	11
4.1.1. Exames de Sela	12
4.2. Escalões	12
4.3. Subidas de Escalão	13
4.4. Equipamentos	13
4.5. Proteção dos Jogadores	14
4.6. Transferências	15
5. Cavalos	15
5.1. Generalidades	15
5.2. Arreios	16
6. Treinadores, Tratadores e Elementos de Apoio	17
7. Oficiais	18
7.1. Responsável da Arbitragem e Delegado	18
7.1.1. Funções do Delegado	18
7.2. Júri de Terreno	19



7.2.1. Funções do Júri de Terreno	19
7.3. Árbitros	19
7.3.1. Funções dos Árbitros	20
7.4. Médico Veterinário	21
Regras de Jogo	22
8. Duração dos Jogos	22
8.1. Generalidades	22
8.2. Interrupções no Jogo	22
8.3. Descontos de Tempo	23
9. Início e Fim do Jogo	23
9.1. Generalidades	23
9.2. Início de cada parte	24
9.3. Final de cada parte	25
9.4. Golos e Resultado	25
9.5 Prolongamento	26
9.6. Empate após prolongamento	27
9.7. Golo de Ouro	28
9.8. Terminar o Jogo	28
9.9. Falta de Comparência	29
10. Passes	29
11. Bola Fora de Jogo	30
12. Alinhamento (Touche)	31
12.1. Generalidades	31
12.2. Antes do apito do Árbitro	31
12.3. Depois do apito do Árbitro	32
12.4. Alinhamento Inválido	32
12.5. Lançamento Tendencioso	33
12.6. Prioridade de Ramassage a seguir a um Alinhamento	33
13. Entre-Dois	33
14. Ramassage	34
14.1. Generalidades	34
14.2. Linha de Jogo	36
14.3. Prioridade na Ramassage	36
15. Segurança	36



16. Defesa	37
16.1. A Defesa Física	37
16.2. Marcação	37
16.3. Roubo de Bola a um Adversário	38
17. Abandono do Campo	38
17.1. Abandono Involuntário	38
17.2. Abandono Voluntário	39
18. Penalidades	39
18.1. Generalidades	39
18.2. Penalidade 1	40
18.3. Penalidade 2	40
18.4. Penalidade 3	41
18.5. Falta Atacante	42
18.6. Falta Técnica	42
19. Conduta Perigosa e Anti-Desportiva	43
20. Jogador Desmontado	43
21. Arreios Partidos	44
22. Cuidado com os Cavalos	44
23. Advertências, Cartões e Disciplina	45
24. Inspeção Veterinária	46
25. Organização de Jogos	47
26. Regras Específicas para os Escalões Jovens	48
Anexo I - Codificação das Faltas utilizada pelo Árbitro de Campo	
Anexo II - Sinalização e Colocação do Árbitro de Campo nas Penalidades	
Anexo III - Sinalização utilizada pelo Árbitro de Cadeira	

PREFÁCIO

O Horseball é jogado entre duas equipas de seis cavaleiros que têm de apanhar uma bola do solo sem desmontar, depois usando um jogo baseado em ataques e defesas, as equipas tentam marcar golos nas balizas colocadas nas extremidades do campo.

A velocidade e o vigor do jogo exige dos jogadores um profundo conhecimento e compreensão das regras e o seu estrito cumprimento.

Acima de tudo, é necessário recordar o espírito de desportivismo e camaradagem em que o Horseball se baseia e onde a segurança dos jogadores e das respetivas montadas é fundamental.

INTRODUÇÃO

Qualquer interveniente que tome parte integrante num jogo de Horseball rege-se pelo Regulamento Geral da Federação Equestre Portuguesa (FEP), pelo Regulamento de Disciplina da FEP e pelo Regulamento Nacional de Horseball (RNH).

Qualquer pessoa ou cavalo que participe num jogo oficial deve estar devidamente inscrito na FEP. Este regulamento regula o jogo a cavalo. No caso de jogos com pôneis (Escalões Jovens) há regras específicas e/ou alterações que se encontram no Ponto 26.

REGRAS GERAIS

1. O CAMPO

1.1. Dimensões

a. O campo é retangular, com as seguintes dimensões (excluindo zonas de segurança):

- Comprimento: Máximo 75 metros, Mínimo 60 metros
- Largura: Máximo 30 metros, Mínimo 20 metros
- Dimensões ideais: 65 x 25 metros

Lado – Indica o comprimento do campo

Topo – Indica a sua largura

b. A FEP pode no entanto autorizar a realização de encontros oficiais em campos com dimensões fora dos limites, máximo e mínimo, desde que tal não ponha em causa a segurança dos intervenientes.

1.2. Piso

a. O piso tem de ser suave e nivelado, equilibrado, e não escorregadio de forma a conferir segurança aos cavalos. Prefere-se os de tipo picadeiro.

b. Os campos podem ser interiores ou exteriores. No caso de ser exterior deve ser bem drenado para que seja praticável em todas as condições.

1.3. Zona de Segurança

a. A circundar o campo, de cada lado, existe uma Zona de Segurança. Esta é uma área entre 3m a 5m de largura, acompanhando cada lado do campo.

b. Esta zona é reservada aos treinadores, jogadores suplentes a cavalo, tratadores e elementos das equipas.



- c.** A limitação entre o campo de jogo e a zona de segurança deverá ser marcada de forma segura e transponível em todo o seu comprimento, podendo ser transposta sem dificuldades, aconselhando-se o recurso a mangas de ar. Uma limitação, ligeiramente elevada, é preferida de forma a evitar que a bola role para fora do campo.
- d.** São preferidos campos exteriores, no entanto a FEP podem autorizar encontros oficiais a terem lugar em campos interiores. No caso de o espaço ser insuficiente para ter uma zona de segurança, o campo deve tomar a forma de um picadeiro com teia em todos os lados. Neste caso, o local para os suplentes pode ficar situado noutra zona, mas o acesso ao campo tem de ser feito de forma rápida e fácil.

1.4. Topos

- a.** Os topos devem ser intransponíveis, utilizando barreiras com o mínimo de 1,60m de altura, sendo recomendável uma altura de 1,80m.
- b.** A vedação das extremidades do campo (topos) deve ser estendida aos lados do campo no final da zona de segurança e deve ter, pelo menos 1,20m de altura.
- c.** Deverá haver uma rede por detrás de cada baliza de forma a impedir que a bola saia de jogo. Esta rede deve ter 4,50m de altura e pelo menos 5m para cada lado da baliza.
- d.** A limitação entre o campo e a zona de segurança deverá ser marcada de forma segura e ultrapassáveis em todo o seu comprimento. Uma limitação elevada é preferida de forma a evitar que a bola role para fora do campo.
- e.** Todas as limitações devem ser seguras para cavalos e cavaleiros. As próprias barreiras topos e mangas são parte integrante do campo.

1.5. Marcações do Campo

Têm de estar indicadas, por cones, placas, etc., as seguintes marcações de campo:

- A linha do meio
- As linhas das penalidades marcadas a 5m, 10m e 15m (medidos a partir do aro da baliza)
- Indicadores da touche – 0,5 m para cada lado da linha de meio campo

1.6. As Balizas

- Há duas balizas posicionadas ao centro da cada extremidade do campo (topo).
- As balizas são circulares, com um diâmetro interno de 1m e feitas de material com uma espessura de 6cm. São colocadas verticalmente a 2,50m do topo do campo com a base destas a 3,50m do solo. As balizas deverão ser pintadas de branco com uma rede branca (malha de 4cm).
- Devem ser suspensas ou montadas num suporte, sendo que a base do suporte não pode coincidir com a área de jogo.

2. A BOLA

A bola de Horseball, com seis pegas em couro tem de preencher os seguintes requisitos:

Tamanho da bola Futebol Tamanho 4

Circunferência da bola 65cm

Comprimento das pegas* 31cm

Largura das pegas 2cm

Distância entre os pontos de fixação de cada pega 20cm

Espessura das pegas 6/8mm

Peso total 600/700g

* O comprimento das pegas corresponde ao do cabedal, não tendo em consideração as costuras.

3. EQUIPAS

3.1. Generalidades

- a. Uma equipa é constituída por seis jogadores e igual número de montadas. Apenas quatro jogadores de cada equipa podem estar em campo ao mesmo tempo, durante o jogo.
- b. O número mínimo de jogadores numa equipa, para que o jogo se possa realizar, é de três.
- c. Os suplentes permanecem na zona de segurança.

3.2. Substituições

As substituições só são autorizadas nas seguintes situações:

- a. Quando há uma paragem no jogo (depois de um golo, quando a bola sai de jogo, etc.).
- b. Durante um desconto de tempo, pedido por uma das equipas ou pelo árbitro.
- c. Não existe limite de substituições.
- d. O jogador que entra só poderá fazê-lo na sua metade de campo e na qual a sua equipa se encontra a defender.
- e. Os jogadores devem sair no mesmo local da entrada do suplente, contudo é autorizada a saída por qualquer zona do campo.

3.3. Capitão de Equipa

- a. Cada equipa tem de ter um Capitão que a representa.



