



FEDERAÇÃO
EQUESTRE
PORTUGUESA

LEIS DE JOGO
HORSEBALL

2015

Aprovadas em Reunião de Direção de 19 de Dezembro de 2014

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO

Modificações

Sujeitas à aprovação por parte da Federação Equestre Portuguesa (FEP), e desde que seja mantido o princípio das Leis, as Leis do Jogo poderão ser modificadas para aplicação em casos particulares. Qualquer destas seguintes modificações é possível:

- dimensão do campo de jogo
- dimensão, peso e características da bola
- altura das balizas e distância entre o aro das balizas e o topo do campo
- duração do jogo

Entrada em Vigor

O presente documento foi aprovado em sede de Direção da FEP, entrando em vigor no dia 1 de Janeiro de 2015.

PREFÁCIO E INTRODUÇÃO

Prefácio

O Horseball é jogado entre duas equipas de quatro 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 em que o Horseball se baseia e onde a segurança dos jogadores e dos respetivos equinos é fundamental.

Introdução

Qualquer interveniente que tome parte integrante num jogo de Horseball sob tutela da FEP, rege-se pelos regulamentos da FEP, nomeadamente: Regulamento Nacional (RN), pelo Regulamento de Competições (RC) e Regulamento de Disciplina (RD). Paralelamente aos regulamentos referidos estão em vigor o Regulamento Veterinário da Federação Equestre Internacional (RV FEI) e os regulamentos da Autoridade Nacional de Antidopagem de Portugal (ADOP).

ÍNDICE

Lei 1 – Bola	4
Lei 2 – Jogadores	4
Lei 3 – Equipamentos	5
Lei 4 – Ramassage	6
Lei 5 – Passes	8
Lei 6 – Duração do Jogo	8
Lei 7 – Início e Reinício de Jogo	9
Lei 8 – Bola em Jogo e Fora de Jogo	11
Lei 9 – Reposição da Bola em Jogo	11
Lei 10 – Defesa	12
Lei 11 – Falta Atacante	13
Lei 12 – Golo	14
Lei 13 – Touche	15
Lei 14 – Entre-dois	17
Lei 15 – Ações Disciplinares	18
Lei 16 – Penalidades	20
Lei 17 – Árbitros	22
Lei 18 – Vantagem	23
Lei 19 – Segurança	24
Regulamento Específico para os Escalões de Formação	26

Lei 1 (Bola)

Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola rebentar ou se tornar defeituosa durante o decorrer de um jogo:

- a) O jogo é interrompido;
- b) O jogo recomeça no mesmo local, excepto se tiver sido interrompido no meio-campo ofensivo, caso em que recomeça na linha de meio-campo.

Se a bola rebentar durante uma paragem do jogo:

- c) O jogo recomeça normalmente.

A bola não pode ser substituída durante o decorrer de um jogo sem a autorização do árbitro.

Lei 2 (Jogadores)

Definições

Um jogo é disputado por duas equipas, cada uma contendo um máximo de quatro jogadores de campo e igual número de montadas. Um jogo não pode ser iniciado se uma das equipas for constituída por menos de três jogadores.

Competições oficiais

As substituições são ilimitadas, podendo cada equipa ter um máximo de dois jogadores substitutos.

Outros jogos

Em jogos de competições não oficiais as equipas podem ter até três jogadores substitutos.

Procedimento de substituição

Para efectuar a substituição de um jogador de campo por um substituto devem verificar-se as seguintes condições:

- a) As substituições só podem ocorrer durante uma paragem no jogo;
- b) O jogador que entra só poderá fazê-lo na sua metade de campo e na qual a sua equipa se encontra a defender;

- c) Os jogadores devem sair no mesmo local da entrada do suplente, contudo é autorizada a saída por qualquer zona do campo.

Todos os jogadores substitutos estão sujeitos à autoridade do árbitro.

Infracções e sanções

Se uma substituição ocorrer sem se verificarem as condições necessárias:

- a) O árbitro interrompe o jogo (podendo não o fazer de imediato se o jogador substituto não interferir com a jogada);
- b) O árbitro assinala uma penalidade técnica contra a equipa que efectuou a substituição;
- c) Se o árbitro interrompeu o jogo, este recomeça com uma penalidade a favor da equipa contrária (ver Lei 17 - Penalidades).

Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador que tenha sido expulso antes do início do jogo não poderá ser substituído na folha de jogo da equipa. Um jogador substituto que seja expulso durante o jogo não pode ser substituído.

Capitão de equipa

Além do disposto no RN, o capitão de equipa tem que ter uma braçadeira identificativa no braço esquerdo.

Lei 3 (Equipamentos)

Definições

Os equipamentos de jogadores / equinos estão definidos pelo artº 52º RC da FEP.

Procedimento

Verificando-se qualquer infração no que respeita aos equipamentos de jogadores / equinos:

- a) O jogo deve ser interrompido;

- b)** O jogador em falta é instruído pelo árbitro a abandonar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento ou o equipamento do equino;
- c)** O árbitro verifica que o equipamento do jogador está de acordo com os requisitos antes de autorizar o jogador a reentrar no campo de jogo;
- d)** O jogador só pode reentrar quando o jogo estiver interrompido, mesmo que tenha saído do terreno de jogo para corrigir o equipamento por iniciativa própria;
- e)** Qualquer jogador que tenha de abandonar o terreno de jogo voluntariamente não poderá reentrar sem a autorização do árbitro.

Recomeço do jogo

Se o jogo tiver sido interrompido pelo árbitro para administrar uma sanção o jogo recomeça com uma P3 a favor da equipa contrária, marcada nos seus 15 m.

Lei 4 (Ramassage)

Definições

A ramassage é o acto de apanhar a bola do chão, sem desmontar, e que deve obedecer às seguintes regras:

- a)** A bola pode ser apanhada com o equino em movimento em qualquer andamento, sem abrandar, mas nunca com o equino parado - entende-se por abrandar a transição a um andamento inferior (do galope para o trote ou do trote para o passo);
- b)** 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;
- c)** A zona de 5 m envolvente à bola deve ser evitada por jogadores que não a vão apanhar;
- d)** Jogadores dentro dos 5 m circundantes à bola não podem mudar de direcção e têm de continuar em linha recta, afastando-se da bola sem abrandar;
- e)** Depois de a bola ter sido apanhada o jogador tem de regressar imediatamente à sela na posição normal ou passar a bola.

Se a bola estiver num local em que seja impossível ser apanhada do chão, por qualquer jogador, o árbitro lançará um entre-dois.

Infracções e sanções

- a) Se o jogador que efectua a ramassage desmontar ou o seu equino parar, o árbitro assinala uma penalidade 3 a favor da equipa contrária;
- b) Se um jogador abrandar, mudar de direcção ou não se afastar rapidamente da bola na zona dos 5m, o árbitro assinala uma penalidade 3 a favor da equipa contrária;
- c) Qualquer acção de defesa ou marcação ao jogador que efectua a ramassage será penalizada com uma penalidade 2 ou 1, em função da gravidade da acção.

Linha de jogo

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

Prioridade em apanhar a bola do chão

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

- a) Pelo jogador mais próximo da bola desde que não prejudique os adversários;
- b) Se dois jogadores se encontram a igual distância, a prioridade é do jogador mais próximo da linha de jogo;
- c) 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 último, na bola.

Segurança

A segurança prevalece sempre sobre a prioridade

Lei 5 (Passes)

Definições

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. A bola pode ser passada com uma ou as duas mãos. Qualquer toque da bola entre dois jogadores da mesma equipa é considerado passe.

Contagem

Tem de haver três passes, entre três jogadores diferentes da mesma equipa, antes de um golo ser validado. O desvio de uma bola pelo adversário não significa mudança de posse e neste caso a contagem dos passes fica inalterada.

Recontagem

- a) Se a bola cair ao solo;
- b) For interceptada por um defesa;
- c) Ficar imobilizada nas infra-estruturas (*i.e.*: entre a rede e o topo).

Tempo de posse

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.

Lei 6 (Duração do Jogo)

Definições

O jogo tem a duração de dois períodos de 10 minutos, excepto se outra duração for acordada entre o Delegado da FEP e as duas equipas. Qualquer acordo para alterar a duração dos períodos de jogo, tem de ser feito antes do início do jogo e deve estar de acordo com o regulamento da competição. O tempo de jogo é caracterizado como corrido. Cada período termina no final dos 10 minutos.

