



Leis do Jogo

Horseball

2012





Leis do Jogo 2012

Aprovado em reunião de direcção de 26 de Janeiro de 2012

FEDERAÇÃO EQUESTRE PORTUGUESA

Presidente: Luís Manuel Cidade Pereira de Moura
Vice-Presidentes Rita de Carvalho Araújo Moreira
Manuel Sotto Mayor Coelho de Sousa
Joaquim Francisco Mota Batista
Christopher de Beck
Ten. Cor. Luís Filipe Soares Santos Correia
Joaquim Vieira Lopes Marçal
Morada: Av. Manuel da Maia, 26, 4.º Dt.º
1000-201 Lisboa
Telefone: +351 21 847 87 73
Fax: +351 21 847 45 82
Internet: www.fep.pt

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO

Modificações

Sujeitas à aprovação por parte da Federação Equestre Portuguesa, 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

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 e camaradagem em que o Horseball se baseia e onde a segurança dos jogadores e das respectivas montadas é fundamental.

Introdução

Qualquer interveniente que tome parte integrante num jogo de Horseball rege-se pelo Regulamento Geral da Federação Equestre Portuguesa (FEP), pelo Regulamento da Competição e pelas Leis do Jogo de Horseball.

Qualquer pessoa que participe num jogo oficial deve estar devidamente inscrito na FEP. Este regulamento regula o jogo a cavalo. No caso de jogos com pôneis (escalões jovens) há regras específicas e/ou alterações.

Página	Lei
7	Lei 1 - Campo de jogo
9	Lei 2 - A Bola
10	Lei 3 - Número de Jogadores
11	Lei 4 - Equipamento dos Jogadores e Montadas
13	Lei 5 - O Árbitro
15	Lei 6 - O Árbitro Assistente
16	Lei 7 - Duração do Jogo
17	Lei 8 - Início e Reinício de Jogo
18	Lei 9 - Bola em Jogo e Fora de Jogo
19	Lei 10 - Passes
20	Lei 11 - Apanhar a Bola do Chão (Ramassage)
22	Lei 12 - Defesa
23	Lei 13 - Marcação de Golo
24	Lei 14 - Alinhamento (Touche)
26	Lei 15 - Entre-Dois
27	Lei 16 - Infracções e Comportamento Anti-Desportivo
29	Lei 17 - Penalidades
32	Lei 18 - Reposição da Bola em Jogo
33	Lei 19 - Segurança
34	Procedimentos para Determinar o Vencedor de um Jogo
35	Área Técnica
36	Árbitro Cronometrista
37	Terceiro Árbitro
38	Regulamento Específico para os Escalões Jovens

Piso

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

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

Marcações do campo

O campo de jogo deve ser rectangular e delimitado por marcações e topos.

As linhas mais longas são designadas de linhas laterais. As linhas laterais deverão ser marcada de forma segura e transponível em todo o seu comprimento, podendo ser transpostas sem dificuldades, aconselhando-se o recurso a mangas de ar. Uma limitação, ligeiramente elevada, é preferida de forma a evitar que a bola role para fora do campo.

As linhas mais curtas são designadas de topos.

O campo de jogo é dividido em duas partes por uma linha imaginária de meio-campo que junta os pontos centrais das linhas laterais, os quais devem ser devidamente assinalados.

Dimensões

O campo é rectangular, com as seguintes dimensões (excluindo zonas de segurança):

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

Linhas de penalidade

As linhas de penalidade devem ser marcadas nas linhas laterais, a 5 m, 10 m e 15 m de cada aro da baliza.

Indicadores de alinhamento

Os indicadores de alinhamento devem ser assinalados a 50 cm de cada lado da marcação da linha de meio-campo.

Zona de segurança

A circundar o campo, de cada lado, existe uma zona de segurança. Esta área deve ter um mínimo de 3m de largura, acompanhando cada lado do campo.

Topos

Os topos devem ser intransponíveis, utilizando barreiras com o mínimo de 1,60 m de altura, sendo recomendável uma altura de 1,80 m. É recomendada a utilização de topos insufláveis. A vedação dos topos deve ser estendida aos lados do campo no final da zona de segurança e deve ter, pelo menos 1,20 m de altura.

Deverá haver uma rede por detrás de cada baliza de forma a impedir que a bola saia de jogo. Esta rede deve ter 4,50 m de altura e pelo menos 5 m para cada lado da baliza.