- b.** Este controla o jogo da sua equipa. Ele é o único jogador que se pode dirigir ao Árbitro, mas sempre de forma cordial e respeitosa. O Capitão tem o direito de argumentar no que diz respeito à interpretação das regras do jogo e de fazer perguntas referentes a informações básicas sobre situações do jogo.
- c.** Antes de abandonar o campo ou por alguma razão válida, o Capitão deve informar o Árbitro de quem o substitui.
- d.** O Capitão tem de estar sempre identificado com uma braçadeira no braço esquerdo.

3.4. Abandono de Competição

- a.** Uma equipa que abandone uma competição oficial da FEP, sem justificação, será alvo de apreciação pelos órgãos competentes podendo o processo ser encaminhado para o Conselho de Disciplina da FEP.
- b.** No caso de uma equipa abandonar uma competição, cuja classificação dependa de pontos (ex. Campeonato Nacional), os pontos ganhos pelas equipas à equipa desistente, entre vitórias e empates, são-lhes retirados e submetem-se a nova Classificação Geral independente dos lugares que ocupavam no momento da desistência. Neste cenário, os golos marcados e sofridos sofrem uma recontagem sendo deduzidos os referentes aos confrontos com a equipe desistente.
- c.** No caso de uma equipa abandonar uma competição por eliminatórias (ex.: Taça de Portugal), a equipa adversária passa automaticamente à eliminatória seguinte.

3.5. Subida e Descida de Divisão

- a.** Qualquer equipa que inicie atividade competitiva entra sempre para a divisão de nível inferior que existir nesse mesmo ano. Desta alínea não há recurso.



- b. No final de cada ano, desce uma ou duas equipas à segunda divisão, independentemente de poderem subir uma ou duas à primeira divisão.
- c. Nunca poderão subir mais que duas equipas à primeira divisão.
- d. No caso de haver um acréscimo significativo de Equipas num dado ano, a repartição das equipas deverá ser sempre feita na divisão inferior e neste caso não há obrigatoriedade de descida de equipas da primeira para a segunda divisão.
- e. Se necessário poderão ser disputados jogos (tipo play off) entre equipas para avaliar as subidas e descidas. Estes play off devem ser compostos por um número mínimo de 4 equipas.

No caso de descida, entre as quatro últimas equipas dessa divisão e em caso de subida, entre as quatro primeiras classificadas dessa divisão.

- f. Caso existam duas ou mais Divisões, não poderá existir na primeira Divisão mais do que uma equipa do mesmo clube.
- g. Caso exista apenas uma divisão, pode ser aceite mais do que uma equipa do mesmo clube. Neste caso, estas têm que ser compostas por jogadores e cavalos diferentes.
- h. Caso existam duas ou mais Divisões, apenas os cavalos são autorizados a participar em Divisões diferentes.
- i. Quando uma equipa desistir de participar no Campeonato da Divisão para que estava qualificada, optando pela Divisão inferior ou cessando a atividade, o seu lugar será ocupado pela equipa que desceria à Divisão inferior.

4. JOGADORES

4.1. Licenças

- a. Os jogadores que joguem numa competição oficial, organizada pela FEP têm de estar federados na FEP.



- b.** As inscrições têm de ser efetuadas na FEP, 48 horas antes do início da competição oficial, onde o jogador irá jogar pela primeira vez nesse ano.
- c.** Um jogador que represente outro país deve ter a autorização da ONHB do seu próprio país, do país que representa (encontros internacionais) e o aval da FEP.
- d.** Para o caso de transferências aplica-se o estipulado no ponto no número 4.6.
- e.** Os novos jogadores que queiram participar em competição, independentemente do escalão etário, deverão fazer o Exame de Sela 4 da FEP (adaptado à disciplina) para se poderem federar.

4.1.1. Exames de Sela

De acordo com o Regulamento Nacional de Formação de Praticantes de 2014.

4.2. Escalões

Existem os seguintes escalões, de acordo com o Regulamento Geral da FEP e as General Rules da FIHB.

Iniciados: Até ao ano em que completam 11 anos de idade.

Juvenis: Desde o ano em que completam 12 anos de idade (11 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 14 anos de idade.

Juniores: Desde o ano em que completam 14 anos de idade (13 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 18 anos de idade.

Sub-13 Anos: Escalão que compreende os Juvenis e Juniores com idades entre os 11 anos (10 anos no início do ano) até ao fim do ano que completam 13 anos de idade.

Sub-16 Anos: Internacionalmente denominados Pony Riders, são os Juniores que têm idades compreendidas entre os 14 anos (13 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam os 16 anos de idade.

Young Riders: Desde o ano em que completam 19 anos de idade (18 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 21 anos de idade. Este escalão pode ser denominado Escalão Sub-21 Anos.

Seniores: Jogadores com mais de 18 anos de idade.

4.3. Subidas de Escalão

- a.** Um jogador é autorizado a subir apenas um escalão de idade, que este se dispute ou não, em termos oficiais, durante essa época.
- b.** Um jogador pode jogar em duas equipas do mesmo clube, desde que a segunda seja de um escalão superior e nunca nas mesmas competições.
- c.** Somente os jogadores que completem os 17 anos durante o ano (16 anos de idade no início do ano), podem tomar parte em competições de Seniores ou de Young Riders.
- d.** Somente os jogadores que completem os 17 anos durante o ano (16 anos de idade no início do ano) poderão ser inscritos em competições internacionais de Seniores ou de Young Riders.
- e.** Os jogadores Sub-16 anos de último ano estão autorizados a disputar os torneios de Sub-21 Anos.

4.4. Equipamentos

O equipamento dos jogadores tem de preencher os seguintes requisitos:

- a.** Usar capacetes de acordo com as normas comunitárias (EN 1384 - Capacetes para Actividades Equestres e EN 14572 - Capacetes de Elevado Desempenho para Actividades Equestres). As tiras e os fechos devem estar sempre apertados.
- b.** Usar botas de montar em couro ou borracha. Os botins com polaina estão interditos.



- c. A Equipa tem de trajar de forma igual. As camisolas têm de ser numeradas de 1 a 99. Os respetivos números têm de ser colocados nas camisolas e têm de ter as seguintes medidas:

20cm nas costas (obrigatório) e 10cm no peito (optativo). Os jogadores não podem mudar de número durante um jogo. São obrigatórios calções de montar.

- d. Podem ser usados esporins, que têm que ser de metal e com um máximo de 3cm na pua.

São proibidos esporins que se apresentem perigosos e susceptíveis de causar feridas. As esporas de roseta, bem como o recurso a fitas autocolantes e a elásticos para fixar os esporins, não são permitidos.

- e. As chibatas não são autorizadas em jogo, contudo é permitido o seu uso nas zonas de aquecimento. Comissários e oficiais deverão zelar para que o seu uso esteja de acordo com as normas desportivas e o bem-estar animal.

- f. Recomenda-se aos jogadores o uso de protetores de costas e joelheiras.

- g. Os jogadores não podem utilizar jóias nem relógios durante o jogo. Anéis podem ser utilizados desde que protegidos pelo uso de luvas ou de fita, para que estes não provoquem lesões.

- h. Camisolas com riscas verticais pretas e brancas são reservadas aos Árbitros.

- i. As equipas que ostentem publicidade relativa a patrocinadores, nos jogadores ou nas montadas, deverão fazê-lo em conformidade com o disposto em Regulamento emitido pela FEP.

- j. As Equipas que participem em competições oficiais, têm de ter dois equipamentos, um principal e outro alternativo e com esquemas de cores distintos.

4.5. Proteção dos Jogadores



- a. No caso de um ferimento com sangue, o jogador deve abandonar o campo e só voltar a entrar, com autorização do árbitro e depois do aval do médico ou paramédico e apenas se o ferimento estiver devidamente protegido.
- b. Em caso de lesão que requeira assistência médica, o jogador deverá ser assistido fora do campo, salvo condição que não o permita, retomando-se de novo o encontro.
- c. As equipas médicas/paramédicas só podem entrar em campo mediante autorização do árbitro.

4.6. Transferências

- a. Define-se época desportiva como o ano civil de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro.
- b. Os jogadores apenas podem transferir-se uma vez em cada época desportiva.
- c. Com uma carta do clube de origem dirigida à FEP, o jogador pode transferir-se em qualquer altura do ano.
- d. Existe uma época de transferências livres coincidente com o meio do campeonato nacional.
- e. Nas competições por eliminatórias (ex. Taça de Portugal), caso o jogador tenha participado pela sua equipa inicial na competição, não o pode fazer pela equipa para a qual se transferiu.
- f. No caso dos escalões de Sub-16 Anos, as transferências obrigam-se sempre a uma carta de autorização do clube o qual o jogador sai. Caso contrário o jogador só fica livre no dia 1 de Janeiro da época seguinte.

