



FEDERAÇÃO
EQUESTRE
PORTUGUESA

***REGULAMENTO
DE
COMPETIÇÕES

HORSEBALL

2018***

ÍNDICE

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º – Disposição Prévia	5
Artigo 2.º – Âmbito	6
Artigo 3.º – Relações com Organizações Internacionais	6
Artigo 4.º – Boletim Informativo	7

CAPÍTULO II

INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Artigo 5.º – Participação em Competições Oficiais	7
Artigo 6.º – Escalões Etários	7
Artigo 7.º – Inscrição de Jogadores em Competições	9
Artigo 8.º – Inscrições de Jogadores Menores de Idade	9
Artigo 9.º – Prazos de Inscrição	9
Artigo 10.º – Transferências de Jogadores	10
Artigo 11.º – Jogadores Estrangeiros e Equiparados	11

CAPÍTULO III

INSCRIÇÕES DE EQUIPAS

Artigo 12.º – Inscrições das Equipas	11
Artigo 13.º – Impedimentos / não inscrição	12
Artigo 14.º – Equipas Secundárias	12

CAPÍTULO IV

CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES

Artigo 15.º – Época Desportiva e Atividade Oficial	12
Artigo 16.º – Calendário Oficial	13
Artigo 17.º – Alterações ao Calendário Oficial	13
Artigo 18.º – Designação das Competições	13
Artigo 19.º – Designações Complementares	14
Artigo 20.º – Modelos Competitivos	14
Artigo 21.º – Homologação Final das Provas	15

CAPÍTULO V

FORMATO COMPETITIVO E CLASSIFICAÇÕES

Artigo 22.º – Formato das Competições	15
---------------------------------------	----

Artigo 23.º – Competições por Pontos - Desempate	15
Artigo 24.º – Competições a Eliminar - Desempate	16
Artigo 25.º – Sorteio	17
Artigo 26.º – Subidas e descidas de Divisão	18

CAPÍTULO VI

MARCAÇÕES DE JOGOS

Artigo 27.º – Programação e Marcação de Jogos	19
Artigo 28.º – Jogos com Marcações Alteradas	19
Artigo 29.º – Adiamentos por Força Maior	19
Artigo 30.º – Alteração ou Adiamento de Jornadas	20
Artigo 31.º – Jogos Anulados e Mandados Repetir	20
Artigo 32.º – Jogos não Iniciados ou Terminados antes do Tempo	21
Artigo 33.º – Atrasos das Equipas e Interrupções	21
Artigo 34.º – Jogos e Torneios Particulares	22

CAPÍTULO VII

FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES

Artigo 35.º – Faltas de Comparência	22
Artigo 36.º – Consequências sobre a Classificação	23
Artigo 37.º – Outras Sanções	24
Artigo 38.º – Desclassificação	24

CAPÍTULO VIII

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 39.º – Leis do Jogo	25
Artigo 40.º – Elementos de Segurança e Emergência Médica	25
Artigo 41.º – Homologação Campo de Jogo	25
Artigo 42.º – Terreno de Jogo	26
Artigo 43.º – Infra-estruturas	27
Artigo 44.º – Bola de Jogo	28
Artigo 45.º – Equinos	29
Artigo 46.º – Equipamento dos Equinos	29
Artigo 47.º – Publicidade nos Equipamentos dos Equinos	30
Artigo 48.º – Transferências de Equinos	30
Artigo 49.º – Inspeções Veterinárias	31
Artigo 50.º – Jogadores	31
Artigo 51.º – Jogadores Seleccionados	31
Artigo 52.º – Equipamentos dos Jogadores	32
Artigo 53.º – Cores dos Equipamentos dos Jogadores	32
Artigo 54.º – Numeração das Camisolas dos Jogadores	33

Artigo 55.º – Publicidade nos Equipamentos dos Jogadores	34
Artigo 56.º – Capitão de Equipa	34
Artigo 57.º – Director de Equipa - Fichas de Equipa	34
Artigo 58.º – Veterinário Oficial	36
Artigo 59.º – Obrigações dos Agentes Desportivos	36
Artigo 60.º – Acesso e permanência ao Terreno de Jogo	37
Artigo 61.º – Zonas Técnicas das Equipas	37
Artigo 62.º – Delegado da HPT	38
Artigo 63.º – Controlo antidopagem	38

CAPÍTULO IX

ÁRBITROS

Artigo 64.º – Árbitros	38
Artigo 65.º – Nomeações de Árbitros	39
Artigo 66.º – Falta de Árbitro	39
Artigo 67.º – Competências da Equipa de Arbitragem	39
Artigo 68.º – Agressões à Equipa de Arbitragem	40
Artigo 69.º – Boletim de Jogo	40

CAPÍTULO X

TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 70.º – Titularidade de Direitos	41
Artigo 71.º – Recolha de Imagens	42

CAPÍTULO XI

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 72.º – Ação Disciplinar	42
Artigo 73.º – Interpretação e Integração de Lacunas	43
Artigo 74.º – Revogação, Alterações e Aditamentos	43

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º (Disposição prévia)

FEI – Federação Equestre Internacional

FIHB – Federação Internacional de Horseball

ADOP – Autoridade Antidopagem de Portugal

CO – Comissão Organizadora de Horseball

Calendário Oficial de Competições – calendário anual no qual constam as competições oficiais e que é aprovado anualmente pela Direção da FEP

Competições Oficiais – são as principais competições de cada escalão que constam do Calendário Oficial de Competições: Campeonatos, Taça e Super Taça

Clubes – As associações ou sociedades desportivas filiadas e com equipas participantes nas competições organizadas pela FEP, cujo objetivo seja a prática do horseball, nos termos dos Estatutos da FEP e da HPT, do Regulamento Geral (RG) da FEP, do Regulamento Nacional de Horseball (RNHB) da FEP e das Leis de Jogo (LJ) aprovadas pela FEP.

Época Desportiva - Período de tempo, por norma anual, no do qual são realizadas as Competições Oficiais para essa época;

Conjuntos – designação para o conjunto entre jogador e o seu equino seja cavalo ou pônei.

Desistência – manifestação de uma equipa de não continuação no jogo e/ou competição para a qual estava a participar e/ou inscrita.

Desclassificação – penalização por não cumprimento das regras estabelecidas neste regulamento ou em regulamento aplicável.

Campo de Jogo – é a área que inclui o Terreno de Jogo, a zonas das boxes, os campos de aquecimento, zonas de circulação, parques de estacionamento e todas as restantes zonas no perímetro do recinto onde o jogo terá lugar;

Zona de Jogo – área onde o jogo decorre limitada pelas mangas e topos.

Terreno de Jogo – é a área que inclui a zona de jogo mais as zonas de segurança.

Zonas Técnicas – área dentro da Zona de Segurança reservada a cada equipa, localizadas no lado do árbitro assistente, uma de cada lado da linha do meio campo com um intervalo de 6m no meio, reservado à equipa de arbitragem.

Artigo 2.º (Âmbito)

1. Nos termos dos Estatutos da FEP, esta tem por finalidade promover e organizar todos os aspetos relacionados com a prática, controlo, regulamentação, formação, promoção e organização do Horseball.
2. Todas as competições de Horseball organizadas pela FEP, ou sob a sua tutela, ficam sujeitas às regras do presente Regulamento, em conjugação com as regras constantes de Regulamentos (programas) específicos de cada prova.
3. O presente regulamento tem natureza subsidiária em relação aos regulamentos específicos de cada competição, aplicando-se em tudo o que não estiver previsto por estes.

Artigo 3.º (Relações com organizações internacionais)

1. A FEP é uma associação independente mas tem em linha de conta os regulamentos internacionais das seguintes instituições para as seguintes áreas:
 - a) FIHB: Leis de Jogo, Organização de Jogos, Competições e Representações Internacionais;
 - b) FEI: Código de Conduta para o Bem estar do Cavalo, Regulamento de Veterinária e Antidopagem.
2. Os clubes filiados na FEP têm obrigação de respeitar os compromissos internacionais assumidos pela FEP, os regulamentos internacionais, os regulamentos das competições internacionais em que participem, e as decisões das instâncias internacionais no quadro das suas competências

Artigo 4.º

(Boletim informativo)

1. A comunicação de decisões dos órgãos da FEP será feita através de informação escrita, disponível no sítio da Internet da FEP e enviado via correio eletrónico aos atletas.
2. Todos os atletas inscritos em competições devem indicar um endereço oficial de correio eletrónico, sendo que toda a comunicação, dirigida pela FEP a esse endereço terá o valor de uma comunicação oficial.