As balizas

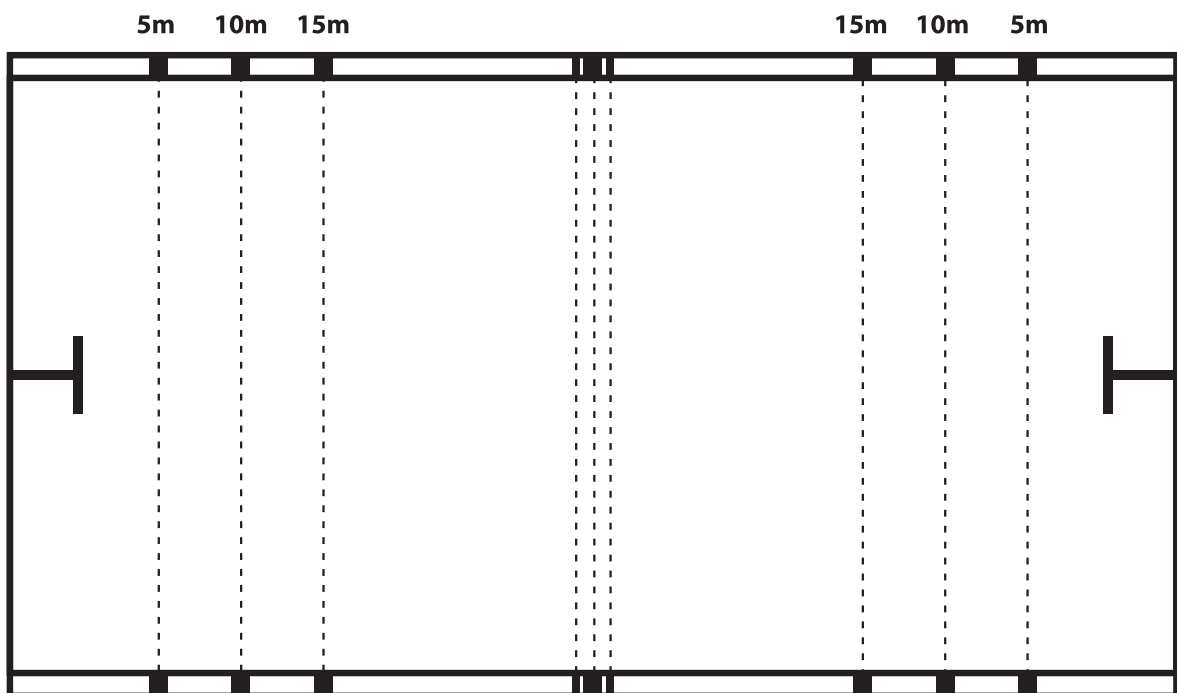
Há duas balizas posicionadas ao centro da cada extremidade do campo (topo).

As balizas são circulares, com um diâmetro interno de 1 m e feitas de material com uma espessura de 6 cm. São colocadas verticalmente, a 2,50 m do topo do campo, com a base destas a 3,50 m do solo. As balizas deverão ser pintadas de branco com uma rede branca (malha de 4 cm).

Devem ser suspensas ou montadas num suporte, sendo que a base do suporte não pode coincidir com a área de jogo.

Segurança

Todas as delimitações e balizas devem ser seguras para cavalos e cavaleiros. As próprias barreiras topos e mangas são parte integrante do campo.



Especificações e medidas

A bola de horseball tem as seguintes características:

- é uma bola de futebol tamanho 4, com uma circunferência de 65 cm
- pegas com um comprimento de 31 cm e uma largura de 2 cm, sem considerar as costuras
- pegas com uma espessura entre 6 mm e 8 mm
- distância entre os pontos de fixação de cada pega de 20 cm
- um peso total que não exceda as 700 g e não seja inferior a 600 g
- uma pressão entre 0,6 e 1,1 bar ao nível do mar

**Substituição de uma bola defeituosa**

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

- o jogo é interrompido
- 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:

- o jogo recomeça normalmente

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

Jogadores

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:

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

- O árbitro interrompe o jogo (podendo não o fazer de imediato se o jogador substituto não interferir com a jogada)
- O árbitro assinala uma penalidade técnica contra a equipa que efectuou a substituição
- 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

Cada equipa tem de ter um capitão que a representa, sendo o único jogador que se pode dirigir ao árbitro, mas sempre de forma cordial e respeitosa.