5. CAVALOS

5.1. Generalidades



- a. Todos os cavalos que joguem numa competição oficial, organizada pela FEP, têm de estar registados na FEP, pelo menos 48 horas antes do início dessa competição.
- b. São autorizados oito cavalos na inspeção veterinária mas só poderão alinhar seis em jogo e apenas quatro podem jogar de cada vez.
- c. Cada cavalo pode efetuar apenas um jogo por dia, contudo o mesmo cavalo pode participar em dois jogos por dia, se cada parte tiver menos de 8 minutos.
- d. A idade mínima dos cavalos é de 5 anos para poderem jogar.
- e. Todos os cavalos são obrigados a fazerem-se acompanhar de um Boletim de Vacinas com o programa de vacinas averbado de acordo com as normas da FEI e onde tem de constar o resenho de identificação do cavalo em causa. Os cavalos que o não possuírem não são autorizados a jogar e podem ser expulsos da zona de boxes.
- f. Os cavalos que constem na folha de jogo podem ser montados durante o aquecimento por outros cavaleiros, pelo treinador ou pelos tratadores desde que estes trajem de acordo com o traje de equitação.
- g. Os cavalos de uma Equipa não podem ser partilhados por diferentes Equipas salvo o disposto no número 3.5, alínea h. Nesta situação, deve-se prezar sempre o bem-estar do animal e o estipulado sobre o número de jogos a efetuar em cada dia conforme o presente regulamento.
- h. Os cavalos dos árbitros deverão ser assegurados pela Comissão Organizadora e também devem comparecer à inspeção veterinária. Se por imprevisto a 30 minutos do começo do jogo não houver cavalo disponível para o árbitro, devem as Equipas designar um dos seus cavalos presentes para cavalo do Árbitro por uma metade do jogo.

5.2. Arreios

Os cavalos, incluindo os dos Árbitros, estão sujeitos às seguintes condições:



- a. Qualquer embocadura é permitida desde que não provoque ferimentos. Bridão de travincas ou freios compridos não são permitidos. O uso de bridão Pessoa é permitido, desde que a rédea não esteja presa na argola superior.
- b. As cabeçadas sem embocadura são aceites desde que corretamente colocadas e corretamente utilizadas.
- c. A gamarra fixa (rígida ou elástica) é obrigatória.
- d. A gamarra fixa tem que ser usada com uma suspensão, podendo o peitoral servir para o efeito.
- e. Proteções nos membros (ligaduras ou outras proteções fechadas) e o uso de cloches são obrigatórias. Em caso de perda de uma cloche, o Árbitro pode mandar sair o jogador de campo.
- f. Qualquer tipo de sela é permitido com a exceção de selas típicas de trajes particulares (p.e.: camarguaise, western, “à portuguesa”, maremanha, etc. e ainda a sela de corridas).
- g. O uso de antolhos é proibido.
- h. Os pitons (fixos ou amovíveis) são permitidos apenas em campos de relva e após autorizados pelo Delegado.
- i. A cilha de estribos é obrigatória e deve passar por dentro da argola da gamarra fixa, debaixo da barriga do cavalo.
- j. Todos os arreios utilizados devem estar em bom estado de conservação e devidamente aplicados. Se alguma parte dos arreios se partir, deve ser substituído imediatamente: o jogador em causa tem de sair e o suplente só poderá entrar numa paragem de jogo.

6. TREINADORES, TRATADORES e ELEMENTOS DE APOIO

- a. Cada equipa tem direito a um número máximo de 10 pessoas no banco, todas elas identificadas. Este número corresponde a:
 - 1 Tratador por cavalo até um máximo de 6
 - 1 Treinador



- 1 Treinador adjunto
- 1 Veterinário
- 1 Médico

11

- b. Nenhum indivíduo se pode fazer passar para as funções supra enumeradas, para as quais não esteja credenciado. Todos os elementos presentes no “banco” têm de estar credenciados pelo respetivo clube.
- c. Os treinadores podem dirigir-se ao Árbitro apenas para solicitar um desconto de tempo. Todos os restantes elementos estão interditos de falar com os Árbitros, se o fizerem podem ser expulsos.
- d. Os treinadores devem ter uma braçadeira identificativa num dos braços dizendo “TREINADOR”.
- e. Exceto nos descontos de tempo ou durante o intervalo, o treinador e os tratadores não podem entrar na zona de jogo, podendo ser expulsos se o fizerem.
- f. Os elementos nunca podem entrar na zona do Árbitro de cadeira, i.e., 5m para cada lado e para trás da cadeira do Árbitro. A não observância desta regra traduz-se numa falta técnica.

7. OFICIAIS

7.1. Responsável da Arbitragem e Delegado

- a. O Responsável da Arbitragem é nomeado pela Comissão Técnica da FEP.
- b. O Delegado é credenciado pela FEP, para cada evento e obriga-se ao estipulado no R.G. da FEP.

7.1.1. Funções do Delegado

Para além do estipulado no R.G. há a considerar o seguinte:



- a. O Delegado assegura que todas as competições ocorrem em conformidade e decide sobre alguma dúvida que possa surgir na interpretação das regras. Não pode, contudo, interferir com a arbitragem durante os jogos. Pode pedir ao Árbitro que pare um jogo, por qualquer razão de força maior. Pode retirar um cavalo ou um jogador de jogo, depois de se aconselhar com o veterinário ou com o médico.
- b. O Delegado, presente em todos os jogos, tem ainda como funções:
 - Presidir à inspeção veterinária e tomar as respetivas decisões.
 - Aprovar o campo de jogos.
 - Receber e reencaminhar as reclamações.
 - Controlar a identificação dos cavalos e restantes papeis.
 - Controla as licenças e inscrições dos jogadores.
 - Gerir e tudo fazer para que todos os eventos decorram de forma aceitável.

7.2. Júri de Terreno

O júri de terreno é constituído pelo Presidente do Júri e pelos dois árbitros, de grau superior, presentes nessa competição.

7.2.1. Funções do Júri de Terreno

O júri de terreno, tem como função principal zelar pelo bom cumprimento das competições e pelo respeito dos regulamentos. As suas funções são definidas pelo RG da FEP.

7.3. Árbitros

- a. Os Árbitros para os jogos são escolhidos pelo Responsável da Arbitragem, de acordo com as listagens da FEP. O sorteio está contemplado.



- b.** Todos os Árbitros têm de estar devidamente inscritos na FEP, com o respetivo seguro validado.

7.3.1. Funções dos Árbitros

Para além do estipulado no R.G. há a considerar o seguinte:

- a.** Os Árbitros devem assegurar que as regras são respeitadas, seguidas e aplicadas, dentro de um espírito de fair-play e sã competitividade.
- b.** Antes de um encontro, os Árbitros devem verificar todo o equipamento dos jogadores, das montadas. Devem também re-inspeccionar o campo e todos os equipamentos.
- c.** Cada jogo tem de ter pelos menos, dois Árbitros: um no campo (a cavalo) e outro na linha lateral (de cadeira), que controlam cada jogo. Sempre que possível deverá haver um terceiro Árbitro, a pé, em frente e no extremo oposto ao Árbitro de cadeira.
- d.** O Árbitro de cadeira coloca-se numa posição central na zona de segurança, separado dos suplentes, treinadores e tratadores e de preferência numa cadeira elevada ou plataforma.
- e.** Durante o jogo o Árbitro de cadeira assinala ao Árbitro a cavalo as infrações às regras através de um método acordado entre eles (como uma bandeira ou um rádio).
- f.** Em qualquer altura o Árbitro montado pode pedir descontos de tempo adicionais (que não são atribuídos a nenhuma das equipas) para consultar o Árbitro de cadeira.
- g.** Em todos os casos a decisão do Árbitro a cavalo prevalece e é definitiva.
- h.** Os Árbitros têm o direito de tomar qualquer decisão que diga respeito a infrações das regras, dentro ou fora de campo desde a chegada (que deve ser de pelo menos 30 minutos antes início do jogo) e até a folha de jogo ser assinada (pelos dois Árbitros e capitães), depois de terminada a partida.



7.4. O Médico Veterinário

- a. O veterinário coloca-se preferencialmente do mesmo lado do campo que o Árbitro de cadeira.
- b. O veterinário é responsável pelo bem-estar dos cavalos e pode pedir ao delegado para parar o jogo sempre que duvidar desta situação.
- c. Qualquer cavalo retirado de acordo com as instruções do veterinário só pode voltar ao jogo com a sua autorização.

REGRAS DE JOGO

8. DURAÇÃO DOS JOGOS

8.1. Generalidades

- a. O jogo divide-se em duas metades, cada uma com a duração de 10 minutos separadas por um intervalo de 3 minutos. Um cronometrista oficial controla o tempo de jogo.
- b. O tempo de jogo é caracterizado como corrido.
- c. O cronómetro é interrompido sempre que o árbitro apitar para uma Penalidade 1, Penalidade 2, entre-dois, ou quando a bola sair fora do terreno de jogo pelo topo.
- d. No caso de uma equipa ter de jogar mais do que um jogo por dia, a Comissão Organizadora pode reduzir os tempos de cada parte, conforme estipulado. Neste caso, as equipas podem ser autorizadas a fazer dois jogos num mesmo dia. Esta decisão é tomada pelo Delegado e pelo Júri de Terreno, que poderão ser aconselhados pelo veterinário.