CAPÍTULO II INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Artigo 5.º (Participação em competições oficiais)

1. Nas competições oficiais apenas podem participar os jogadores inscritos na FEP com a respectiva licença de competição válida.
2. A inscrição prévia dos jogadores é aceite desde que sejam cumpridos os seguintes pressupostos:
 - a) Estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição;
 - b) Seja legítimo o vínculo de representação do Clube invocado no acto de inscrição, nomeadamente ao abrigo da regulamentação desportiva aplicável;
 - c) Esteja confirmado o pagamento da inscrição dentro dos prazos estabelecidos anualmente.
3. Cada inscrição é válida para a época desportiva a que respeita.

Artigo 6.º (Escalões etários)

1. Os escalões etários são os definidos no Regulamento Geral da FEP e/ou da FIBH.



2. Os jogadores serão obrigatoriamente inscritos no escalão etário correspondente à sua idade, sem prejuízo da sua participação em jogos do escalão etário imediatamente superior, nos termos do disposto no número seguinte e nas disposições legais em vigor, se as houver.
3. A participação de jogadores em jogos de escalão superior está sujeita às limitações e requisitos de carácter técnico, segurança física e psicológica, decididas por regulamentação nacional e/ou internacional, disposições legais aplicáveis e ou pelo RG.
 - a) Qualquer jogador poderá participar em jogos do escalão imediatamente superior;
 - b) Caso não existam competições no escalão imediatamente superior, pode ser efetuada uma solicitação à FEP.
 - c) Para a inscrição do atleta no escalão superior imediatamente existente, enviando os seguintes documentos que comprovem a sua capacidade:
 1. Declaração de autorização do responsável legal do jogador com assinatura reconhecida;
 2. Declaração de responsabilidade do Treinador credenciado do Clube do jogador;
 3. Declaração médica a comprovar a capacidade do jogador para jogar no respetivo escalão;
 4. Currículo desportivo do jogador.
4. A inclusão de um jogador num escalão etário é definido pelo ano no qual o atleta completa os anos.
5. Os escalões particulares, em vigor para as competições oficiais FEP são os seguintes:
 - Sub 10: Abrange todos os jovens entre os 8 e os 10 anos.
 - Sub 13: Abrange todos os jovens entre os 11 e os 13 anos.
 - Sub 16: Abrange todos os jovens entre os 14 e os 16 anos
 - Sub 21: Abrange todos os jovens entre os 17 e os 21 anos.
 - Seniores : Abrange todos os jogadores com mais de 18 anos de idade.
 - Feminino Compreende competições onde participam apenas atletas do género feminino independentemente do escalão.

6. Os jogadores Sub 16 que já tenham completado os 16 anos de idade, estão automaticamente autorizados a participar em competições seniores, respeitando a alínea b) do ponto 3 do presente artigo.

Artigo 7.º
(Inscrição de jogadores em competições)

1. Terminado os prazos de inscrição de equipas e após comunicação pela FEP do calendário oficial para cada época desportiva, as equipas participantes nas diferentes competições, têm que ter inscritos um mínimo de 5 jogadores no momento da inscrição da equipa.
2. Após a inscrição referida no número anterior, os clubes poderão continuar a inscrever jogadores até 48h antes da data correspondente ao jogo em que pretendam que participem.
3. É permitido aos clubes que tenham equipas inscritas em divisões diferentes do escalão sénior, a utilização de jogadores na equipa da divisão superior oriundos da equipa da divisão inferior, desde que respeitados os seguintes pressupostos:
 - a) Número máximo de 2 jogadores por jornada;
 - b) Válido apenas para jogadores do escalão Sub 21;
 - c) Estes jogadores não poderão realizar mais de um jogo por dia.

Artigo 8.º
(Inscrições de jogadores menores de idade)

1. Todos os jogadores menores de idade devem, para que a sua inscrição seja considerada, apresentar em formulário próprio (Declaração ADOP), pelo responsável legal autorizando a realização de controlos antidopagem de acordo com n.º 3 do Artigo 30.º da Lei n.º27/2009, de 19 de Junho.

Artigo 9.º
(Prazos de inscrição)

1. Os prazos de inscrição são definidos pelo RG ou por diretiva da FEP.
2. As inscrições de jogadores ao abrigo do ponto 4 do artigo 10º (transferências temporárias por lesão de longa duração), podem ser realizadas em qualquer

altura da época desportiva, respeitando o disposto no ponto 2 do artigo 7º do presente regulamento.

3. As inscrições de todos os jogadores estarão disponíveis para consulta e verificação no site oficial da FEP.

Artigo 10.º **(Transferências de jogadores)**

1. Por transferência entende-se qualquer alteração de equipa pelo qual o jogador se inscreve. Estas alterações – consideradas automaticamente transferências, mesmo que não comunicadas pelos Clubes, compreendem, nomeadamente: Clube de filiação ou alteração do nome da equipa.
2. Os jogadores sem filiação clubística na época anterior podem, livremente, inscrever-se por qualquer clube em qualquer altura da época, respeitando o disposto no ponto 2 do artigo 7º do presente regulamento.
3. Com exceção das transferências temporárias, adiante regulamentadas no ponto 4., as transferências de jogadores, no decorrer de cada época em que já se tenham inscrito por uma qualquer equipa nacional ou estrangeira, só poderá ocorrer:
 - a) Uma única vez durante a época desportiva;
 - b) Nas provas a eliminar, ex.: Taça ou Super Taça, um jogador não poderá ser inscrito caso já tenha competido nessa mesma competição na mesma época desportiva à qual a transferência diz respeito.
4. É autorizada a transferência temporária de jogadores em caso de lesão prolongada. O jogador transferido não será abrangido pela alínea a) do ponto anterior e desde que se verifiquem os seguintes pressupostos:
 - a) O jogador lesionado tenha constado no 5 base inicialmente inscrito pelo clube no início da época desportiva;
 - b) O jogador esteja lesionado e inibido de jogar por período superior a 90 dias, médica e documentalmente certificado;
 - c) O jogador a ser transferido não esteja abrangido pelo disposto no ponto 3 do presente regulamento;

- d) O clube de origem do jogador a transferir junto a Declaração de Transferência, na qual a data do término da transferência será limitada à data do fim da época desportiva em curso;
- e) Após a reintegração do jogador lesionado a transferência temporária dá-se por concluída e jogador transferido voltará ao seu clube de origem. Caso não suceda, o jogador fica transferido definitivamente após procedimento de reinscrição devidamente completado.

Artigo 11.º
(Jogadores estrangeiros e equipados)

- 1. Os clubes podem inscrever livremente jogadores estrangeiros sem qualquer restrição de nacionalidade, desde que:
 - a) Seja cumprido o disposto pelos artigos 5º a 10º do presente regulamento.

CAPÍTULO III
INSCRIÇÃO DE EQUIPAS

Artigo 12.º
(Inscrições de equipas)

- 1. Só é permitida a inscrição de equipas em competições oficiais da FEP por clubes registados.
- 2. Para além do disposto no art.º 7º e do nº 1 deste artigo, as equipas terão de cumprir os seguintes pressupostos, no momento da inscrição:
 - a) Inscrição de pelo menos um treinador;
 - b) Inscrição de um diretor de equipa devidamente reconhecido pelo clube.
- 3. Todos os elementos técnicos terão de estar inscritos na FEP.

Artigo 13.º

(Impedimentos – não inscrição)

1. Não é permitida a inscrição de equipas por clubes que não sejam sócios ou que tenham perdido essa condição.
2. Não é permitida a inscrição de equipas que não tenham preenchido os documentos exigíveis.
3. Não é permitida a inscrição de equipas que até ao fim da data limite de inscrição mantenham dívidas à FEP, referentes a inscrições ou sanções.