Intervalo de meio-tempo

Terminado o primeiro período do tempo de jogo é efetuado um intervalo com a duração de 3 minutos.

Descontos de tempo

Cada equipa tem direito a um desconto de tempo de 30 segundos por parte. O desconto de tempo apenas pode ser solicitado ao árbitro pelo capitão de equipa ou pelo treinador. O árbitro pode pedir descontos de tempo adicionais que não serão imputados a nenhuma equipa. Apenas o árbitro pode pedir ao cronometrista para parar o cronómetro. O cronómetro recomeça terminado o tempo e com indicação do árbitro.

Penalidades

Se uma P1 ou P2 for assinalada e o tempo de jogo tiver terminado, as penalidades serão cumpridas. (ver Lei 17 - Penalidades)

Abandono de jogo

Um jogo que tenha de ser abandonado será jogado novamente, excepto se o regulamento da competição indicar o contrário.

Lei 7 (Início e Reinício de Jogo)

Definições

Um sorteio é realizado e a equipa que ganha decide qual a baliza onde irá marcar os golos, ou atribui essa decisão à equipa adversária. A outra equipa inicia o jogo com uma ramassage inicial. Na segunda parte do jogo as equipas mudam de campo e atacam as balizas contrárias. A equipa que não efetuou a ramassage inicial na primeira parte inicia a segunda parte com uma ramassage inicial.

Início de jogo

Cada parte do jogo tem início através de uma ramassage inicial. No início de cada parte, o árbitro coloca a bola na zona média da linha de penalidade a 10 m da equipa que faz a ramassage inicial. Os jogadores candidatos a apanharem a bola

têm de estar situados entre a linha dos 10m e o topo, e a equipa que defende, tem de estar na sua metade do campo, virada para a sua própria baliza. 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. O cronómetro de jogo começa quando a bola for apanhada do chão de forma legal ou quando o árbitro assinalar uma infração às Leis do Jogo. Os jogadores da equipa que defende têm de permanecer na sua metade do campo até que:

- a) Um dos membros da equipa que inicia o jogo atravessar a linha de meio-campo;
- b) O jogador com a bola, indo em direção à baliza do adversário volta para a sua baliza;
- c) A bola caia no solo.

Infrações e sanções

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 10 m:

- a) O árbitro assinala uma P3 a favor da equipa que defende e que terá lugar no centro do campo

Se uma infração for realizada pelos jogadores da equipa que defende:

- b) O árbitro assinala uma P2.

Interrupções

O cronómetro é interrompido sempre que o árbitro apitar:

- c) Uma penalidade 1 ou 2;
- d) Um Entre-dois;
- e) Um lançamento tendencioso;
- f) Quando a bola sair fora do terreno de jogo (*i.e.*: pelo topo).

Se, com a bola em jogo, o árbitro necessitar de interromper o jogo por qualquer motivo não mencionado nas Leis do Jogo, o jogo recomeça com uma P3 a favor da equipa que tinha a posse de bola, marcada nos seus 15 m. Caso o jogo tenha sido interrompido, sem que uma equipa tivesse a posse de bola, o jogo reinicia com um lançamento Entre-dois a meio-campo.

Lei 8 (Bola em Jogo e Fora de Jogo)

Bola fora de jogo

A bola encontra-se fora de jogo quando:

- a) Esta cair no solo fora das barreiras ou mangas que limitam o campo ou quando o equino do jogador que levar a bola tiver, pelo menos, um membro fora de campo;
- b) A bola cruzar o aro da baliza e o golo for validado;
- c) O jogo tiver sido interrompido pelo árbitro;
- d) A tocar numa estrutura que não faça parte do campo de jogo, incluindo a plataforma do árbitro assistente.

Bola em jogo

Em todas as outras situações a bola encontra-se em jogo, incluindo quando:

- a) Ressalta do topo, rede ou aro da baliza, mantendo-se no terreno de jogo;
- b) Ficar em cima das mangas laterais;
- c) Ressaltar no árbitro.

Lei 9 (Reposição da Bola Jogo)

Definições

A reposição da bola em jogo é um método para reiniciar a acção do jogo. A reposição da bola em jogo é atribuída à equipa contrária, à que tocou pela última vez na bola antes desta tocar no solo, fora dos limites do campo de jogo, ou à equipa contrária do jogador que levar a bola e cujo cavalo colocar, pelo menos, um membro fora de campo.