8.2. Interrupções no Jogo

- a. O jogo é interrompido sempre que o árbitro entender.
- b. Sempre que o jogo for interrompido, por força maior, durante a posse de bola de uma das equipas, o jogo recomeçará através de uma P3 nos 15m do campo da equipa que tinha a posse de bola no momento da interrupção.
- c. Sempre que o jogo for interrompido, por força maior, sem que houvesse vantagem para alguma das equipas, o jogo recomeçará pela introdução da bola num entre-dois a meio campo.



8.3. Descontos de Tempo

- a. Cada equipa pode pedir um desconto de tempo de 30 segundos em cada parte dum jogo.
- b. Em caso de prolongamento será atribuído mais um desconto de tempo a cada equipa, para a totalidade do tempo suplementar (um por equipa para o somatório das duas partes).
- c. No “golo de ouro” não haverá descontos de tempo adicionais.
- d. Este só pode ser solicitado ao Árbitro durante uma interrupção de jogo, pelo capitão de equipa ou pelo treinador. O final dos trinta segundos é assinalado pelo cronometrista através de uma buzina ou campainha.
- e. O Árbitro pode pedir descontos de tempo adicionais, que não serão imputados a nenhuma equipa. Estes descontos de tempo podem ter qualquer duração e não há número limite.
- f. Só o Árbitro pode pedir ao cronometrista para parar o cronómetro.
- g. Em todas as situações o Árbitro tem de pedir ao cronometrista para parar o cronómetro. O cronómetro recomeça quando o Árbitro der sinal para o jogo recomeçar.

9. INÍCIO E FIM DO JOGO

9.1. Generalidades

- a. A equipa que faz a ramassage inicial é escolhida através de um sorteio, realizado pelo árbitro.
- b. A equipa que ganhar o sorteio, tem de escolher quem faz a ramassage inicial ou quem defende. Se a equipa que ganhou o sorteio escolher a ramassage inicial, a outra equipa escolherá o topo que defende, ou vice-versa.
- c. Cada equipa deve apresentar uma bola regulamentar ao Árbitro, que escolherá qual irá utilizar. A outra bola fica entregue ao Árbitro de cadeira, durante o jogo.



- d. Ao entrarem no campo antes do início de jogo, as equipas devem permanecer na sua metade do campo.
- e. As equipas mudam de campo no final da primeira parte do jogo.
- f. No início da segunda parte a outra equipa fará a ramassage inicial mas somente se tiver entregue uma bola validada pelo Árbitro. Caso contrário, a primeira iniciará as duas metades.

9.2. Início de cada parte

- a. No início de cada parte, o Árbitro coloca a bola na zona média da linha de penalidade a 10m, da equipa que faz a ramassage inicial.
- b. Os jogadores candidatos a apanharem a bola têm de situados entre a linha dos 10m e o topo que defendem. Os restantes podem estar em qualquer sítio do seu meio campo.
- c. A equipa que defende tem de estar na sua metade do campo, virados para a sua própria baliza.
- d. O cronómetro de jogo começa quando o Árbitro der o sinal de início de jogo. O Árbitro só dará este sinal quando todos os jogadores estiverem parados.
- e. Ao sinal do Árbitro, os jogadores da equipa que inicia o jogo, tentam apanhar a bola do chão, sendo obrigatório que o façam a galope.
- f. Se a ramassage inicial não for efetuada a galope ou se cada um dos jogadores da equipa que a efetua não apanhar a bola e passar a linha dos 10m, o Árbitro assinala uma Penalidade 3 a favor da equipa que defende e que terá lugar no centro do campo.
- g. Os jogadores da equipa que defende, têm de permanecer na sua metade do campo até que:
 - Um dos membros da equipa que inicia o jogo atravessar a linha de meio campo;
 - O jogador com a bola, indo em direção à baliza do adversário volta para a sua baliza;



- A bola cai no solo.

h. Se estas regras não forem cumpridas, o Árbitro apita uma Penalidade 2.

9.3. Final de cada parte

- a. O cronometrista assinala o fim de cada parte através de um sinal sonoro de 3 segundos, com uma buzina ou campainha. Se esta não funcionar por qualquer razão, o Árbitro de cadeira deve apitar o final dessa parte.
- b. Se um remate for efetuado durante o jogo, no final de uma parte, o golo será válido se a bola sair das mãos do jogador que remata, antes do início do sinal de fim de parte, do cronometrista.
- c. Se o Árbitro tiver atribuído uma penalidade 1 ou uma penalidade 2, no final de cada parte, é permitido efetuar um remate direto à baliza, fora do tempo. Este remate direto não pode ser defendido: os jogadores da equipa que defendia têm de estar entre os 15m do seu meio campo e o topo para o qual atacavam. Todos os jogadores têm de estar montados até que o remate seja efetuado.
- d. Cada metade acaba quando o Árbitro apitar três vezes.

9.4. Golos e Resultado

- a. A equipa que marcar mais golos ganha o jogo.
- b. Um golo só é válido, se forem efectuados três passes entre três jogadores diferentes da mesma equipa sem a bola cair no solo ou mudar de posse. O desvio de uma bola pelo adversário não significa mudança de posse e neste caso a contagem dos três passes fica inalterada.
- c. O golo é válido se toda a estrutura da bola passar o aro da baliza.
- d. Se o golo for inválido, mas a bola continuar em campo, o jogo continua, aplicando-se as regras de prioridade para a ramassage.



- e. Se um jogador rematar na sua própria baliza, o golo será atribuído à equipa adversária, neste caso a regra dos três passes não se aplica.
- f. Nas competições onde sejam atribuídos pontos, estes serão feitos da seguinte forma:
 - Vitória 3 pontos
 - Empate 1 ponto
 - Derrota 0 pontos
 - Falta de comparência 0 pontos + dedução de 8 golos na diferença de golos da equipa em falta de comparência, e acréscimo de 8 golos à equipa oponente.
- g. No caso das equipas acabarem, uma competição, com igualdade de pontos, o desempate procede-se pela seguinte ordem:
 - Diferença de golos entre as equipas empatadas
 - Diferença de golos total da competição
 - Melhor ataque
 - Melhor defesa
 - Maior número de vitórias
 - Menor número de derrotas
 - Menor número de cartões vermelhos e amarelos (1 vermelho = 2 amarelos) ou menor numero de penalidades 1 cometidas
 - Equipa com média de idades mais baixa
- h. No caso de, mesmo assim não se conseguir realizar um desempate, procede-se a um sorteio com moeda ou “bola branca – bola preta”.
- i. Cada Campeonato (I Divisão, II Divisão, Feminino, etc.) terá Classificações independentes, mesmo que exista agrupamento de Campeonatos numa mesma divisão.

9.5. Prolongamento



- a. No caso de um jogo necessitar de um vencedor e o este terminar com um empate joga-se um período de prolongamento.
- b. O período de prolongamento, começa após um intervalo de 3 minutos, após o final do jogo.
- c. Cada parte do prolongamento terá a duração de 3 minutos de tempo corrido.
- d. Cada uma das equipas inicia cada uma das partes do prolongamento, pela mesma ordem do sorteio inicial do jogo.
- e. O intervalo terá a duração mínima, apenas para as equipas trocarem de campo.

9.6. Empate após prolongamento

- a. No caso de um jogo terminar empatado, após prolongamento, o jogo será desempatado através de penáltis.
- b. Neste caso particular, os penáltis serão rematados da linha dos 10 m, com os cavalos imobilizados, do mesmo modo que as faltas P2 diretas à baliza.
- c. A primeira série de penáltis será de 3 remates para cada equipa.
- d. Se no final da primeira série se mantiver o empate, inicia-se uma nova série de 3 remates para cada equipa, sendo que os jogadores desta série têm de ser diferentes dos da primeira e assim sucessivamente.
- e. No caso de uma equipa alinhar com menos de 6 jogadores no jogo, somente poderão lançar à baliza os jogadores da primeira série, após todos os jogadores da equipa terem efetuado o respetivo remate.
- f. As séries manter-se-ão até que uma equipa saia vencedora no final de uma série de penáltis.
- g. Se não houver tempo para se apurar um vencedor ao fim de, pelo menos duas séries, será atribuída a vitória no jogo, à equipa com média de idades dos jogadores inferior.

9.7. Golo de Ouro

- a. Esta modalidade de desempate só se jogará em caso de necessidade extrema, que se prenda com a logística do evento em termos de controlo do tempo.
- b. Somente o Presidente do Júri e o Delegado, por indicação da Comissão Organizadora, poderão optar por esta opção de desempate e tal terá de ser justificada.
- c. No caso de a competição necessitar de um vencedor e o jogo terminar com um empate joga-se um período de Golo de Ouro.
- d. O período de Golo de Ouro começa após um intervalo de 3 minutos a seguir ao fim do jogo.
- e. O Árbitro lança um entre-dois na linha de meio campo para começar o período de Golo de Ouro.
- f. Cada parte deve ter a duração máxima de 3 minutos de tempo corrido.
- g. Se no final da primeira parte o empate persistir haverá novo intervalo, cujo tempo será o mínimo para se proceder à troca de campos, após o que o Árbitro reinicia novo período, procedendo da mesma forma e assim sucessivamente até haver um golo. A equipa que marcar primeiro ganha o jogo.