O capitão tem de estar sempre identificado com uma braçadeira no braço esquerdo.

Segurança

Um jogador não pode utilizar equipamento ou qualquer outro elemento que seja perigoso para si ou para outros jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias ou relógios).

Equipamento obrigatório dos jogadores

O equipamento obrigatório de um jogador inclui os seguintes elementos:

- uma camisola de jogo - se forem utilizadas camisolas interiores estas devem ser da cor principal da camisola de jogo
- calções de montar
- capacete de protecção
- botas de montar em couro ou borracha - os botins com polaina estão interditos

Equipamento opcional dos jogadores

Os jogadores podem optar por utilizar:

- esporins
- chibatas, cujo uso apenas é permitido nas zonas de aquecimento
- protectores de costas e joelheiras

Capacetes de protecção

- os capacetes devem estar de acordo com as normas comunitárias (EN 1384 - Capacetes para Actividades Equestres e EN 14572 - Capacetes de Elevado Desempenho para Actividades Equestres)
- as tiras e os fechos devem estar sempre justos e apertados

Esporins

- os esporins tem de ser de metal e com um máximo de 3 cm na pua - nos escalões de formação a dimensão máxima é de 1,5 cm
- são proibidos esporins que se apresentem perigosos e susceptíveis de causar feridas
- as esporas de roseta, bem como o recurso a fitas autocolantes e a elásticos para fixar os esporins, não são permitidos

Cores

- as duas equipas devem ter equipamentos com cores que as distingam uma da outra, bem como do árbitro
- Camisolas com riscas verticais pretas e brancas são reservadas aos árbitros

Arreios

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

- são permitidas todas as embocaduras excepto o bridão de tranvincas e os freios compridos. O uso de bridão Pessoa é permitido, desde que a rédea esteja presa abaixo da argola grande.
- não são permitidas embocaduras que provoquem ferimentos
- as cabeçadas sem embocadura são aceites desde que correctamente colocadas e utilizadas
- a gamarra fixa (rígida ou elástica) é obrigatória e tem de ser usada com uma suspensão, podendo o peitoral servir para o efeito
- protecções nos membros (ligaduras ou protecções fechadas) e o uso de cloches são obrigatórias
- qualquer tipo de sela é permitido com a excepção de selas típicas de trajes particulares (e.g., camarguaise, western, “à portuguesa”, maremanha, etc., e ainda a sela de corridas)
- o uso de antolhos é proibido
- os pítons (fixos ou amovíveis) são permitidos em campos de relva e após autorizados pelo delegado
- a cilha de estribos é obrigatória e deve passar por dentro da argola da gamarra fixa, debaixo da barriga do cavalo
- 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

Infracções e sanções

Verificando-se qualquer infracção desta Lei:

- o jogo deve ser interrompido
- o jogador em falta é instruído pelo árbitro a abandonar o terreno de jogo para corrigir o seu equipamento ou o equipamento do cavalo
- o jogador abandona o terreno de jogo quando o jogo for interrompido, excepto se já tiver corrigido o equipamento
- qualquer jogador que tenha de abandonar o terreno de jogo voluntariamente não poderá reentrar sem a autorização do árbitro
- 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
- o jogador só pode reentrar quando o jogo for interrompido, mesmo que o jogador tenha saído do terreno de jogo, para corrigir o seu equipamento, por iniciativa própria

Um jogador que tenha sido obrigado a abandonar o campo de jogo por infracção a esta Lei e que reentre no campo de jogo sem a autorização do árbitro, deve ser sancionado.

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

A autoridade do árbitro

Cada jogo é controlado por um árbitro que tem total autoridade para fazer cumprir as Leis do Jogo.