Procedimento

Se a bola sair por uma linha lateral:

1. A reposição da bola em jogo é efetuada junto à linha lateral, no local onde a bola saiu, excepto se tal ocorrer no meio-campo ofensivo da equipa à qual é

atribuída a reposição - caso em que o local da reposição recua ao meio-campo.

Se a bola sair por um topo:

1. Se a bola sair no topo ofensivo da equipa à qual é atribuída a reposição, a reposição da bola em jogo é efectuada na linha de meio-campo;
2. Se a bola sair no topo defensivo da equipa à qual é atribuída a reposição, a reposição da bola em jogo é efetuada entre o topo e os 15 m, no centro do terreno;

Se a bola for colocada fora, no decorrer de uma disputa de bola entre dois jogadores, deverá ser assinalado um Entre-dois no local, excepto se este ocorrer entre o topo e as marcações dos 15 m, caso em que o árbitro realizará um lançamento Entre-dois na linha dos 15 m mais próxima.

Lei 10 (Defesa)

Definições

Defesa é a ação de levar um equino ao contacto do equino do jogador que transporta a bola com o objetivo de o abrandar, mudar-lhe a trajetória ou de lhe retirar a bola. Um jogador pode apenas defender utilizando o peso do seu corpo e o movimento / velocidade do seu cavalo com o seu cotovelo sempre junto ao corpo.

É proibido:

- a) Defender um jogador num ângulo superior a 45° em relação à sua trajetória;
- b) Defender um jogador puxando-o em qualquer local ou utilizar o cavalo para atingir o jogador;
- c) Agarrar um adversário;
- d) Empurrar com as mãos, braço ou cabeça;
- e) Colocar a mão, cotovelo ou braço à frente do jogador;
- f) Bater com os punhos, o antebraço, o cotovelo ou a cabeça;
- g) Colocar-se na linha de jogo de um adversário, quer este transporte ou não a bola.

Marcação

Só é permitida a marcação ao jogador portador da bola, 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.

Roubo de bola a um adversário

Um jogador pode tentar tirar a bola a um adversário, respeitando as seguintes condições:

- a) Utilizando apenas uma mão na bola;
- b) Após agarrar a bola o jogador deve voltar imediatamente ao seu arreio;
- c) Não é permitido mudar a bola de mão durante a disputa;
- d) Durante a disputa, mais nenhum jogador pode interferir.

Se o jogador que transportava a bola antes da disputa a ganhar, os passes efectuados continuam válidos e este jogador pode manter a bola mais 10 segundos antes de a passar.

Disputa inconclusiva pela posse de bola

Se durante uma disputa de bola não for claro qual o jogador que ficará com a posse de bola, será assinalada uma P3 a favor da equipa que não tinha a posse de bola antes do início da disputa. (ver Lei 17 - Penalidades).

Lei 11 (Falta Atacante)

Será atribuída uma falta atacante 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 dos respetivos equinos.

Será assinalada uma Penalidade 2 ou 1, consoante a gravidade da ação, podendo ser acompanhada de cartão.

Lei 12 (Golo)

Definições

Um golo é o acto de a bola entrar na baliza, contudo este pode ser considerado válido ou inválido pela equipa de arbitragem.

Golo válido

Um golo só é considerado válido se ambas as seguintes condições se verificarem:

- a) Forem efetuados três passes, entre três jogadores diferentes da mesma equipa;
- b) Quando a totalidade da bola passa o aro da baliza;
- c) A bola sair das mãos do jogador antes do início do sinal de fim de parte.

Golo inválido

Um golo só é inválido se além do disposto nas alíneas anteriores ocorrer alguma infração das Leis de Jogo por parte da equipa atacante. Sempre que um golo for considerado inválido por ocorrência do disposto na alínea a) anterior, será assinalado e, sempre garantindo a Lei da ramassage:

- a) Penalidade 3 contra a equipa que efetuou o remate, se esta recuperar a bola;
- b) Lei da Vantagem, caso seja a equipa que defendia a recuperar a bola.

Golo na própria baliza

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.

Equipa vencedora

A equipa que marcar mais golos no decorrer de um jogo é a vencedora. Se ambas as equipas marcarem um idêntico número de golos, ou se não forem marcados golos, o jogo é considerado empatado.