9.8. Terminar o Jogo

Em casos normais, o jogo disputa-se durante 20 m de tempo corrido, recorrendo-se, se necessário, a métodos de desempate. Contudo:

- a. O Árbitro pode decidir terminar o jogo, por força maior e devidamente sustentada. Neste caso, se tiverem passado menos de 3/4 do tempo de jogo (útil ou corrido) e este não puder recomeçar num período de 30 minutos após a paragem, o jogo tem de ser repetido.
- b. Uma equipa pode desistir de um jogo a qualquer momento. Neste caso a equipa que desiste perde o jogo e assume uma Falta de Comparência. Todos os golos marcados pelos jogadores da equipa



vencedora serão creditados para a equipa. Será aplicada a diferença de golos da Falta de Comparência a menos que esta seja melhorada pelos golos marcados nessa altura. Neste caso a diferença entre as equipas será ajustada de forma correta.

- c. Em caso de agressão a um dos elementos da equipa de arbitragem e/ou outro Oficial previsto no número 7, o árbitro terminará de imediato o jogo. A Equipa do Jogador, Treinador, Tratador ou Elemento de Apoio responsável por essa situação perde automaticamente o jogo, independentemente do resultado na altura. É aplicada a lei da falta de comparência. Todos os golos marcados pelos jogadores serão creditados para a equipa. Será aplicada a diferença de golos da Falta de Comparência a menos que esta seja melhorada pelos golos marcados nessa altura. Neste caso a diferença entre as equipas será ajustada de forma correta.

9.9. Falta de Comparência

- a. Uma equipa que não se apresente na inspeção veterinária ou para começar um jogo à hora marcada, recebe uma falta de comparência, refletindo-se esta no já anteriormente descrito.
- b. O Delegado pode, contudo, autorizar que o jogo se realize se os Árbitros, o capitão da equipa contrária e os organizadores do evento concordarem. Esta autorização tem de ter lugar pelo menos uma hora antes da hora oficial para início do jogo.
- c. A entrada numa competição oficial implica a obrigação da equipa em jogar. Neste caso a FEP tomará a devida sanção para a Falta de Comparência.

10. PASSES

- a. Um passe é o intervalo entre as mãos de dois jogadores quando a bola é transposta de um para o outro. Dar a bola em mão (“sem passar”) a outro jogador não constitui um passe.



- b. Tem de haver três passes entre três jogadores diferentes da mesma equipa antes de um golo ser válido. Se a bola cair ou for interceptada a contagem dos três passes, para se validar um golo, recomeça.
- c. Tocar ou desviar a bola da equipa contrária não implica a perda de posse.
- d. A bola pode ser passada com uma ou as duas mãos.
- e. Qualquer toque da bola entre dois jogadores da mesma equipa é considerado passe.
- f. Um jogador não pode manter a bola por mais de 10 segundos em sua posse. Neste caso, o árbitro assinala uma Penalidade 3 a favor da equipa contrária, no local onde terminou o período de 10 segundos.

11. BOLA FORA DE JOGO

- a. Considera-se que a bola está fora de jogo quando esta cair no solo fora das barreiras ou mangas que limitam o campo ou quando o cavalo do jogador que levar a bola tiver, pelo menos, um membro fora de campo.
- b. Considera-se limite do campo a face exterior das barreiras ou mangas, sendo que estas fazem parte integrante do campo.
- c. O jogo recomeça com uma Penalidade 3 marcada contra a equipa que colocou a bola fora de jogo e de acordo com o seguinte quadro:
 - Se a bola sair de jogo no campo defensivo da equipa encarnada, a P3 é assinalada a favor da equipa verde, no meio-campo e junto à lateral por onde a bola saiu.
 - Se a bola sair de jogo pelo topo defensivo da equipa encarnada, a P3 é assinalada a favor da equipa verde, no meio-campo e no enfiamento do local por onde a bola saiu.
 - Se a bola sair de jogo no campo defensivo da equipa verde, a P3 é assinalada a favor da equipa verde, junto à lateral e no local onde a bola saiu.



- Se a bola sair de jogo pelo topo defensivo da equipa verde, a P3 é assinalada a favor da equipa verde, entre o topo e os 15m, no centro do terreno.
- d. Se a bola for colocada fora, no decorrer de uma disputa de bola entre dois jogadores, deverá ser marcado um entre-dois. Neste exemplo a bola é colocada fora pela equipa encarnada.

12. ALINHAMENTO (TOUCHE)

12.1. Generalidades

- a. Um alinhamento é marcado após um golo, no meio campo, sendo a bola introduzida pela equipa que sofreu o golo.
- b. Dois jogadores de cada equipa alinham em duas linha paralelas, separadas por 1 metro de distância e voltados para o lançador. A primeira fila de jogadores tem de estar a pelo menos 7m (sete metros) do lado do campo.
- c. O lançador fica encostado ao lado do campo, com a bola alinhada com a linha média da touche.
- d. O lançamento para introduzir a bola no alinhamento não conta como passe, ou seja, tem de haver três passes posteriores ao lançamento para o golo ser válido.
- e. Os restantes jogadores de cada equipa devem estar pelo menos a 5m dos jogadores do alinhamento, no seu lado do campo até o lançamento ser efetuado e só podem jogar a bola, após esta ter sido apanhada ou desviada por um jogador do alinhamento.
- f. O Árbitro pode autorizar o lançamento assim que o lançador estiver pronto e pelo menos um jogador da equipa do lançador tenha tomado a sua posição no alinhamento.

12.2. Antes do apito do Árbitro



- a. Os jogadores do alinhamento têm de ficar em linha, parados ou em movimento, sem se aproximarem menos do que sete metros do lado do campo.
- b. Os jogadores do alinhamento têm de estar virados para o lançador.

12.3. Depois do apito do Árbitro

- a. Os jogadores do alinhamento podem deixar as linhas, desde que não seja cometida nenhuma falta contra os jogadores sem bola.
- b. Os jogadores da primeira linha não podem virar mais do que 45°.
- c. Todas as faltas cometidas, contra o supra enunciado neste ponto, serão penalizadas pelo Árbitro com Penalidade 3 a meio campo, contra a equipa que cometeu a falta.

12.4. Alinhamento inválido

Um alinhamento é considerado inválido se:

- a. A bola for lançada para fora dos limites da touche, definidos pelos cavalos de cada uma das equipas do alinhamento.
- b. Um jogador ultrapassa a linha imaginária dos 7m antes do árbitro apitar.
- c. A bola não atingir a primeira linha de jogadores à altura dos estribos.
- d. A bola cair no solo atrás da segunda linha, sem ser tocada.
- e. A bola tocar numa infra-estrutura.
- f. Houver uma finta do lançador.
- g. Qualquer uma das equipas provocar um atraso injustificado no alinhamento.
- h. O lançador não esperar pelo apito do árbitro ou se efetuar o lançamento após 3 segundos sobre o apito do árbitro.
- i. For cometida alguma falta sobre os jogadores da touche.



- j. Em cada uma das situações supra referidas, o árbitro penalizará a respetiva equipa, com uma penalidade P3 a meio campo.

12.5. Lançamento tendencioso

- a. O lançamento só se considera tendencioso, se a bola for introduzida dentro do espaço médio definido pelos alinhamentos dos jogadores de cada equipa.
- b. Se a bola beneficiar a equipa do lançador, o Árbitro manda trocar o lançador favorecendo agora a outra equipa. Se este voltar a ser tendencioso é o Árbitro quem repõe a bola em jogo através de um entre-dois.

12.6. Prioridade de Ramassage a seguir a um Alinhamento

No caso de o lançamento ser válido, mas a bola cair no solo, a prioridade da ramassage é definida de acordo com o seguinte:

- a. Se a bola cair no solo entre os jogadores do alinhamento, somente estes podem tentar apanhar a bola, aplicando-se a estes as regras normais de ramassage. Se nenhum jogador no alinhamento apanhar a bola, o árbitro marca um entre-dois.
- b. Se a bola for desviada para um dos lados do alinhamento, a prioridade vai para os jogadores da equipa do lado onde a bola caiu. Esta vantagem é perdida se:
- Não houver uma ação imediata para apanhar a bola.
 - Após uma primeira tentativa de apanhar a bola.
- c. A linha de jogo, também nestes casos, é definida pelo número 14.2.

13. ENTRE-DOIS

Um entre-dois é marcado como resultado de:

- Uma repetição de um alinhamento inválido, após duas tentativas.