Poderes e obrigações

O árbitro:

- faz cumprir as Leis do Jogo
- controla o jogo em cooperação com o árbitro assistente e, onde aplicável, com o árbitro cronometrista
- assegura que qualquer bola utilizada cumpre os requisitos da Lei 2
- assegura que o equipamento dos jogadores e montadas cumpre os requisitos da Lei 4
- pára, suspende ou abandona o jogo, por sua decisão, devido a qualquer infracção às Leis
- pára, suspende, ou abandona o jogo devido a interferências exteriores de qualquer tipo
- pára o jogo se, na sua opinião, um jogador se encontrar seriamente lesionado, ou se o mesmo tiver sofrido uma queda com gravidade, e assegura que este é retirado do campo de jogo
- Um jogador que seja retirado de campo apenas pode regressar ao jogo após o mesmo ter sido reiniciado
- permite que o jogo continue até que a bola saia do terreno de jogo se, na sua opinião, um jogador se encontrar apenas ligeiramente lesionado ou se tiver sofrido uma queda sem gravidade
- assegura que qualquer jogador com um ferimento com sangue abandone o terreno de jogo. O jogador só pode regressar após indicação do árbitro, que deve verificar que o ferimento foi devidamente protegido e o sangue estancado
- permite que o jogo continue quando a equipa contra a qual foi cometida uma infracção beneficiar dessa vantagem e penaliza a equipa que realizou a infracção se a vantagem não se verificar na sequência da jogada
- pune as infracções mais sérias quando um jogador comete mais do que uma infracção em simultâneo
- toma uma acção disciplinar contra os jogadores culpados de infracções puníveis com advertência ou amostragem de cartão. O árbitro não é obrigado a ter acção imediata, mas deve fazê-lo assim que a bola sair de jogo
- toma uma acção contra os responsáveis de uma equipa que não se comportem de uma maneira responsável e pode, por sua iniciativa, expulsá-los do terreno de jogo e zonas limítrofes
- age segundo indicação do árbitro assistente no caso de incidentes que não presenciou
- assegura que nenhuma pessoa não autorizada entra no terreno de jogo
- indica o reinício de um jogo após este ter sido interrompido
- providencia as autoridades apropriadas com um relatório de jogo que inclui informação sobre qualquer acção disciplinar tomada contra jogadores, responsáveis de equipa e/ou pessoal de apoio às equipas, bem como sobre qualquer outros incidentes que ocorram antes, durante ou depois do jogo

Decisões do árbitro

As decisões do árbitro sobre factos ligados ao jogo, incluindo se um golo é válido e o resultado do jogo, são finais.

O árbitro apenas pode alterar a sua decisão se chegar à conclusão que esta é incorrecta ou, e por sua decisão, sob indicação do árbitro assistente, desde que o jogo não tenha sido reiniciado ou a partida terminada.

Vantagem

O árbitro pode dar vantagem sempre que ocorra uma infracção.

O árbitro deve ter em consideração as seguintes circunstâncias ao decidir aplicar, ou não, a vantagem, ou parar o jogo:

- a gravidade da infracção: se a infracção 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
- a posição onde a infracção foi cometida: quanto mais perto da baliza adversária, mais eficaz pode ser
- as possibilidades de um ataque promissor imediato
- a atmosfera do próprio jogo

A decisão de penalizar a infracção original tem de ser tomada em poucos segundos.

Se a infracção 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.

Mais do que uma infracção em simultâneo

Infracções cometidas por dois jogadores da mesma equipa:

- o árbitro deve punir a infracção mais grave quando jogadores cometem infracções em simultâneo
- o jogo deve recomeçar de acordo com a infracção mais grave

Infracções cometidas por jogadores de equipas diferentes:

- o árbitro deve parar o jogo e recomeçar com um lançamento entre-dois no local da posição da bola no momento da paragem, excepto se esta 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

Funções

Um árbitro assistente é nomeado para cada jogo, cujas funções, sujeitas à decisão final do árbitro, são de indicar:

- quando a bola sai do terreno de jogo
- quando comportamentos incorrectos, ou qualquer outro incidente, ocorrem fora do campo de visão do árbitro
- quando as infracções às regras acontecem numa zona onde o árbitro assistente poderá ter uma melhor visão do que o árbitro
- se um golo é válido
- o correcto posicionamento dos jogadores, e qualquer infracção que ocorra, no alinhamento

Assistência

Durante o jogo o árbitro assistente assinala ao árbitro as infracções 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 de preferência numa plataforma elevada.

Períodos de jogo

O jogo tem a duração de dois períodos de 10 minutos, excepto se outra duração for acordada entre o árbitro 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. O cronómetro é interrompido sempre que o árbitro apitar para uma P1, P2, entre-dois, lançamento tendencioso ou quando a bola sair fora do terreno de jogo pelo topo.