Artigo 14.º (Equipas secundárias)

1. É permitido aos clubes a inscrição de duas ou mais equipas no mesmo escalão.
2. Só é permitida a inscrição de duas ou mais equipas de um mesmo clube, por divisão, caso esta seja a divisão mais baixa ou a única existente.

CAPÍTULO IV CALENDÁRIOS E COMPETIÇÕES

Artigo 15.º (Época desportiva e atividade oficial)

1. A época desportiva das competições da FEP tem início a 1 de Janeiro e termina a 31 de Dezembro e será disputada de acordo com os Regulamentos da FEP e com os regulamentos específicos de cada competição, caso existiam.
2. Considera-se atividade oficial a que respeita à participação nos campeonatos, Taças, Super Taças e outras provas que sejam organizadas pela FEP, nos termos do Artigo 18.º do presente regulamento.

Artigo 16.º (Calendário Oficial)

1. As datas das competições oficiais são fixadas pela FEP, de acordo com o RG e impõem-se a todos os clubes inscritos após publicação do calendário oficial.

Artigo 17.º
(Alterações ao calendário oficial)

1. São da responsabilidade da Direção da FEP quaisquer alterações ao calendário oficial de competições aprovado.

Artigo 18.º
(Designação das competições)

1. Consideram-se competições oficiais organizadas pela FEP as seguintes:
 - a) Campeonato de Portugal Sénior (*uma ou várias divisões*);
 - b) Taça de Portugal (Sénior);
 - c) Super Taça Sénior;
 - d) Campeonato de Portugal Sub 16 anos (*uma ou várias divisões*);
 - e) Challenge Cup Sub 16;
 - f) Super Challenge Sub 16.
2. A FEP organizará em cada época desportiva as provas previstas no ponto anterior, que constarão no calendário oficial de competições e que terão carácter obrigatório para todos os clubes de acordo com o seu escalão e qualificações. A não presença nas competições a que os clubes se obrigaram, implicará sanções disciplinares.
3. A FEP, através da HPT, divulgará a relação definitiva dos clubes participantes em cada uma das competições previstas decorrido o prazo para a respectiva inscrição.
4. As equipas participantes no campeonato sénior, participam obrigatoriamente na Taça e, quando qualificados, na Super Taça.
5. As equipas participantes no campeonato Sub 16, participam obrigatoriamente na Challenge Cup e na Super Challenge.
6. O modelo competitivo para cada competição ou escalão será definido de acordo com as normas gerais comuns a todas as provas previstas neste Regulamento, bem como as normas específicas previstas nos termos dos Artigos 19.º e 20.º do presente regulamento.

7. A FEP poderá ainda organizar ou autorizar outras competições destinadas a manter a atividade desportiva, podendo para o efeito delegar em comissões específicas ou em promotores privados, a organização de provas, as quais deverão obedecer às normas constantes do presente Regulamento bem como a quaisquer outras normas emitidas pela FEP para o efeito.

Artigo 19.º (Designações Complementares)

1. As designações dos quadros competitivos (calendário oficial), referidos no Artigo 18.º, serão, se tal for o caso, adaptadas às designações oficiais de acordo com a legislação aplicável.
2. Quer as designações atuais ou futuras não prejudicam a utilização de designações complementares, decorrentes de compromissos publicitários ou de patrocínio.
3. Em caso de celebração de contrato de patrocínio relativo a uma das competições referidas no número anterior, que envolva a inclusão de um elemento comercial na sua denominação, competirá à Direção da FEP definir, para a respectiva época desportiva, a denominação oficial de qualquer daquelas competições, a qual será comunicada aos clubes.

Artigo 20.º (Modelos Competitivos)

1. Os modelos competitivos das diferentes competições serão aprovados pela Direção da FEP de acordo com as normas gerais comuns a todas as provas previstas neste regulamento, podendo estabelecer regras específicas para a competição em causa.
2. Em algumas competições, com autorização prévia da Direção da FEP, poderão participar equipas conjuntas, constituídas por jogadores de diferentes clubes. As condições de participação serão definidas nos regulamentos específicos dessas competições.

Artigo 21.º (Homologação final das provas)

1. No final de cada época desportiva, e obrigatoriamente até ao final da época, a FEP procederá à homologação de todas as provas oficiais por si organizadas, e diligenciará pela publicação das respetivas classificações e comunicação em boletim informativo.
2. A composição das competições organizadas pela FEP, cuja participação dependa de critérios de promoção e rejeição, será determinada por referência aos resultados registados na época anterior, devidamente homologados.
3. Os resultados homologados não poderão ser objeto de protesto ou recurso, ou objeto de qualquer tipo de diligência que vise a sua alteração, sem prejuízo dos direitos que possam assistir aos intervenientes, diretos ou indiretos, nomeadamente em matéria civil ou penal.

CAPÍTULO V FORMATO COMPETITIVO E QUALIFICAÇÕES

Artigo 22.º (Formato das competições)

As competições oficiais podem ser realizadas por pontos, com jornadas, ou em sistema de eliminatórias. Ambas podem ser alvo de fases finais ou de sistemas de apuramento do tipo "playoff".

Artigo 23.º (Competições por pontos - desempate)

1. Salvo disposição em contrário, por parte da Direção da FEP ou constante de regulamento específico, as competições oficiais por pontos terão duas voltas e os participantes encontrar-se-ão todos entre si.
2. A FEP poderá efetuar alterações ao modelo competitivo das competições por pontos por forma a garantir a viabilidade da realização das competições dentro da época desportiva. Caso seja necessária a alteração, esta terá que ser comunicada aos clubes até 10 dias antes do início do primeiro jogo da época desportiva.

3. Nas competições disputadas por pontos, adotar-se-ão as seguintes pontuações:
 - Vitória: 3 pontos
 - Empate: 1 ponto
 - Derrota: 0 pontos
3. Para estabelecimento da classificação geral dos clubes que, no final da fase competitiva se encontrem com igual número de pontos de classificação, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:
 - a) Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas no(s) jogo(s) disputado(s) entre si;
 - b) Maior diferença entre o número de golos marcados e número de golos sofridos pelas equipas empatadas no(s) jogo(s) disputado(s) entre si;
 - c) Maior diferença entre o número de golos marcados e número de golos sofridos pelas equipas empatadas durante toda a competição;
 - d) Maior número vitórias em toda a competição;
 - e) Maior número de golos marcados em toda a competição;
 - f) Menor número de cartões durante a competição, sendo que 1 vermelho equivale a 2 amarelos;
 - g) Menor número de Penalidades 1 cometidas;
 - h) Equipa com média de idades mais baixa.
4. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número anterior ainda subsistir situação de igualdade, a classificação final entre as equipas que continuem empatadas será definida por sorteio.

Artigo 24.º
(Competições a eliminar – desempate)

1. Nas competições a eliminar, a prova é realizada por fases, sendo excluídos os vencidos de cada fase até se apurarem os finalistas.
2. Em cada fase das competições a eliminar, as equipas realizarão os jogos de acordo com o estabelecido para a respectiva prova.

3. Se no final de um jogo, as duas equipas estiverem empatadas, o desempate far-se-á sucessivamente, pelos critérios seguintes e após um intervalo de 3 minutos:
 - a) Prolongamento de duas partes de 3 minutos, sem intervalo, com troca de campo e *ramassage* inicial para cada uma das equipas. Após o prolongamento e mantendo-se o empate, será realizada uma série de 3 Penalidades 2 dos 10 m. Caso se verifique novamente o empate, será realizada nova série de três Penalidades 2 dos 10 m, onde participarão obrigatoriamente os restantes jogadores, não utilizados na primeira série.
 - b) Por imperativos organizativos, poderá ser efetuado o desempate através de prolongamento de duas partes de 3 minutos, sem intervalo com “*golo dourado*”. Neste caso o prolongamento inicia-se por um entre-dois a meio campo. Caso se mantenha o empate serão realizados novos períodos de prolongamento por “*golo dourado*”.
3. Antes do início do desempate, o árbitro sorteará, na presença dos capitães das equipas, o direito à escolha do campo e/ou bola por uma das equipas.
4. No caso de eliminatórias a duas mãos serão tidos em conta o somatório dos resultados dos dois jogos, aplicando-se, no final do 2º jogo, o disposto no ponto 3 do artigo anterior.
5. Antes do início de cada competição será definido e comunicado, pela HPT, o método de desempate.