Lei 13 (*Touche*)

Definições

Uma touche é um alinhamento marcado após um golo, no meio-campo, sendo a bola introduzida pela equipa que sofreu o golo.

Procedimento

Dois jogadores de cada equipa alinham em duas linhas paralelas, separadas por 1 metro de distância e voltados para o lançador. A primeira fila de jogadores tem de estar a, pelo menos, 7m do lado do campo. O lançador fica encostado ao limite lateral do campo, em frente ao árbitro assistente, com a bola alinhada com a linha do meio campo. O lançamento para introduzir a bola na touche não conta como passe, ou seja, tem de haver três passes posteriores ao lançamento para o golo ser válido. Os restantes jogadores de cada equipa devem estar pelo menos a 5 m dos jogadores da touche, 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 da touche. 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 na touche.

Antes do apito do árbitro

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

Depois do apito do árbitro

Os jogadores da touche podem deixar as linhas, desde que não seja cometida nenhuma falta contra os jogadores sem bola. Os jogadores da primeira linha não podem virar mais do que 45°, o lançador pode simular o lançamento, mas tem de efetuá-lo até três segundos após o apito do árbitro.

Alinhamento inválido

Um alinhamento é considerado inválido se:

- a) A bola for lançada para fora dos limites da touche, definidos pelos equinos de cada uma das equipas da touche;
- 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) Qualquer uma das equipas provocar um atraso injustificado no alinhamento;
- g) O lançador não esperar pelo apito do árbitro ou se efetuar o lançamento mais de 3 segundos após o apito do árbitro;
- h) For cometida alguma falta sobre os jogadores da touche.

Todas as faltas cometidas, referentes ao supra enunciado nesta lei, serão penalizadas pelo árbitro, contra a equipa que cometeu a falta, com uma Penalidade 3 a meio-campo.

Lançamento tendencioso

O lançamento só se considera tendencioso, se:

- a) 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 por outro da outra equipa.

Se o lançamento voltar a ser tendencioso é o árbitro quem repõe a bola em jogo através de um entre-dois (ver Lei 15 - Entre-Dois).

Prioridade de ramassage a seguir à touche

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 da touche, somente estes podem tentar apanhar a bola, aplicando-se a estes as regras normais de ramassage;
- b) Se nenhum jogador da touche apanhar a bola, o árbitro marca um Entre-dois (ver Lei 15 - Entre-Dois);
- c) Se a bola for desviada para um dos lados da touche, a prioridade vai para os jogadores da equipa do lado onde a bola caiu.

Esta vantagem é perdida se:

- a) Não houver uma ação imediata para apanhar a bola;

- b)** Após uma primeira tentativa de apanhar a bola.

A linha de jogo, também nestes casos, é definida pela Lei 4.

Lei 14 (Entre-dois)

Um entre-dois é um alinhamento é marcado como resultado de:

- a)** Uma repetição de um alinhamento tendencioso, após duas tentativas;
- b)** Quando a bola cai no meio do alinhamento e não é recuperada por nenhum dos jogadores que nela participem;
- c)** Uma falta que não beneficie nenhuma das equipas;
- d)** Início de um período de golo-de-ouro;
- e)** Quando dois jogadores saem do campo em disputa de bola.

Procedimento

O Entre-dois é um alinhamento lançado pelo árbitro e onde participa apenas um jogador de cada equipa, que segue as seguintes regras:

- a)** O árbitro coloca-se encostado ao lado do campo, perpendicular onde a causa do Entre-dois ocorreu;
- b)** 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;
- c)** Os dois jogadores colocam-se lado a lado, em frente ao árbitro, a uma distância de 5 metros deste;
- d)** Os jogadores devem estar separados à distância de 1 metro;
- e)** 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;
- f)** 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;
- g)** Os restantes jogadores devem estar a uma distância mínima de 5 m do alinhamento, no seu lado do campo, até o lançamento ser efetuado e só podem jogar a bola depois desta ter sido apanhada ou desviada por um dos jogadores do alinhamento;

- h) Os jogadores não podem arrancar.

O cronómetro pára quando o árbitro assinala um Entre-dois. O cronómetro recomeça quando o árbitro efectuar o lançamento do entre-dois.