Intervalo de meio-tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo a meio-tempo.

O intervalo de meio-tempo não pode exceder os 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 com indicação do árbitro.

Golos

Se um remate for efectuado durante o jogo, no final de uma parte, o golo será válido se a bola sair das mãos do jogador que remata antes do início do sinal de fim de parte.

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.

Preliminares

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 efectuou 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 situados entre a linha dos 10m e o topo que defendem. Os restantes podem estar em qualquer sítio do seu meio-campo.

A equipa que defende tem de estar na sua metade do campo, virados 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 infracção às Leis do Jogo.

Os jogadores da equipa que defende têm de permanecer na sua metade do campo até que:

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

Infracções e sansões

Se a ramassage inicial não for efectuada a galope ou se cada um dos jogadores da equipa que a efectua não apanhar a bola e passar a linha dos 10 m:

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

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

- o árbitro assinala uma P2

Interrupções

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. (ver Lei 15 - Entre-Dois)

Bola fora de jogo

A bola encontra-se fora de jogo quando:

- esta cair no solo fora das barreiras ou mangas que limitam o campo ou quando o cavalo do jogador que levar a bola tiver, pelo menos, um membro fora de campo
- a bola cruzar o aro da baliza e o golo for validado
- o jogo tiver sido interrompido pelo árbitro
- 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:

- ressaltar do topo, rede ou aro da baliza, mantendo-se no terreno de jogo
- ficar em cima das mangas laterais
- ressaltar no árbitro

Generalidades

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 dos passes

Tem de haver três passes, entre três jogadores diferentes da mesma equipa, antes de um golo ser validado.

Se a bola cair ao solo, tocar na estrutura do topo (rede ou topo) ou for interceptada a contagem dos passes recomeça.

Tempo de posse

Um jogador não pode manter a bola por mais de 10 segundos em sua posse. Neste caso, o árbitro assinala uma P3 a favor da equipa contrária, no local onde terminou o período de 10 segundos.

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

- a bola pode ser apanhada com o cavalo em movimento em qualquer andamento, sem abrandar, mas nunca com o cavalo parado - entende-se por abrandar a transição a um andamento inferior (do galope para o trote ou do trote para o passo)
- 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
- a zona de 5 m envolvente à bola deve ser evitada por jogadores que não a vão apanhar
- 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
- 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 sansões

- se o jogador que efectua a ramassage desmontar ou o seu cavalo parar, o árbitro assinala uma P3 a favor da equipa contrária
- se um jogador abrandar, mudar de direcção ou não se afastar rapidamente da bola na zona dos 5m, o árbitro assinala uma penalidade a favor da equipa contrária
- qualquer acção de defesa ou marcação ao jogador que efectua a ramassage será penalizada com uma P1 ou P2

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:

- pelo jogador mais próximo da bola desde que não prejudique os adversários
- se dois jogadores se encontram a igual distância, a prioridade é do jogador mais próximo da linha de jogo
- 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.

A defesa física

Acção de levar um cavalo ao contacto do cavalo do jogador que transporta a bola com o objectivo de o abrandar, mudar-lhe a trajectória ou tirar a bola.

É proibido defender um jogador num ângulo superior a 45° em relação à sua trajectória.

É proibido defender um jogador puxando-o em qualquer local ou utilizar o cavalo para atingir o jogador.

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:

- agarrar um adversário
- empurrar com as mãos, braço ou cabeça
- bater com os punhos, o antebraço, o cotovelo ou a cabeça, tanto para atacar como para defender
- estar na linha de jogo de um adversário, quer este transporte ou não a bola

Marcação

- somente se pode marcar o jogador portador da bola
- é proibido defender um jogador que não transporte a bola

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 afectada.

Roubo de bola a um adversário

- um jogador pode tentar tirar a bola a um adversário, mas apenas utilizando uma mão
- depois de um jogador ter agarrado a bola na posse do adversário, não é permitido mudar a bola de mão, ou tentar segurar a bola com as duas mãos
- tendo agarrado a bola, o jogador deve voltar a sentar-se rapidamente.
- não é permitido agarrar o jogador, o cavalo ou os arreios
- se um dos jogadores perder o assento na sela durante a disputa, deve largar imediatamente a bola
- 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)

Generalidades

Um golo é marcado quando a totalidade da bola passa o aro da baliza, salvo se anteriormente se verificar alguma infracção às Leis do Jogo por parte da equipa que marca o golo.