Artigo 25.º (Sorteio)

1. O sorteio é definido no RNHB e é público.
2. Os representantes dos clubes deverão apresentar credencial ou documento bastante que comprove os seus poderes de representação nos sorteios.
3. Quando uma equipa, depois de inscrita e antes do sorteio, desistir de participar na Competição para a qual estava qualificada, optando pela Divisão inferior ou cessando a atividade, a ocupação do seu lugar será efetuada de acordo com o seguinte critério e prioridade:
 - a) A equipa anteriormente despromovida, salvo o disposto no art. 14º;
 - b) Pela equipa melhor qualificada na divisão inferior.

Artigo 26.º
(Subidas e descidas de Divisão)

1. Qualquer equipa que inicie atividade competitiva entra sempre para a divisão de nível inferior que existir nessa época desportiva.
2. No final de cada época o vencedor da divisão inferior sobe sempre à divisão superior, a menos que renuncie, e nesse caso será o segundo classificado. Caso o segundo classificado renuncie a ou as equipas que desceriam serão repescadas.
3. O último classificado de uma divisão superior desce sempre à divisão inferior, com exceção nas seguintes situações:
 - a) Renuncia das equipas que subiriam a essa mesma divisão, referida no ponto anterior;
 - b) Acréscimo significativo de equipas na divisão inferior que justifique um playoff com o segundo ou terceiro classificado da divisão inferior em função do número de equipas que terão que subir à divisão superior.
4. O playoff é um sistema de apuramento entre equipas, para avaliar as subidas e descidas, e são realizados da seguinte forma:
 - a) Número igual de equipas das respetivas divisões;
 - b) A sequência será acumulativa da seguinte forma:
 - a. último classificado divisão superior vs. 1º classificado da divisão inferior.
 - b. penúltimo classificado da divisão superior vs. 2º classificado da divisão inferior e assim sucessivamente.

CAPÍTULO VI
MARCAÇÕES DE JOGOS

Artigo 27.º
(Programação e marcação de Jogos)

1. Os jogos serão disputados preferencialmente aos fins de semana, sábado e/ou domingo, com início entre as 14h00 e as 19h00.
2. Excecionalmente podem ser realizados jogos à sexta-feira a partir das 20h00 e nas seguintes situações:
 - a) Definição imposta pelas organizações dos eventos onde estejam incluídos os jogos;
 - b) Casos devidamente justificados pela FEP;
 - c) Acerto de calendários.

Artigo 28.º
(Jogos com marcações alteradas)

1. Poderão participar no jogo cuja marcação foi alterada apenas os jogadores que estivessem qualificados para nele participar na data primitiva de realização do encontro, sem prejuízo do disposto nos números seguintes.
2. É todavia vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar quer na data de realização do jogo cuja marcação foi alterada, quer na altura da nova marcação.
3. Os jogos das competições oficiais cuja marcação seja alterada no decurso da primeira volta têm de ser obrigatoriamente realizados até ao limite de data anterior ao início da penúltima jornada da competição.
4. Depois do início da segunda volta, os jogos cuja marcação seja alterada têm de ser realizados antes do início da penúltima jornada.
5. Em qualquer circunstância, os jogos respeitantes a fases de qualificação terão de ser, obrigatoriamente, marcados e realizados antes do final da respectiva fase de qualificação, antes do início da fase a eliminar ou antes da final.

Artigo 29.º
(Adiamentos por força maior)

1. Quando, por motivos de força maior e após decisão da Direção da FEP ou do Delegado FEP, não se verificarem as condições para que um jogo se inicie ou

conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á em local e data sugeridos pela HPT, a acordar pelos delegados dos dois Clubes e transmitida e aceite pela FEP.

2. Os clubes podem sugerir datas e locais para a remarcação do jogo, mas caso os clubes não cheguem a acordo no prazo de 72 horas a contar da primeira comunicação, deverá a Direção da HPT decidir a data, local e hora do jogo a qual deverá ser validada pela FEP.

Artigo 30.º **(Alteração ou adiamento de jornadas)**

1. A FEP poderá, por motivos ponderosos relacionados com o calendário internacional, ou outros devidamente justificados, alterar ou adiar a data de realização dos jogos inseridos em determinada jornada de uma competição.
2. Poderão participar nos jogos cuja marcação foi alterada nos termos do número anterior todos os jogadores que estejam qualificados para nele participar na nova data de realização do encontro, sujeito ao disposto nos números seguintes.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar na data de realização do jogo cuja jornada foi alterada ou adiada.

Artigo 31.º **(Jogos anulados e mandados repetir)**

1. Os jogos que vierem a ser anulados ou mandados repetir, por motivo de protestos julgados procedentes, serão disputados em local e data a definir pela FEP e aceites pelos dois clubes. Caso os clubes não cheguem a acordo no prazo de 72 horas a contar da primeira comunicação da FEP, deverá a Direção da FEP decidir a data, local e hora do jogo.
2. Qualquer jogo anulado, ou mandado repetir, pertence à jornada em que estava primitivamente incluído.
3. Poderão participar no jogo anulado ou mandado repetir apenas os jogadores que estivessem qualificados para nele participar na data primitiva de realização do encontro.

4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é vedada a participação dos jogadores que estiverem a cumprir sanção disciplinar na data de realização do jogo anulado ou mandado repetir.

Artigo 32.º
(Jogos não iniciados ou terminados antes do tempo)

1. No caso de uma equipa ficar reduzida a menos de 3 jogadores o árbitro dará o jogo por terminado. Neste caso será considerado como Falta de Comparência da equipa que não terminou o jogo.
2. Quando o árbitro não inicie o jogo ou o der por findo antes do tempo regulamentar, deverá comunicar o facto aos capitães de equipa e ao Delegado FEP, informando-os das razões da sua decisão.
3. Os factos que possam dar origem à decisão do árbitro, descrita no número anterior, deverão constar expressamente no boletim de jogo, o qual será assinado pelo árbitro e diretores de equipa.
4. Dado o jogo por findo, o árbitro não poderá ordenar o recomeço do mesmo, salvo no caso de verificar que se enganou na contagem do tempo e os jogadores de ambas as equipas ainda estiverem no terreno de jogo.
5. Para os jogos interrompidos e não recomeçados após 30 minutos, será reagendada nova data, para a conclusão do tempo exclusivamente em falta; tendo em conta o definido no art.º 29. Caso ambos os clubes envolvidos aceitem o resultado aquando da sua interrupção, o jogo será considerado terminado e o resultado final validado.
6. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo a equipa que, a pretexto duma interrupção do jogo, sair do terreno do jogo sem que o árbitro tenha feito a participação referida a que alude o número 1 deste Artigo.

Artigo 33.º
(Atrasos das equipas e interrupções)

1. Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar 15 minutos, a título de tolerância, findo qual será considerado como falta de comparência.

2. Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos, se as condições atmosféricas e de visibilidade permitirem a realização do jogo.
3. Em casos de interrupção por casos fortuitos ou de força maior, o árbitro deverá aguardar durante um período máximo de 30 minutos, findo o qual se aplicará o definido no ponto 5. do Artº 32º.
4. O árbitro fará constar no seu relatório do boletim do jogo as ocorrências previstas nos números anteriores e enviá-lo à HPT até 48 horas após o jogo.

Artigo 34.º
(Jogos e torneios particulares)

1. Estes jogos estão definidos no RN.
2. O clube deverá assegurar que os jogos abrangidos pelo ponto anterior são arbitrados por um árbitro oficial e os respetivos custos, se os houver, assumidos pelo clube ou entidade promotora.