Lei 15 (Ações Disciplinares)

Definições

As ações disciplinares podem ser atribuídas a qualquer elemento que conste da ficha técnica de jogo.

Atribuição

Em função a quem são atribuídas, as ações disciplinares, classificam-se da seguinte forma:

- a) Elementos técnicos ou de apoio às equipas:
 - Advertência;
 - Expulsão do Terreno de Jogo;
- b) Jogadores:
 - Cartão Amarelo;
 - Cartão Vermelho.

Cartão Amarelo

É uma ação disciplinar de menor grau atribuída aos jogadores por infrações às Leis de Jogo.

Um jogador a quem seja mostrado dois cartões amarelos, não pode participar mais no jogo mas pode ser substituído.

Um jogador a quem sejam mostrados três cartões amarelos, durante jogos das competições oficiais, ficará automaticamente inibido de jogar no próximo jogo, após o terceiro cartão. Os jogadores só podem cumprir esta inibição em jogos oficiais.

Ações passíveis da mostragem de cartão amarelo

- a) Negar uma oportunidade de golo clara ao adversário através de uma infração;

- b) Reentrada em campo sem autorização do árbitro, após saída para correção de equipamento;
- c) Não respeitar as indicações do árbitro, nomeadamente no que se refere ao seu posicionamento;
- d) Discordar das decisões da equipa de arbitragem por palavras ou actos;
- e) Infração persistente das Leis do Jogo;
- f) Bater no seu equino com a bola, rédeas ou com outra parte do arreio;
- g) Bater no equino de um jogador adversário ou agarrar as rédeas, arreio ou o próprio equino;
- h) Atrasar o reinício do jogo.

Cartão Vermelho

É uma ação disciplinar de maior grau atribuída aos jogadores por infrações às Leis de Jogo.

O cartão vermelho indica de igual forma que um jogador foi expulso do terreno de jogo. Este jogador pode ser substituído após decorrido um período de 2 minutos (tempo de jogo) desde o momento em que o jogador é expulso. No caso de, após uma expulsão, uma equipa ficar com apenas 2 jogadores em campo, o primeiro jogador expulso pode ser substituído imediatamente.

Um jogador a quem seja mostrado um cartão vermelho, ficará automaticamente inibido de jogar no próximo jogo. Os jogadores só podem cumprir esta inibição em jogos oficiais. De acordo com a gravidade do acto, o árbitro principal do jogo, através de relatório e do Delegado FEP, poderá remeter o caso para o Conselho de Disciplina da FEP

Ações passíveis da mostragem de cartão vermelho

- a) Comportamento inaceitável;
- b) Infrações graves;
- c) Conduta violenta ou que coloque em causa a segurança dos intervenientes no jogo;
- d) Cuspir num adversário ou qualquer outro elemento;
- e) Utilizar linguagem ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos.

O jogo só recomeça após a saída do terreno de jogo por parte do elemento expulso.

Lei 16 (Penalidades)

Definições

No seguimento às infrações das Leis de Jogo o árbitro pode atribuir 3 tipos de penalidades acordo com a natureza e a gravidade da ação que as origina. Da menos gravosa para a mais gravosa classificam-se como:

- Penalidade 1 (P1)
- Penalidade 2 (P2)
- Penalidade 3 (P3)

Penalidade 1 (P1)

Uma P1 é atribuída como resultado de:

1. Uma infração às Leis de Jogo, séria e inaceitável;
2. Brutalidade ou jogo perigoso;
3. Insultos ao árbitro;
4. Interferência grave com a prioridade na ramassage;
5. Falta interferir com o remate à baliza sempre que o jogador se encontre em posição de o fazer com sucesso.

Procedimento

A marcação da P1 é efetuada da linha dos 5 m - deve considerar-se neste aspeto as mãos do equino - e de frente para a baliza. O jogador que marcar a falta deve colocar-se atrás dessa linha e rematar direto à baliza. O seu equino 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 regras de prioridade na ramassage. 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. Os jogadores da equipa que marca a falta, têm de estar atrás da linha da bola, até a penalidade ser marcada. Caso o jogador que marcar a P1 falhar e a bola cair no chão, aplicam-se as regras definidas na Lei

da Ramassage (entre a linha de 5 m e a baliza a prioridade é dada à equipa que marcou a P1 e debaixo da baliza – entre o topo e o aro da baliza – a prioridade é dada à equipa que defendia).