- Quando a bola cai no meio da touche e não é recuperada por nenhum dos jogadores que nela participem.
 - Uma falta que não beneficie nenhuma das equipas.
 - Início de um período de Golo de Ouro.
 - Quando dois jogadores saem do campo em disputa de bola.
- a. O entre-dois é um alinhamento lançado pelo Árbitro e onde participa apenas um jogador de cada equipa. O Árbitro coloca-se encostado ao lado do campo, perpendicular onde a causa do entre-dois ocorreu. Os dois jogadores colocam-se lado a lado em frente ao Árbitro, a uma distância de 5 metros deste. Os jogadores devem estar separados à distância de 1 metro. O Árbitro lança a bola entre os dois jogadores. Não há qualquer imposição quanto à forma de o Árbitro atirar a bola, nem este é obrigado a apitar para efetuar o lançamento.
 - b. O entre-dois será repetido se o Árbitro entender ter favorecido uma das equipas ou se nenhum dos jogadores em frente ao Árbitro tocar na bola. Não há número limite de entre-dois.
 - c. Os restantes jogadores, devem estar a uma distância mínima de 5m do alinhamento, no seu lado do campo, até o lançamento ser efetuado e só podem jogar depois da bola ter sido apanhada ou desviada por um dos jogadores do entre-dois.
 - d. No caso de um entre-dois ser marcado entre a linha de 15m e o topo, o lançamento é efetuado na marcação dos 15m mais próxima.
 - e. Todas as regras referentes ao alinhamento aplicam-se ao entre-dois, exceto o que diz respeito ao arranque dos cavalos.
 - f. O cronómetro pára quando o Árbitro assinala um entre-dois. O cronómetro recomeça quando o árbitro efetuar o lançamento do entre-dois.

14. RAMASSAGE

14.1. Generalidades



- a. A bola tem de ser apanhada do chão sem o jogador desmontar. Se o fizer o Árbitro marca Penalidade 3.
- b. A bola pode ser apanhada com o cavalo em movimento em qualquer andamento, mas nunca com o cavalo parado. Esta ação será penalizada com uma Penalidade 3.
- c. O jogador ao apanhar a bola deve fazê-lo rapidamente. Se o jogador não conseguir apanhar a bola, não pode abrandar e tem de se afastar rapidamente da bola, até uma distância mínima de 5 m desta. Se não o fizer o Árbitro apita Penalidade 2 ou 3. Entende-se por abrandar a transição a um andamento inferior (do galope para o trote ou do trote para o passo).
- d. A zona de 5 metros envolvente à bola deve ser evitada por jogadores que não a vão apanhar.
- e. Jogadores dentro dos 5 metros circundantes à bola não podem mudar de direção e têm de continuar em linha reta, afastando-se da bola sem abrandarem até pelo menos 5 metros de distância desta.
- f. Qualquer jogador que abrande ou tente mudar de direção dentro dos 5 metros da bola será sancionado com uma Penalidade 2 ou 3.
- g. Depois de a bola ter sido apanhada o jogador tem de regressar imediatamente à sela na posição normal ou passar a bola.
- h. Os outros jogadores não podem interferir com o jogador que está a apanhar a bola, nem intimidá-lo ou obrigá-lo a mudar de direção, até que este volte à posição normal ou passe a bola. Qualquer ação de defesa ou marcação a este jogador, nestas circunstâncias, será penalizada com Penalidade 1, acompanhada de advertência, cartão amarelo ou vermelho, a ser decidido consoante a gravidade da falta.
- i. Se a bola estiver num local em que seja impossível ser apanhada do chão, por qualquer jogador, o Árbitro lançará um entre-dois no local. Caso a bola se encontre entre a linha de 15 metros e o topo, o entre-dois será marcado na linha de 15m mais próxima do local onde ficou a bola.

14.2. Linha de Jogo

- a. A prioridade da ramassage é determinada pela linha de jogo.
- b. A linha de jogo corresponde a uma linha imaginária que passa pela bola e é paralela aos lados do campo.
- c. No caso da bola estar por detrás da linha de jogo, entre os topos e os 2,50m (debaixo das balizas), a linha de jogo torna-se paralela à linha dos topos.

14.3. Prioridade na Ramassage

Somente para os jogadores que se encontram numa área circundante de 5m em relação ao local onde se encontra a bola, a prioridade de ramassage é determinada da seguinte forma:

- Pelo jogador mais próximo da bola desde que não prejudique os adversários.
- Se dois jogadores se encontram a igual distância, a prioridade é do jogador mais próximo da linha de jogo (paralela ao campo).
- Se dois jogadores estão ambos na linha de jogo, a uma distância igual da bola, mas frente a frente, a prioridade é do jogador da equipa que tocou, por ultimo, na bola.
- No alinhamento se a bola cair ou for lançada para um dos meios campos, a direção de prioridade é marcada pelo jogador que tendo a prioridade na regra no número 12.6, alínea b, tente apanhar a bola primeiro.

15. SEGURANÇA

- a. A segurança prevalece sempre sobre a prioridade.
- b. Um jogador portador da bola deve controlar a velocidade e a direção do seu próprio cavalo, não pondo em risco a segurança dos restantes.



- c. O jogador em posse da bola deve observar as regras de segurança quando escolhe o percurso do seu movimento. Ou seja, tem de evitar os contactos superiores a 45°.

16. A DEFESA

16.1. A Defesa Física

- a. Ação de levar um cavalo ao contacto do cavalo do jogador que transporta a bola com o objetivo de o abrandar, mudar-lhe a trajetória ou tirar a bola.
- b. É proibido defender um jogador num ângulo superior a 45° em relação à sua trajetória. Esta ação é penalizada com uma Penalidade 1 ou Penalidade 2 de acordo com a gravidade da ofensiva e do sentido da marcação.
- c. É proibido defender um jogador puxando-o em qualquer local ou utilizar o cavalo para atingir o jogador.
- d. Um jogador pode apenas defender utilizando o peso do seu corpo e o movimento / velocidade do seu cavalo com o seu ombro sempre junto ao corpo.
- e. É proibido:
- Agarrar um adversário;
 - Empurrar com as mãos, braço ou cabeça;
 - Bater com os punhos, o antebraço, o cotovelo ou a cabeça, tanto para atacar como para defender;
 - Estar na linha de jogo de um adversário, quer este transporte ou não a bola. Esta ação origina uma Penalidade 2.

16.2. Marcação

- a. Somente se pode marcar o jogador portador da bola.



- b.** É proibido defender um jogador que não transporte a bola. Esta ação será penalizada com uma Penalidade 2.
- c.** Contudo, não há restrições em seguir os movimentos de um qualquer jogador que não transporte a bola, desde que a sua liberdade de movimentos não seja afetada.

16.3. Roubo de Bola a um Adversário

- a.** Um jogador pode tentar tirar a bola a um adversário, mas apenas utilizando uma mão.
- b.** Depois de um jogador ter agarrado a bola na posse do adversário, não a pode mudar, ou tentar mudar para a outra mão, nem segurá-la com as duas mãos. (Penalidade 3).
- c.** Tendo agarrado a bola, o jogador deve voltar a sentar-se rapidamente. (Penalidade 3).
- d.** Não é permitido agarrar o jogador, o cavalo ou os arreios. (Penalidade 3, 2 ou 1, dependendo da gravidade).
- e.** Se um dos jogadores perder o assento na sela durante a disputa, deve largar imediatamente a bola. (Penalidade 3).
- f.** Durante a disputa, mais nenhum jogador pode interferir. (Penalidade 3).
- g.** Se o jogador que transportava a bola antes da disputa a ganhar, os passes efetuados continuam válidos e este jogador pode manter a bola mais 10 segundos antes de a passar.

17. ABANDONO DO CAMPO

17.1. Abandono Involuntário

O jogador que abandone o campo na ação de jogo pode voltar a entrar, mas tem de ter em conta a movimentação do jogo para precaver a segurança deste.



17.2. Abandono Voluntário

- a. Um jogador que saia do campo voluntariamente (para reparar arreios, tratar de um ferimento, etc.) deve desmontar na zona de segurança.
- b. Este poderá regressar ao campo apenas numa paragem de jogo e sempre pelo seu meio campo.

18. PENALIDADES

18.1. Generalidades

- a. O Árbitro pode marcar penalidades contra uma equipa que infrinja as regras de jogo. Há três tipos de penalidades, que podem ser atribuídas de acordo com a natureza e a gravidade da ação que a origina. Estas podem ainda, ser acompanhadas por um cartão vermelho, amarelo ou por uma advertência verbal.
- b. Em todos os casos, qualquer jogador da equipa que sofreu a falta, pode marcar a respetiva penalidade.
- c. Nas Penalidades 1 e 2, os outros jogadores da equipa que marca a falta, têm de estar atrás da linha da bola, até a penalidade ser marcada, o que tem de acontecer depois do apitar do Árbitro. Caso uma equipa demore a marcar a penalidade o Árbitro atribui essa marcação à outra equipa.
- d. O Árbitro pode e deve mandar continuar uma jogada, mesmo que tenha visto uma qualquer falta e permitir durante um curto período de tempo que o jogo se mantenha para determinar corretamente a Lei da Vantagem, de modo a não prejudicar a equipa que ataca, nem favorecer a equipa que defende. Se o Árbitro verificar, após esse tempo que a jogada se encaminhou para um favorecimento da equipa que defende, pode interromper o jogo e marcar a falta anterior.