CAPÍTULO VII
FALTAS DE COMPARÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÕES

Artigo 35.º
(Faltas de Comparência)

1. A inscrição numa competição oficial FEP implica a obrigatoriedade em jogar, pelo que será considerada como falta de comparência num determinado jogo, toda a equipa que:
 - a) Não se apresente na inspeção veterinária à hora estabelecida;
 - b) Não se apresente no terreno de jogo até ao limite de quinze minutos, após a hora fixada para o início do jogo;
 - c) Se recuse a jogar em campo indicado pela FEP;
 - d) Recuse jogar por ausência do árbitro oficialmente designado;
 - e) Não se apresente no início do jogo com o número mínimo de 3 jogadores;
 - f) Abandone o terreno de jogo antes do apito final do árbitro;

- g) Apresente um ou mais jogadores não inscritos, suspensos ou usando de falsa identidade;
 - h) Seja responsável pela interrupção definitiva devido ao não cumprimento das regras na zona de segurança;
 - i) Se após o jogo se ter realizado, se verifique que um qualquer jogador ou equino, acuse o resultado positivo no controlo antidopagem.
2. No que respeita à alínea a) do ponto anterior, o Delegado FEP poderá autorizar que o jogo se realize por aceitação da equipa contrária.
 3. No que respeita à alínea f), além da aplicação da falta de comparência, apenas os golos marcados pela equipa adversária serão creditados.
 4. A aplicação de falta de comparência a uma equipa é competência da Direção da FEP.
 5. A não presença de uma equipa em qualquer jogo oficial só é justificada por causas de força maior devidamente comprovadas e posteriormente aprovadas pela Direção da FEP.

Artigo 36.º
(Consequências sobre a classificação)

1. À equipa responsável pela falta de comparência serão retirados 3 pontos da classificação geral. À equipa adversária, não responsável, serão atribuídos 3 pontos na classificação geral.
2. Para efeito de desempate na classificação final, não serão considerados os resultados dos jogos realizados pelas equipas em causa, com a(s) equipa(s) à(s) qual foi atribuída uma falta de comparência.
3. A falta de comparência nas duas últimas jornadas de uma competição por pontos, implicará a desclassificação da equipa responsável.
4. No caso de desclassificação ou de desistência de uma equipa da competição por pontos, as tabelas classificativas serão reestruturadas, os pontos obtidos com a equipa desclassificada ou desistente são eliminados. Os golos serão mantidos apenas nas listagens de melhor marcador.

Artigo 37.º
(Outras sanções)

1. A não comparência ao jogo implica a obrigatoriedade do pagamento, pelo Clube infrator, das despesas que o outro Clube e a FEP tenham, comprovadamente suportado com os preparativos da realização do jogo, nomeadamente as deslocações da outra equipa, da equipa de arbitragem nomeada e do Delegado FEP.
2. Os factos que possam dar origem à aplicação de falta de comparência a uma equipa deverão constar expressamente do boletim do jogo, o qual será assinado pelo árbitro e diretores de equipa dos clubes presentes.

Artigo 38º (Desclassificações)

1. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que, após a realização do sorteio, desista da sua participação.
2. A desclassificação de uma equipa implica o impedimento de continuar a disputar essa competição ou qualquer outra na época em causa e a sanção, cujos efeitos se produzem na primeira época em que o clube se pretenda inscrever após a desclassificação, de inscrição na divisão correspondente ao último escalão de competições a nível nacional, ou apenas nas fases regionais do respetivo escalão, se não houver divisão inferior.
3. Nas competições por pontos, serão anulados todos os jogos disputados pela equipa desclassificada.
4. Nas competições a eliminar, disputada por eliminatórias, os resultados dos jogos continuam a ser considerados, não produzindo a desclassificação quaisquer efeitos retroativos, mas a equipa desclassificada não poderá inscrever-se na época seguinte na mesma prova.
5. Será desclassificada de qualquer competição a equipa que utilize um jogador ou um equino suspenso ao abrigo dos regulamentos da ADOP ou do RV FEP.
6. O Clube cuja equipa seja desclassificada de acordo com o estipulado no número 1 deste Artigo será sancionado com multa, constituindo o respetivo pagamento condição prévia de inscrição nas competições oficiais do respetivo escalão, relativamente à primeira época em que o Clube se pretenda inscrever após a desclassificação.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 39.º (Leis de Jogo)

1. Os jogos das competições oficiais serão disputados em harmonia com as Leis de Jogo da FEP, bem como os demais regulamentos e as diretivas emanadas pela Direção da FEP.
2. As alterações às Leis de Jogo e diretivas FEP, só são vinculativas depois de oficialmente divulgadas pela FEP, nos termos do número 1 do Artigo 4.º.

Artigo 40.º (Elementos de Segurança e Emergência Médica)

1. É imperativa a presença dos seguintes elementos:
 - a) Equipa de emergência médica com ambulância no local, que deve estar presente 30 minutos antes e até 30 minutos após a hora do jogo. A ausência da ambulância pressupõe a interrupção do jogo;
 - b) Médico veterinário.
2. Poderá ser ainda requerida a presença dos seguintes elementos:
 - a) Médico;
 - b) Elementos de Segurança pública ou privada;
 - c) Ferrador.

Artigo 41.º (Homologação de Campo de jogo)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas ou autorizadas pela FEP disputam-se, obrigatoriamente em campos devidamente homologados pela FEP.

2. A homologação de um campo para jogos oficiais será feita pela FEP no início da época desportiva, mediante a avaliação e elaboração de um relatório de inspeção ao campo de jogo.
3. A FEP poderá obrigar os clubes a adaptarem as condições físicas dos seus campos às condições mínimas de aplicabilidade das exigências regulamentares, nomeadamente na definição clara das zonas de segurança.
4. Os campos podem ser interiores ou exteriores. No caso de ser exterior deve ser bem drenado para que seja praticável em todas as condições.

Artigo 42.º (Terreno de Jogo)

1. O piso tem de ser suave e nivelado, equilibrado, e não escorregadio de forma a conferir segurança aos equinos.
2. A zona de jogo é retangular e delimitada por Linhas Laterais (de maior comprimento) e Topos (de menor comprimento).
3. A zona de jogo é dividida em duas partes por uma linha imaginária de meio-campo que junta os pontos centrais das linhas laterais, os quais devem ser devidamente assinalados.
4. A Zona de Jogo é retangular e delimitada por linhas laterais e topos, com as seguintes dimensões (excluindo zonas de segurança):
 - Comprimento: Máximo 75m Mínimo 60m
 - Largura: Máximo 30m Mínimo 20m
 - Dimensões ideais: 65 x 25 metros
5. As linhas de penalidade devem ser marcadas nas linhas laterais, a 5 m, 10 m e 15 m de cada aro da baliza.
6. Os indicadores de alinhamento devem ser assinalados a 50 cm de cada lado da marcação da linha de meio-campo.
7. As Zonas de Segurança ladeiam o a zona de jogo de cada lado, e devem ter um mínimo de 3m de largura.

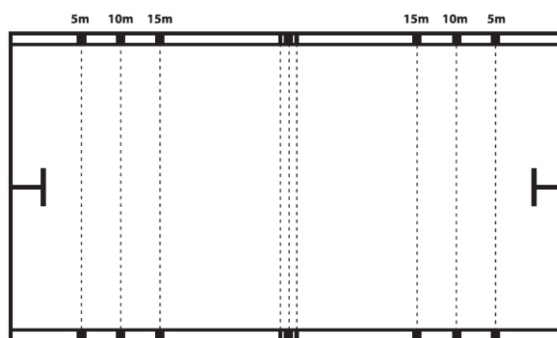


Figura 1 - Zona de Jogo com as limitações e marcações oficiais.

Artigo 43.º (Infra-estruturas)

1. Devem estar asseguradas as seguintes infra-estruturas, que a todo o momento, têm que ser seguras para jogadores, equinos e demais intervenientes no jogo:
 - a) Linhas Laterais:
 - a. Devem ser marcadas de forma segura;
 - b. Serem transponíveis sem dificuldades e em segurança a todo o seu comprimento;
 - c. Aconselha-se o recurso a mangas de ar.
 - b) Topos:
 - a. Devem ser intransponíveis;
 - b. Têm de apresentar uma altura mínima de 1,60m, sendo recomendada uma altura de 1,80m;
 - c. Recomenda-se a utilização de topos insufláveis;
 - d. A vedação dos topos deve ser estendida aos lados do campo no final da zona de segurança com pelo menos 1,20 m de altura;
 - e. Deverá haver uma rede por detrás de cada baliza de forma a impedir que a bola saia de jogo, com pelo menos 4,50 m de altura e pelo menos 5 m para cada lado da baliza.
 - c) Balizas:
 - a. Duas balizas posicionadas ao centro da cada extremidade do campo (topo).
 - b. Circulares, com um diâmetro interno de 1 m e uma espessura de 6 cm.
 - c. Colocadas verticalmente, a 2,50 m do topo do campo e 3,50 m do solo.