Penalidade 2 (P2)

A P2 é atribuída como resultado de:

- a) Infração às Leis de Jogo de gravidade média;
- b) Obstrução de adversário;
- c) Intimidação do adversário.

Após a P2 ser assinalada, o capitão de equipa poderá escolher, sem hipótese de alteração após a escolha, entre:

- a) Direta: da linha dos 10 m;
- b) Indireta: da linha dos 15 m.

Procedimento

Os jogadores da equipa que marca a falta, têm de estar atrás da linha da bola, até a penalidade ser marcada. 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 5 m caso a marcação seja feita nos 10m ou da linha dos 10 m caso seja marcada na linha dos 15 m. Em ambos os casos, os jogadores da equipa que defende podem defender, respeitando o que se refere à Lei 10 - Defesa.

Penalidade 3 (P3)

A P3 é atribuída como resultado de:

- a) Infração às Leis de Jogo de baixa gravidade;

Procedimento

A P3 é marcada, tendo em conta as seguintes situações:

- b) Se for atribuída a uma equipa na metade do campo da equipa contrária, é marcada na linha de meio-campo e no enfiamento do local onde foi cometida a infração;

- c) Se for atribuída a uma equipa no seu próprio meio-campo, é marcada no local onde foi cometida a infração.

O jogador que marca a falta coloca-se no local respetivo para a sua marcação. Os restantes podem-se colocar em qualquer posição no campo, excepto nos cinco metros à frente da linha da bola, na direção da equipa que defende. Se não for respeitada esta regra é assinalada uma P3 contra essa equipa. Os jogadores da equipa que defende, devem permanecer no mínimo a 5 m do local da marcação da falta e na direção da sua baliza.

Demora na marcação de uma penalidade

Em função da equipa que origine a demora o árbitro procede da seguinte forma:

- a) Equipa atacante: atribui essa marcação à outra equipa, na forma de uma P3;
- b) Equipa defensiva: se a penalidade for uma P3 passará a P2, se P2 a P1 e se for uma P1 o árbitro atribuirá um cartão amarelo ao capitão de equipa, mantendo-se a P1.

Lei 17 (Árbitros)

Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre factos ligados ao jogo, incluindo se a validação de golo e o resultado do jogo, são finais. O árbitro apenas pode alterar a sua decisão se chegar à conclusão que esta é incorreta ou, e por sua decisão, sob indicação do árbitro assistente, desde que o jogo não tenha sido reiniciado ou a partida terminada.

Mais do que uma infração em simultâneo

Caso ocorram infrações cometidas por dois jogadores, de equipas contrárias ou da mesma equipa, será assinalada a infração mais grave e ambos os jogadores podem ser sancionados disciplinarmente tal se justifique.

Assistência

Durante o jogo o árbitro assistente assinala ao árbitro as infrações às regras através de um método acordado entre eles (como uma bandeirola e um rádio).

Posicionamento

O árbitro assistente está posicionado numa posição central, na zona de segurança e numa cadeira de árbitro.

Lei 18 (Vantagem)

Vantagem

O árbitro pode dar vantagem sempre que ocorra uma infração. O árbitro deve ter em consideração as seguintes circunstâncias ao decidir aplicar, ou não, a vantagem, ou parar o jogo:

- a) A gravidade da infração: se a infração for passível de expulsão, o árbitro deve parar o jogo e expulsar o jogador, excepto se existir uma oportunidade subsequente de ser marcado um golo;
- b) A posição onde a infração foi cometida: quanto mais perto da baliza adversária, mais eficaz pode ser;
- c) As possibilidades de um ataque promissor imediato;

A decisão de penalizar a infração original tem de ser tomada em poucos segundos. Se a infração for passível de sanção disciplinar, esta deve ser atribuída na próxima paragem de jogo. No entanto, a não ser que exista uma vantagem clara, é recomendado que o árbitro pare o jogo e sancione o jogador de imediato. Se a sanção não for atribuída na próxima paragem de jogo, não poderá ser mostrada mais tarde.

Lei 19 (Segurança)

Portador da bola

Um jogador portador da bola deve controlar a velocidade e a direção do seu próprio equino, não pondo em risco a segurança dos restantes. 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 contatos superiores a 45° ou que coloquem em causa a segurança dos outros jogadores / equinos.