- e. O cronómetro pára quando o Árbitro assinala uma Penalidade 1 ou Penalidade 2. O cronómetro recomeça quando o árbitro apitar para o reinício do jogo.

18.2. Penalidade 1

- a. Uma Penalidade 1 é atribuída como resultado de uma infração às regras, séria e inaceitável: brutalidade ou jogo perigoso, insultos ao Árbitro, interferência grave com a prioridade na ramassage ou se a falta interferir com o remate à baliza sempre que o jogador se encontre em posição de o fazer com sucesso.
- b. A marcação da Penalidade 1 é feita na linha dos 5m e de frente para a baliza. O jogador que marcar a falta deve colocar-se atrás dessa linha e rematar direto ao cesto – deve considerar-se neste aspeto as mãos do cavalo. O seu cavalo tem de permanecer parado até ao momento em que a bola sai das mãos do jogador. Caso não o faça o Árbitro manda continuar a partida, respeitando-se as leis de prioridade na ramassage para se apanhar a bola do chão.
- c. Os jogadores da equipa que cometeu a falta (defesas), têm de permanecer dentro da área dos 5m, encostados a um dos cantos e não podem fazer qualquer ação defensiva.
- d. Se o jogador que marcar a falta falhar o golo, a prioridade da ramassage é sempre dada à equipa que defende, mesmo quando a bola caia entre a baliza (2,5m do topo) e a equipa atacante. Esta vantagem é perdida se não houver uma ação imediata para apanhar a bola ou após uma primeira tentativa de apanhar a bola.

18.3. Penalidade 2

- a. A Penalidade 2 é atribuída como resultado de ofensas menos graves mas que, mesmo assim interferem com a jogada ou com a segurança do jogo, obstrução ou intimidação do adversário.
- b. O Árbitro pede ao capitão de equipa para escolher entre:



- um remate direto à baliza da linha dos 10m;
 - passar a bola (3 passes entre 3 jogadores diferentes) da linha dos 15m.
- c. O capitão pode consultar o treinador mas tem de decidir rapidamente. O Árbitro indica a decisão publicamente:
- remate direto dos 10m indicando a baliza para a qual o remate será efetuado;
 - três passes dos 15m levantando três dedos.
- d. Após a decisão não pode haver alterações.
- e. Os jogadores da equipa que efetuou a falta ficam à frente do jogador que marca a falta (i.e. do lado da baliza). Colocam-se à frente da linha de 5m caso a marcação seja feita nos 10m ou da linha dos 10m caso seja marcada na linha dos 15m.
- f. Em ambos os casos, os jogadores da equipa que defende podem defender, respeitando o que se refere às regras de marcação.

18.4. Penalidade 3

- a. A Penalidade três é assinalada como resultado de infracções menos grave.
- b. A Penalidade 3 é marcada, tendo em conta as seguintes situações:
- Se for atribuída à equipa atacante, na metade campo da equipa contrária, é marcada na linha de meio campo;
 - Se a Penalidade 3 for atribuída à equipa que defende no seu meio campo é marcada no local onde foi cometida;
 - Se tratar de uma Penalidade 3 devido à saída da bola de jogo é marcada segundo a regra numero 12.
- c. O jogador que marcar a falta coloca-se no local respetivo para a sua marcação. Os restantes podem-se colocar em qualquer posição no



campo, exceto nos cinco metros à frente da linha da bola, na direção da equipa que defende.

- d. Se não for respeitada esta regra o Árbitro assinala uma Penalidade n.3 contra esse jogador.
- e. O jogo recomeça ao apito do Árbitro.

18.5. Falta Atacante

- a. Sempre que um ou mais jogadores da equipa que ataca, portadores da bola ou não, entrem de uma forma agressiva, propositada ou descontrolada pela defesa, pondo em risco a integridade física dos jogadores adversários e das respetivas montadas.
- b. Neste caso, o Árbitro indicará P2 ou P1, acompanhado de cartão ou advertência, consoante a gravidade da ação.

18.6. Falta Técnica

Uma falta técnica é caracterizada por conduta anti-desportiva, como o uso de linguagem ou gestos ofensivos, ou brutalidade para com as montadas, podendo ser assinalada contra jogadores, substitutos, ajudantes, treinadores, quer no campo de jogo quer fora dele.

Exemplos:

- Incorreção na forma de abordar um oficial;
 - utilização abusiva de linguagem, gestos e agressões;
 - Incitar ou intimidar um adversário;
 - Perda propositada de tempo de jogo;
 - Troca de números sem avisar o Árbitro;
 - Ponto 6 (Treinadores, Tratadores e Elementos de Apoio).
- a. Dependendo da falta, o Árbitro pode assinalar Penalidade 1, Penalidade 2, Penalidade 3 e exibir qualquer cartão ou advertir.

- b. Faltas técnicas cometidas durante o intervalo, também podem ser penalizadas.

19. CONDUTA PERIGOSA E ANTI-DESSPORTIVA

É proibido a qualquer jogador:

- Causar obstrução ficando na linha de jogo do adversário quer seja portador da bola ou não;
- Bater, dar pontapés, empurrar, agarrar, intimidar ou ameaçar um adversário ou o seu cavalo;
- Agitar a bola para intimidar o adversário;
- Bater no cavalo com a bola, incitá-lo com as rédeas ou as mãos;
- Ficar de pé na sela em qualquer altura do jogo;
- Interferir com o jogador em ramassage mesmo com o objetivo de obrigar o jogador a mudar de direção para evitar uma colisão.

Nestas situações o Árbitro tem liberdade para tomar qualquer ação disciplinar que considere apropriada, tendo em conta a gravidade da falta cometida.

20. JOGADOR DESMONTADO

- a. Se um jogador portador da bola apear do seu cavalo, voluntária ou involuntariamente, e desde que não tenha sofrido falta, é penalizado com Penalidade 3.
- b. Se o jogador não for portador da bola, o Árbitro só pára o jogo se considerar que essa situação é passível de provocar perigo às acções de jogo.
- c. Se o jogo for interrompido, nesta situação, será recomeçado através de uma Penalidade 3 concedida à equipa adversária no local de posse da bola, independentemente desta a possuir ou não no momento da queda do jogador.
- d. Um jogador a pé não pode interferir com a jogada de forma alguma.



21. ARREIOS PARTIDOS

- a. Se parte do arreio do cavalo se partir o jogo não será parado.
- b. O jogador em causa pode continuar a jogar desde que, na opinião do Árbitro, a segurança não esteja comprometida. Como alternativa o Árbitro pode pedir ao jogador que abandone o campo até o referido material estar nas devidas condições.
- c. O jogador que saiu pode ser substituído, mas só se houver uma paragem de jogo.
- d. Se o Árbitro interromper o jogo para mandar sair um jogador é atribuída uma Penalidade 3 à equipa adversária.

22. CUIDADOS COM OS CAVALOS

- a. Qualquer brutalidade para com as montadas é proibida no campo e em qualquer outro local e pode ser castigada pelo Árbitro.
- b. Qualquer cavalo que, na opinião do Árbitro, não satisfaça os requisitos mínimos de aparência e condição de saúde pode ser recusado para jogar.
- c. Qualquer brutalidade contra o cavalo do próprio jogador e/ ou do adversário é penalizada com um cartão amarelo:
 - bater no cavalo com a bola, rédeas ou com outra parte do arreio;
 - bater no cavalo de um jogador adversário ou agarrar as rédeas, arreio ou o próprio cavalo.
- d. O Árbitro ou o Delegado pode a qualquer momento parar o jogo para verificar a condição de um cavalo.
- e. Um cavalo retirado somente poderá voltar a jogar ou a participar na cerimónia de entrega de prémios ou desfile, com a autorização do médico veterinário e consentimento do Árbitro.
- f. Camuflar um ferimento num cavalo, é proibido.



- g.** A decisão do Árbitro quanto ao estado do cavalo é final e não pode tem recurso.
- h.** Nenhum cavalo que participe em duas equipas do mesmo clube, poderá fazer dois jogos no mesmo dia, independentemente de se tratarem de escalões ou campeonatos diferentes.

23. ADVERTÊNCIAS, CARTÕES E DISCIPLINA

- a.** Para além de penalizar uma equipa como uma penalidade, resultado do incumprimento das regras, o Árbitro pode também penalizar os jogadores com:
 - Advertência verbal;
 - Um primeiro cartão amarelo. O jogador pode permanecer em jogo;
 - Um segundo cartão amarelo. O jogador em causa não pode participar mais no jogo mas pode ser substituído e fica um jogo suspenso;
 - Um cartão vermelho. O jogador em causa não pode participar mais no jogo e não pode ser substituído. O jogador terá no mínimo 2 jogos de suspensão com efeito imediato.
- b.** 3 Cartões amarelos mostrados ao mesmo jogador em jogos diferentes implicam 1 jogo de suspensão.
- c.** Os jogadores não podem “limpar” os castigos em competições diferentes daquela onde viram o cartão, neste contexto Campeonato Nacional, Taça de Portugal e Super Taça incluem-se no mesmo grupo de competições. Todas as outras, como Torneios estão noutra plano.
- d.** Os castigos transitam de uma época. Os cartões têm a duração de uma época desportiva.
- e.** Os cartões mostrados em torneios oficiais acumulam para as competições oficiais (Campeonato Nacional, Taça de Portugal, Super-Taça de Portugal).