- d. Deverão ser pintadas de branco com uma rede branca (malha de 4 cm).
 - e. Podem ser suspensas ou montadas sendo que a base do suporte não pode coincidir com a área de jogo.
- d) Cadeira de árbitro;
 - e) Secretariado delimitado dos espectadores e contendo:
 - a. Placar eletrónico ou manual;
 - b. Buzina de ar ou campainha;
 - c. Sistema de áudio / comunicação para equipa de arbitragem;
 - d. 2 cronómetros;
 - e. Cópia dos regulamentos válidos para a respectiva competição.

Artigo 44.º (Bola)

1. As bolas a utilizar nas competições oficiais FEP têm de respeitar as seguintes características:
 - a) Bola de tamanho 4 e / ou com uma circunferência de 65 cm;
 - b) Pegas com um comprimento de 31 cm e uma largura de 2 cm, sem considerar as costuras e com uma espessura entre 6 mm e 8 mm;
 - c) Distância entre os pontos de fixação de cada pega de 20 cm;
 - d) Peso total entre 600 e 700g;
 - e) Pressão entre 0,6 e 1,1 bar ao nível do mar
2. Compete ao clubes a apresentação ao árbitro, antes do início do jogo, de pelo menos uma bola, conforme definido pelas Leis de Jogo.
3. A FEP ou a CO poderá disponibilizar bolas oficiais para as competições oficiais, caso em que serão obrigatoriamente utilizadas pelos clubes nos jogos da respetiva competição.
4. As características da bola para os escalões de formação podem diferir das referidas no ponto 1 do presente artigo e estão definidas no Regulamento Específico para Escalões de Formação nas LJ.

Artigo 45.º (Equinos)

1. Todos os equinos que participem numa competição oficial, organizada pela FEP, têm de estar inscritos na FEP, pelo menos 48 horas antes do início da partida onde o mesmo irá participar pela primeira vez nesse ano.
2. São autorizados oito equinos na inspeção veterinária mas só poderão constar 6 na ficha de equipa.
3. Cada equino só pode efetuar um jogo por dia.
4. Todos os equinos são obrigados a fazerem-se acompanhar pelo documento de identificação de equinos do país de origem ou passaporte FEI com o programa de vacinas corretamente averbado de acordo com as normas da FEI. No caso do pôneis é bastante o boletim de vacinas, desde que tenha um resenho devidamente autenticado.
5. Os equinos que constem na folha de jogo podem ser montados durante o aquecimento por outros cavaleiros, pelo treinador ou pelos tratadores desde que estejam equipados corretamente (botas ou botins, calção de montar, toque ou capacete de horseball e equipamento ou colete identificativo da equipa são obrigatórios).
6. Têm que ser assegurados equinos para os árbitros e a sua comparência na inspeção veterinária é altamente aconselhável.
7. Os equinos dos árbitros podem efetuar um máximo de três jogos por dia.
8. Se por imprevisto, a 30 minutos do começo do jogo não houver equino disponível para o árbitro, devem as Equipas designar um dos seus equinos para cada parte do encontro desde que os mesmos tenham sido considerados aptos na inspeção veterinária.

Artigo 46.º
(Equipamento dos Equinos)

1. É obrigatório o uso dos seguintes equipamentos nos equinos, incluindo os dos árbitros:
 - a) Cloches em todos os cascos;
 - b) Proteções nos membros, sejam ligaduras ou proteções fechadas;
 - c) Cilha de estribos que têm que passar por dentro da argola da gamarra fixa, debaixo da barriga do cavalo;



- d) Gamarra fixa (rígida ou elástica) é obrigatória e tem de ser usada com uma suspensão, podendo o peitoral servir para o efeito.
2. Equipamentos sujeitos a condições específicas:
- a) Permitidas todas as embocaduras exceto o bridão de tranvincas e os freios compridos;
 - b) Bridão Pessoa é permitido, desde que a rédea esteja presa abaixo da argola grande;
 - c) São permitidas cabeçadas sem embocadura;
 - d) Qualquer tipo de sela é permitido com a exceção de selas típicas de trajés particulares (*i.e.*: camarguaise, western, “à portuguesa”, maremanha, etc., e ainda a sela de corridas);
 - e) O uso de antolhos é proibido.
3. 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 em conformidade com as Leis de Jogo.

Artigo 47.º
(Publicidade nos Equipamentos dos Equinos)

- 1. A publicidade nos equipamentos dos equinos está regulamentada no RG da FEP.

Artigo 48.º
(Transferências de Equinos)

- 1. Os equinos de uma equipa podem ser partilhados por diferentes equipas desde que seja respeitado o prazo de 72 horas, após o último jogo por outra equipa.

Artigo 49.º
(Inspeções Veterinárias)

- 1. Todos os jogos de competições organizadas pela FEP **devem** de ter uma inspeção veterinária para todos os equinos, **obrigatória na primeira jornada de cada volta e na Final do Campeonato ou Taças. A verificação da condição física nas restantes competições pode ser verificada aquando do período de aquecimento.**

2. Até 30 minutos antes da inspeção, o diretor de equipa deverá entregar ao Delegado FEP a ficha de inspeção com lista dos equinos propostos à mesma, bem como os documentos previstos no nº 4 do art.º 45º.
3. A inspeção será conduzida pelo Delegado FEP e realizada pelo Veterinário oficial, constante nas listagens da FEP.
4. A inspeção veterinária rege-se pelas normas do RV da FEI.
5. Só o Delegado FEP tem poderes para excluir da competição um equino classificado como inapto pelo veterinário.
6. Na zona delimitada da inspeção veterinária só é permitida a presença dos responsáveis da FEP, do veterinário oficial, do diretor da equipa e da pessoa que apresenta o equino.

Artigo 50.º (Jogadores)

1. Os jogadores devem respeito para com todos os intervenientes no jogo e para com os espectadores, devendo, correspondentemente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. Os jogadores são obrigados, em especial, a:
 - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis de Jogo e RC;
 - b) Cumprir as Leis de Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;
 - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo, nos termos do presente Regulamento.

Artigo 51.º (Jogadores Seleccionados)

1. São elegíveis para as Seleções Nacionais todos os jogadores de nacionalidade portuguesa, devidamente inscritos e a competir em competições oficiais FEP, e de acordo com o Regulamento das Seleções Nacionais da FEP.

Artigo 52.º

(Equipamentos dos Jogadores)

1. O equipamento obrigatório de um jogador inclui os seguintes elementos:
 - a) Uma camisola de jogo;
 - b) Calções de montar;
 - c) Capacete de proteção de acordo com as normas comunitárias (EN 1384 - Capacetes para Actividades Equestres e EN 14572 - Capacetes de Elevado Desempenho para Actividades Equestres);
 - d) Botas de montar em couro ou borracha;
 - e) Joelheiras em todos os escalões de formação.
2. O equipamento opcional de um jogador inclui os seguintes elementos:
 - a) Esporins de metal, desde que não passem de 3cm nos seniores e 1,5cm nos escalões abaixo dos Sub 16 inclusive;
 - b) Chibatas, sendo o uso limitado ao campo de aquecimento;
 - c) Protetores de costas.
3. São proibidos os seguintes equipamentos:
 - a) Esporins de plástico ou que se apresentem perigosos e suscetíveis de causar feridas aos equinos;
 - b) Esporas de roseta;
 - c) Recurso a fitas autocolantes e a elásticos para fixar os esporins.
3. As tiras e os fechos dos capacetes de proteção devem estar sempre justos e apertados.
4. Um jogador não pode utilizar equipamento ou qualquer outro elemento que seja perigoso para si ou para outros jogadores (incluindo qualquer tipo de joias, brincos, fios, *piercings* ou relógios).

Artigo 53.º (Cores dos Equipamentos dos Jogadores)

1. Os clubes são obrigados no ato de inscrição a comunicar as cores do equipamento principal e dos alternativos.
2. Não existirá limite ao número de equipamentos alternativos que cada clube poderá utilizar em cada época desportiva.
3. Os clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola e calções de montar, salvo se tiver feito prévia

comunicação à equipa visitante, ou se o equipamento for de difícil destrição, caso em que mudará de equipamento o clube na situação de visitante.