Jogador desmontado

Se um jogador portador da bola apejar do seu equino, voluntária ou involuntariamente, e desde que não tenha sofrido falta, é penalizado com P3. 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 ações de jogo ou ao próprio jogador. Se o jogo for interrompido, nesta situação, será recomeçado através de uma P3 concedida à equipa adversária no local de posse da bola, independentemente desta a possuir, ou não, no momento da queda do jogador. Um jogador a pé não pode interferir com a jogada de forma alguma.

Jogador Lesionado

Se um jogador se lesionar ou apresentar um ferimento de sangue no decorrer de um jogo, o árbitro deve parar o jogo de imediato para que este seja assistido, de preferência fora da zona de jogo.

Se o jogo for interrompido, nesta situação, será recomeçado através de uma P3 concedida à equipa que detinha a posse de bola. Caso nenhuma equipa detenha a posse de bola o jogo recomeçará através de um Entre-deois.

O jogador visado só pode voltar a entrar em campo após indicação do árbitro e do aval da parte médica de que o jogador está apto e / ou com o ferimento de sangue estanque e devidamente tapado.

Equino caído ou lesionado

Se um equino cair ou se lesionar, o árbitro deve parar o jogo de imediato. Um jogador cujo equino se tenha lesionado, deve retirar o seu equino de campo, sempre que possível, para que este possa ser assistida pelo médico veterinário.

Se o jogo for interrompido, nesta situação, será recomeçado através de uma P3 concedida à equipa que detinha a posse de bola. Caso nenhuma equipa detenha a posse de bola, o jogo recomeçará através de um Entre-deois.

Cuidado com os equinos

Qualquer brutalidade para com os equinos ocorrida no terreno de jogo é proibida e será sancionada pelo árbitro. O árbitro, por sua iniciativa ou do Delegado FEP, pode a qualquer momento parar o jogo para verificar a condição de um cavalo. A decisão do árbitro quanto ao estado do cavalo, é final e não tem recurso.

REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE FORMAÇÃO

1. Escalões, Equinos, Campo, Baliza, P1, P2 e Bola:

Escalão	Idade	Equino	Campo Mínimo (m)		Altura da Baliza (m)	p1 (m)	P2 (m)		Tamanho Bola (nº)
			Comp.	Larg.			Directa	Indirecta	
Sub 10	8 a 10	Pónei A	40	20	2,5	3	6	10	2
Sub 13	11 a 13	Pónei B / C	50	20	3,0	4	8	12	3
Sub 16	14 a 16	Pónei C / D	60	20	3,5	5	10	15	4
Sub 21	17 a 21	Pónei D a 1,75m	60	20	3,5	5	10	15	4

Tabela 1- definição das idades por escalão, categoria / altura de equinos, dimensões mínimas do campo, altura das balizas, distância para marcação de P1 e P2, e tamanho da bola.

2. Capitão de Equipa

O capitão é representado pelo treinador da equipa no escalão de Sub 10.

3. Equipamento dos jogadores e das montadas

a) Sub 10:

- a. permitido o uso de um stick, preso à sela;
- b. proibido o uso de esporins.

b) Sub 13 e Sub 16:

- a. é permitido o uso de esporins, que têm que ser de metal e com um tamanho máximo na pua de 1,5 cm;

4. Categorias de pónéis

Relativamente às categorias de pónéis prevalece o definido pela FEI.

5. Arbitragem

A arbitragem é feita a pé nos escalões de Sub 10.

6. Ramassage inicial

A ramassage inicial pode ser feita a trote nos escalões Sub 10.

7. Touche

Não existe touche nos escalões de Sub 10. Após o golo, o jogo recomeça com a marcação de uma P3, debaixo da baliza da equipa que sofreu o golo.

8. Segurança

Nos escalões Sub 10 e Sub 13 o jogo é sempre interrompido após queda de um jogador.

9. Defesa

- a) No escalão Sub 10, os jogadores que defendem não podem parar entre a sua linha de 10 m e o seu topo;
- b) No escalão sub-13, os jogadores que defendem não podem parar entre a sua linha de 12 m o seu topo.

Se o fizerem é assinalada uma P3 a favor da equipa que ataca.