- f. Para além do definido nas alíneas anteriores, compete ao Júri de Terreno aplicar as sanções previstas neste regulamento, relativamente aos cartões vermelhos.
- g. As sanções agravadas pelo Júri de Terreno, no caso de amostragem de um cartão vermelho são respetivamente:
 - Agressão verbal - 1 jogo de suspensão
 - Agressão física - 2 jogos de suspensão
- h. Para além do disposto na alínea anterior o Júri de Terreno pode ainda participar ao Conselho de Disciplina da FEP.
- i. Qualquer jogador pode recorrer da decisão do Júri de Terreno à comissão de recurso, por escrito e mediante uma caução. Em caso de concordância com o jogador a caução ser-lhe-á devolvida.
- j. Qualquer participação à Comissão de Recurso fica sujeita ao definido no Regulamento Geral e de Disciplina da FEP.

24. INSPEÇÃO VETERINÁRIA

- a. Todos os encontros sob tutela da FEP têm de ter uma inspeção veterinária de todos os cavalos envolvidos e no máximo de oito por equipa, salvo no que se refere a torneios particulares e/ou jogos de exibição.
- b. Até 30 minutos antes da inspeção o responsável pela equipa deverá entregar ao Delegado a lista dos cavalos a estarem presentes, bem como os documentos de vacinas dos mesmos.
- c. A inspeção será levada a cabo de acordo com o programa oficial da Comissão Organizadora.
- d. A inspeção será conduzida pelo Delegado e realizada por um Veterinário em conjunto.
- e. As normas aplicáveis durante a inspeção são as estabelecidas pelo RV da FEI.



- f. Só o Delegado tem poderes para excluir da competição um cavalo classificado como inapto.
- g. Uma segunda inspeção é contemplada sempre que houver dúvidas quanto à condição de um cavalo, mas tal tem de ser aprovado pelo Delegado.
- h. Na zona delimitada da inspeção veterinária só é permitida a presença a responsáveis da C.O., o médico veterinário da C.O., um responsável da equipa e o jogador que apresenta o seu cavalo.

25. ORGANIZAÇÃO DE JOGOS

A Comissão Organizadora deve assegurar a presença dos seguintes itens, durante uma competição:

- Uma plataforma elevada, no mínimo com 1 metro, para o Árbitro de cadeira;
- Cadeiras ou bancos na zona de segurança para treinadores e tratadores;
- Cavalo(s) para os Árbitros
- Ambulância
- Médico
- Veterinário
- Segurança
- Um secretariado afastado dos espectadores, no raio de audição do Árbitro de cadeira.

O Secretariado é reservado à CO, ao Delegado da FEP, delegados das equipas, secretário aos jogos, cronometristas, comentador, médico e veterinário. O Secretariado deve conter:

- Uma cópia dos regulamentos oficiais;
- Uma buzina de ar ou campainha;
- 2 Cronómetros;

- Um bom sistema áudio, incluindo microfone;
- Um quadro de pontuação;

Para conhecimento total deste ponto, deve a Comissão Organizadora ser conhecedora do Documento Oficial da FIHB para a organização de jogos – Carrier des Charges e reconhecido pelos países membros.

26. REGRAS ESPECÍFICAS PARA OS ESCALÕES JOVENS

26.1. O Campo

As dimensões do campo, das balizas e as linhas de penalidade - Tab. 1, ponto 26.11.

26.2. A Bola

As dimensões da bola dependem do Escalão - Tab. 3, ponto 26.11.

26.3. O Capitão

O capitão é representado pelo treinador da equipa no Escalões de Infantis e de Iniciados.

26.4. Equipamento dos Jogadores e das Montadas

- Nos Escalões de Infantis e Iniciados é permitido o uso de um stick, preso à sela e é proibido o uso de esporins.
- Nos Escalões de juvenis e juniores é permitido o uso de esporins, que têm que ser de metal e com um tamanho máximo na pua de 1,5cm.

26.5. Categorias de Póneis

De acordo com a altura dos póneis, as categorias destes são especificadas na tabela 2.

Relativamente à altura dos póneis, deve prevalecer o definido pela FEI.

26.6. Arbitragem

A arbitragem é feita a pé nos Escalões de Infantis e Iniciados.

26.7. Ramassage inicial

A ramassage inicial pode ser feita a trote nos Escalões de Infantis e Iniciados.



26.8. Alinhamento (Touche)

Não existe alinhamento nos Escalões de Infantis e Iniciados. Após o golo, o jogo recomeça com a marcação de uma penalidade 3, debaixo da baliza da equipa que sofreu o golo.

26.9. Defesa

- a. Nos Escalões de Infantis e Iniciados, os jogadores que defendem não devem parar entre a sua linha de 6m e o seu topo.
- b. No Escalão de Iniciados, os jogadores que defendem não devem parar entre a sua linha de 8m e seu topo.

26.10. Tabelas

Tabela 1 – Escalões de Horseball

Categoria Idade Pónei

Campo mínimo

Dimensões (m)

Altura da Baliza (cm)

Linha P1

Linha P2 Bola

Comp. Largura

Infantil até 8 Máx. A 40 20 200 3 6 10 N.º 2

Iniciado 9 - 11 Máx. B 40 20 250 3 6 10 N.º 2

Juvenil 12 - 14 Máx. C 50 20 300 4 8 12 N.º 3

Júnior

(Sub-16)

15 - 16 Máx. D 60 20 350 5 10 15 N.º 4

Tabela 2 – Dimensões dos póneis diversos escalões

Categoria de Pónei Altura

Altura máxima (com ferraduras)

A até 107cm

B de 108 cm a 135cm

C de 136 cm a 140cm

D de 141 cm a 148cm* 149cm*

* Para medições em competição a altura máxima é acrescida de 2cm

Tabela 3 – Dimensões da bola nos diversos escalões

Categoria / Escalão

Infantis / Iniciados Juvenis Juniores

Dimensão da bola N.º 2 N.º 3 N.º 4

Circunferência da bola 47cm 60cm 65cm

Comprimento das pegas* 25cm 28cm 31cm

Distância entre pontos de fixação de uma pega 15cm 18cm 20cm

Largura das pegas 16 - 18mm 18 - 20mm 18 - 20mm

Espessura das pegas 4 - 6mm 6 - 8mm 6 - 8mm

Peso total 400 - 500g 500 - 600g 600 - 700g

* O comprimento das pegas é medido como o comprimento do cabedal sem ter em conta a costura.

Carga irregular sobre o portador da bola

Mãos juntas e deslocadas lateralmente.

Reposição em jogo mal efetuada

Movimento lateral do braço.

Disputa de bola irregular

Dois punhos fechados com o gesto de puxar.

Ramassage parado ou no início de jogo não feita a galope

Sinal de “V” virado para baixo. o gesto de puxar.



Contacto de frente / Equitação perigosa

Mãos frente-a-frente, de punhos fechados, e chocam-se.

Bola fora do alinhamento

Mãos e antebraços paralelos, virados para cima, movendo-se para fora.

Desconto de tempo

Mãos perpendiculares sobre a cabeça.

Entre-dois

Mãos e antebraços paralelos, virados para cima.

Defesa agarrar-se ao portador da bola

Movimento de agarrar com os dois braços.

Mudança de jogador ou de cavalo

Rodar os braços um sobre o outro.

Corte de linha >45°

Duas mãos na perpendicular, estando a mais próxima do árbitro com o punho fechado.

ÁRBITRO DE CAMPO

Codificação das Faltas

Penalidade 1

O árbitro, indicando o N.º 1, coloca-se à frente da linha dos 5 metros da equipa que cometeu a falta.

Penalidade 2

Igual à Penalidade 1 mas mostrando o N.º 2 e colocando-se sobre a linha dos 10/15 metros, no caso da marcação ser direta/indireta.

Penalidade 3

O árbitro indica o N.º 3, colocando-se no local onde foi cometida a falta ou onde vai ser marcada a mesma. Indica, também, a equipa que beneficia da posse de bola.

ÁRBITRO DE CAMPO

Sinalização e Colocação nas Penalidades

Golo recusado

Abanar a bandeira com o braço em baixo.

Golo aceite

Bandeira fixa, braço baixo.

Falta que o árbitro de campo não viu, necessitando o jogo de ser parado

Bandeira agitada em frente e ao alto.

Touche - tudo pronto para a resposta da bola em jogo

Bandeira parada, levantada ao alto.

Touche - 7 metros não foram respeitados

Bandeira na posição horizontal, segurada com as duas mãos, estando os braços esticados.

Touche - bola tendenciosa para um dos lados



Bandeira levantada, desviada para um dos lados.

ÁRBITRO DE CADEIRA

Sinalização