4. Em casos de dúvida, compete ao Delegado FEP apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos.
5. As camisolas com riscas verticais pretas e brancas estão reservadas às equipas de arbitragem.

Artigo 54.º **(Numeração das Camisolas dos Jogadores)**

1. As camisolas dos jogadores serão obrigatoriamente numeradas de acordo com as seguintes normas:
 - a) A numeração nas camisolas, de 1 a 99, é feita nas costas, de forma bem visível, devendo, para este fim, ser colocada em espaço de cor diferente quando as cores do equipamento assim o exigirem;
 - b) É também autorizada, facultativamente, a inscrição dos números na frente das camisolas, com 10 cm;
 - c) Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 20 cm de altura
 - d) Cada jogador deve apresentar um número identificativo próprio correspondente ao seu nome e número inscrito no boletim de jogo.
2. Só em casos excecionais que não prejudiquem o normal desenrolar do jogo, devidamente justificado pelo árbitro no seu relatório do jogo, poderá este permitir que participem ou continuem em jogo jogadores que não se encontrem nas condições aludidas no número anterior, considerando-se como atos de conduta faltosa e sancionável, a falta, troca e arrancamento de números, bem como a atribuição de números que não correspondam aos inscritos no Boletim de Jogo.

Artigo 55.º **(Publicidade nos Equipamentos dos Jogadores)**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições da FEP, sem limite de patrocinadores.
2. A publicidade pode ser colocada:

- a) Na frente e atrás da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;
 - b) Nas mangas da camisola;
 - c) Nos calções de montar.
3. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros auxiliares, dirigentes, técnicos e espectadores.
4. Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento. As camisolas deverão apresentar o emblema do clube, situado em local que não se confunda com a publicidade.

Artigo 56.º
(Capitão de Equipa)

1. O capitão de equipa é o jogador nomeado pelo clube que representa e inscrito como tal no boletim de jogo.
2. São deveres do capitão de equipa:
 - a) Funcionar como elemento de ligação entre a equipa de arbitragem e a sua própria equipa;
 - b) Respeitar e fazer respeitar as determinações da equipa de arbitragem;
 - c) Observar e fazer observar as normas de lealdade e correção, para com os demais intervenientes do jogo;
 - d) Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus colegas de equipa, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

Artigo 57.º
(Director de Equipa - Fichas de Equipa)

1. São Directores de Equipa todos os responsáveis que os clubes entendam nomear para superintender toda a organização administrativa e logística afeta às suas equipas nas suas participações nas competições FEP.
2. Os Directores de Equipa deverão estar obrigatoriamente inscritos na FEP, nestas funções, no início de cada época desportiva. Estas funções não podem ser desempenhadas por jogadores e treinadores em atividade ou por agentes desportivos a cumprir sanção disciplinar.

3. São deveres específicos do diretor de equipa do Clube:
 - a) Fazer-se acompanhar da sua licença, cartão ou credencial que ateste a sua função;
 - b) Comparecer no campo com a antecedência mínima de 30 minutos antes da inspeção veterinária e apresentar-se como tal ao Delegado;
 - c) Impedir a entrada ou permanência nas áreas exclusivas aos agentes desportivos de pessoas não autorizadas pelo presente regulamento;
 - d) Coadjuvar na adoção de medidas de precaução necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
 - e) Registrar a equipa e os seus jogadores nas Fichas de Equipa e apresentar ao Delegado FEP as licenças e demais documentos de identificação de atletas / equinos, pessoal médico e treinadores que podem permanecer na zona de segurança e técnicas, até 60 minutos antes do jogo, a qual poderá excecionalmente ser alterada até ao início do jogo caso o Delegado FEP confirme qualquer circunstância impeditiva do alinhamento de algum jogador ou outro agente. No caso de algum jogador não possuir o respetivo cartão licença, deverá apresentar-se ao Delegado FEP identificando-se através dos seguintes meios de identificação autorizados: Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão, Passaporte ou Carta de Condução.
4. Qualquer clube pode, no ato de preenchimento do Boletim respeitante a qualquer jogo, verificar se os jogadores da equipa contrária estão regularmente inscritos, informando de imediato o Delegado FEP da intenção de protesto pela existência desta irregularidade.
5. A Ficha de Equipa é o documento oficial que cada equipa apresenta ao Delegado da FEP, e na qual têm que estar mencionados todos os elementos admissíveis às zonas técnicas das equipas, dispostas no artigo 61º referente às zonas técnicas das equipas.
6. Apenas os equinos considerados aptos para o jogo em questão podem ser mencionados na Ficha de Equipa.

Artigo 58.º (Veterinário Oficial)

1. É obrigatória a presença de um veterinário, constante nas listagens da FEP, em todos os jogos de competições organizadas pela FEP.
2. O veterinário é o responsável pelo bem-estar dos equinos e pode pedir ao Delegado da FEP que comunique à equipa de arbitragem a necessidade de conferir o bem-estar de um equino, mesmo que para isso o jogo tenha que ser interrompido.
3. Qualquer equino que seja retirado de campo por motivos indicados pelo veterinário ou pelo árbitro, só poderá voltar a entrar no jogo com a autorização do árbitro.

Artigo 59.º (Obrigações dos Agentes Desportivos)

1. São classificados como Agentes Desportivos, diretores de equipa, treinadores e demais elementos técnicos das equipas, que devem respeito para com todos os intervenientes do jogo e espectadores, devendo, igualmente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. São deveres especiais:
 - a) Cumprir as determinações da equipa de arbitragem;
 - b) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - c) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo.
3. Os treinadores e demais agentes que se encontrem a cumprir castigos quer nos jogos posteriormente anulados e mandados repetir, quer na data da repetição dos jogos não poderão ser incluídos no boletim de jogo ou na ficha de equipa do jogo repetido e não podem estar presentes no terreno de jogo.

Artigo 60.º (Acesso e permanência ao terreno de Jogo)

1. Durante o tempo regulamentar e além dos elementos dispostos no artigo seguinte, só podem permanecer nas zonas de segurança e desde que devidamente identificados no Boletim de Jogo, os seguintes elementos:
 - a) O Delegado FEP;
 - b) Os elementos dos *media*, devidamente credenciados;
 - c) Os agentes das forças de segurança, os elementos dos serviços de emergência médica, os funcionários de apoio às ações promocionais dos patrocinadores da FEP e da CO, desde que devidamente credenciados.

Artigo 61.º
(Zonas técnicas das equipas)

1. Durante o tempo de jogo poderão permanecer na Zona Técnica de cada equipa, os seguintes elementos,
 - a) 1 diretor de equipa do clube;
 - b) treinadores, até ao limite de 2;
 - c) médico, massagista, fisioterapeuta, até ao limite de 2;
 - d) 1 médico veterinário;
 - e) 1 acompanhante por cada cavalo presente no terreno de jogo.
2. Todos os elementos supra referidos têm que estar devidamente inscritos na FEP, com seguro FEP e utilizar equipamento identificador da equipa, seja braçadeira ou equipamento uniforme e identificativo do Clube.
3. Os acompanhantes a cada cavalo, presente no terreno de jogo, além do disposto no ponto anterior, têm que ter uma idade mínima de 13 anos, nos jogos até ao escalão de Sub-16 Anos e de 15 anos nos escalões de Sub-21 Anos e de Seniores.
4. O médico, massagista, fisioterapeuta ou médico veterinário poderão entrar na zona de jogo para prestar assistência a um jogador ou equino lesionado nas condições expressas nas Leis do Jogo e com autorização da equipa de arbitragem.
5. O não cumprimento do ponto anterior, determinará a interrupção do jogo pelo árbitro, até à reposição da normalidade, cabendo aos diretores de equipa a responsabilidade objetiva pela normalidade desportiva.

6. Apenas durante o intervalo dos jogos é permitido ao treinador e demais elementos de apoio a cada equipa, entrar na zona de jogo.
7. O período da interrupção e a desobediência individualizada serão sancionadas nos termos gerais previstos no presente Regulamento e no Regulamento de Disciplina da FEP.

Artigo 62.º (Delegado)

1. A FEP designa um Delegado para cada jogo, por jornada ou por competição.
2. As funções do Delegado da FEP estão definidas no RG.

Artigo 63.º (Controlo antidopagem)

1. Os jogadores inscritos em competições da FEP estão sujeitos a controlo antidopagem de acordo com o definido pela ADOP.
2. Todos os equinos inscritos em competições da FEP estão sujeitos a controlo antidopagem de acordo com o definido pelos RV's FEP e FEI.

CAPÍTULO IX ÁRBITROS

Artigo 64.º (Árbitros)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela FEP, serão dirigidos por uma equipa de arbitragem composta por um árbitro, um árbitro assistente e um cronometrista.
2. Todos os árbitros devem estar devidamente inscritos com o seguro em dia e devidamente credenciados pela FEP.

3. A equipa de arbitragem nomeada deve apresentar-se ao Delegado FEP, até 60 minutos antes da hora marcada para o seu início.

Artigo 65.º
(Nomeações de árbitros)

1. Os árbitros são nomeados para as competições organizadas pela FEP em função dos critérios de arbitragem, definidos pela Comissão Técnica e aprovados pela Direção da FEP.

Artigo 66.º
(Falta de árbitro)

1. Se o árbitro nomeado pela FEP não comparecer até à hora fixada para o início do jogo, o Delegado FEP convocará um árbitro de reserva.

Artigo 67.º
(Competências da Equipa de Arbitragem)

1. A equipa de arbitragem é composta por 3 elementos com diferentes competências. Sobre todos eles, o responsável máximo é o árbitro.
2. São competências diretas do árbitro no desenrolar de um jogo as seguintes:
 - a) Fazer cumprir o Regulamento de Competições e as Leis do Jogo a todos os intervenientes no jogo;
 - b) Controlar o jogo em cooperação com a restante equipa de arbitragem;
 - c) Tomar as devidas ações disciplinares de correntes das ocorrências de jogo;
 - d) Elaborar um relatório pormenorizado de todas as ocorrências do jogo e resultado final mencionando o resultado final, ações disciplinares e / ou outras informações que ache relevantes.
3. Além de auxiliar o árbitro nas suas funções, são competências diretas do árbitro assistente as seguintes:
 - a) Indicar ao árbitro se a bola sai da zona de jogo;
 - b) Indicar ao árbitro comportamentos incorretos, ou qualquer outro incidente;
 - c) Indicar se as regras dos 3 passes e dos 10 segundos são cumpridas;

- d) Auxiliar no correto posicionamento dos jogadores, e qualquer infração que ocorra, na Touche.
4. São competências diretas do cronometrista as seguintes:
- a) Iniciar ou parar o cronómetro de acordo com as indicações do árbitro;
 - b) Parar o cronómetro sempre que for assinalada uma P1, P2, entre-dois, lançamento tendencioso ou sempre que a bola sair do terreno de jogo;
 - c) Iniciar a contagem do desconto de tempo sempre que o árbitro atribuir o desconto de tempo a uma das equipas;
 - d) Assinalar, através de um sinal sonoro de 3 segundos, o final de cada período dos descontos de tempo atribuídos às equipas e do intervalo a meio-tempo.

Artigo 68.º
(Agressões à equipa de arbitragem)

- 1. Em caso de agressão a um dos elementos da equipa de arbitragem e/ou outro Oficial previsto neste regulamento, o árbitro terminará de imediato o jogo.
- 2. A Equipa do elemento agressor, seja ele jogador, diretor de equipa, treinador ou qualquer elemento presente no terreno de jogo, perde automaticamente o jogo, independentemente do resultado na altura. Neste caso será aplicada a lei da falta de comparência prevista no artigo 35º.

Artigo 69.º
(Boletim de jogo)

- 1. O boletim de jogo é o documento oficial que regista o resultado final do jogo, as medidas disciplinares aplicadas pelo árbitro e as intenções de protesto dos clubes. Fazem parte do boletim de jogo as fichas de equipa e de inspeção veterinária.
- 2. A equipa de arbitragem é responsável pela apresentação e preenchimento do boletim de jogo, do qual deverá constar, para além da identificação completa da equipa de arbitragem, os golos obtidos por cada equipa, o resultado final e a descrição concreta dos factos de natureza disciplinar ocorridos, com a indicação dos seus intervenientes. O árbitro é o único responsável pela

inscrição no boletim de jogo de quaisquer intenções de protesto apresentados pelos diretores de equipa dos clubes.

3. Na ficha de equipa deverá constar a identificação dos elementos que utilizarão a zona técnica definidos no Artigo 54.º, bem como dos jogadores que desempenham as funções de capitão de equipa.
4. A equipa de arbitragem poderá impedir que um jogador participe no jogo se não estiver corretamente identificado.
5. O boletim de jogo, as fichas das equipas e os cartões licença dos jogadores expulsos, têm que ser entregues aos delegado da FEP até 60 minutos após o término do jogo.

CAPITULO X TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 70.º (Titularidade de direitos)

1. Para efeitos do presente Regulamento, por Direitos de Transmissão entende-se a transmissão e/ou gravação, ou qualquer forma de captação de imagens de um jogo ou jogos, por qualquer meio, bem como o uso ou exploração destes por quaisquer meios eletrónicos, ou outros desenvolvidos no futuro, nomeadamente todos os tipos de televisão, incluindo designadamente as plataformas analógica, digital, bem como os sistemas de livre acesso, “Pay-TV”, “Pay per View” e “On Demand” e todos as outras formas de meios audiovisuais, incluindo designadamente vídeo, DVD, CD-ROM e/ou outros audiovisuais captados por qualquer meio, bem como todas as transmissões interativas e “on-line”, por meio de Internet ou qualquer outro sistema, e rádio e outros meios áudio, incluindo os “on-line”, quer sejam ao vivo ou deferidos, respeitantes à totalidade ou apenas a parte dos jogos, que tenham lugar em Portugal.

2. A FEP detém a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos das competições que diretamente organiza, nomeadamente os campeonatos, taças e super taça.
3. Os clubes e/ou organizadores detêm a titularidade dos direitos de transmissão televisiva dos jogos das competições por si organizadas, bem como dos respetivos resumos.

Artigo 71.º
(Recolha de imagens)

1. Apenas poderão recolher imagens dos jogos das competições organizadas pela FEP, as instituições que hajam sido expressamente autorizadas pela FEP.
2. O clubes que organizem competições são obrigados a autorizar a recolha de imagens pelos Clubes visitantes, sendo estes responsáveis pelo uso indevido das imagens recolhidas.
3. A FEP e a CO poderão recolher imagens dos jogos das competições oficiais organizadas sob a sua égide, podendo fazer delas uma exploração comercial, com o intuito de divulgar e promover a modalidade, nomeadamente através de programas televisivos que incluam resumos dos jogos, e também para efeitos de observação e desenvolvimento.

CAPÍTULO XI
DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 72.º
(Ação disciplinar)

A ação disciplinar sobre os participantes, nos jogos das competições sujeitas à jurisdição da FEP, sejam clubes, atletas, dirigentes, oficiais, treinadores e todos os outros agentes desportivos, será exercida por esta, de acordo com as disposições do Regulamento de Disciplina da FEP.

Artigo 73.º
(Interpretação e integração de lacunas)

1. As dúvidas de interpretação na aplicação deste Regulamento serão resolvidas pela Direção da FEP, a qual divulgará mediante comunicado a sua interpretação, a qual se revestirá de força obrigatória geral após publicação em Boletim Informativo, sem prejuízo de eventual recurso para o Conselho de Arbitragem e/ou Jurisdicional, o qual, no entanto, não terá efeito suspensivo.

Artigo 74.º
(Revogação, alterações e aditamentos)

1. O presente Regulamento revoga todos os regulamentos, normas e regras relativas às matérias dele constantes.
2. Quaisquer alterações ou aditamentos ao presente Regulamento são da exclusiva competência da Direção da FEP e, uma vez aprovadas, passarão a constituir parte integrante do Regulamento.
3. Este regulamento geral de competições foi aprovado em Direção da FEP e entra em vigor a 7 de Fevereiro de 2018.