Golo válido

Um golo só é válido, se forem efectuados três passes, entre três jogadores diferentes da mesma equipa, sem a bola cair ao solo, tocar na estrutura do topo (rede ou topo), ou mudar de posse - o desvio de uma bola pelo adversário não significa mudança de posse e neste caso a contagem dos três passes fica inalterada.

Se o golo for inválido, mas a bola continuar em campo, o jogo continua.

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.

Regulamentos de competições

Quando o regulamento de uma competição obrigue a que exista uma equipa vencedora após um jogo ou eliminatória, as únicas formas de desempate são as seguintes:

- regra dos golos fora
- golo-de-ouro

Generalidades

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

- 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 7 m 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 média do alinhamento
- o lançamento para introduzir a bola no alinhamento não conta como passe, ou seja, tem de haver três passes posteriores ao lançamento para o golo ser válido
- os restantes jogadores de cada equipa devem estar pelo menos a 5 m dos jogadores do alinhamento, no seu lado do campo até o lançamento ser efectuado e só podem jogar a bola, após esta ter sido apanhada ou desviada por um jogador do alinhamento

O árbitro pode autorizar o lançamento assim que o lançador estiver pronto e pelo menos um jogador da equipa do lançador tenha tomado a sua posição no alinhamento.

Antes do apito do árbitro

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

Depois do apito do árbitro

- os jogadores do alinhamento 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 efectuar-lo até três segundos após o apito do árbitro

Todas as faltas cometidas, contra o supra enunciado neste ponto, serão penalizadas pelo árbitro com P3 a meio-campo, contra a equipa que cometeu a falta.

Alinhamento inválido

Um alinhamento é considerado inválido se:

- a bola for lançada para fora dos limites do alinhamento, definidos pelos cavalos de cada uma das equipas do alinhamento
- um jogador ultrapassa a linha imaginária dos 7 m antes do árbitro apitar
- a bola não atingir a primeira linha de jogadores à altura dos estribos
- a bola cair no solo atrás da segunda linha, sem ser tocada
- a bola tocar numa infra-estrutura
- qualquer uma das equipas provocar um atraso injustificado no alinhamento
- o lançador não esperar pelo apito do árbitro ou se efectuar o lançamento mais de 3 segundos após o apito do árbitro
- for cometida alguma falta sobre os jogadores do alinhamento

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

Lançamento tendencioso

- o lançamento só se considera tendencioso, se a bola for introduzida dentro do espaço médio definido pelos alinhamentos dos jogadores de cada equipa
- se a bola beneficiar a equipa do lançador, o árbitro manda trocar o lançador favorecendo agora a outra equipa. Se este voltar a ser tendencioso é o árbitro quem repõe a bola em jogo através de um entre-dois (ver Lei 15 - Entre-Dois)

Prioridade de ramassage a seguir a um alinhamento

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

- se a bola cair no solo entre os jogadores do alinhamento, somente estes podem tentar apanhar a bola, aplicando-se a estes as regras normais de ramassage. Se nenhum jogador no alinhamento apanhar a bola, o árbitro marca um entre-dois (ver Lei 15 - Entre-Dois)
- se a bola for desviada para um dos lados do alinhamento, a prioridade vai para os jogadores da equipa do lado onde a bola caiu

Esta vantagem é perdida se:

- não houver uma acção imediata para apanhar a bola
- após uma primeira tentativa de apanhar a bola

A linha de jogo, também nestes casos, é definida pela Lei 11.

Um entre-dois é marcado como resultado de:

- uma repetição de um alinhamento tendencioso, após duas tentativas
- quando a bola cai no meio do alinhamento e não é recuperada por nenhum dos jogadores que nela participem
- uma falta que não beneficie nenhuma das equipas
- início de um período de golo-de-ouro
- quando dois jogadores saem do campo em disputa de bola

Procedimento

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

- o árbitro coloca-se encostado ao lado do campo, perpendicular onde a causa do entre-dois ocorreu
- no caso de um entre-dois ser marcado entre a linha de 15 m e o topo, o lançamento é efectuado na marcação dos 15 m mais próxima
- os dois jogadores colocam-se lado a lado em frente ao árbitro, a uma distância de 5 metros deste - os jogadores devem estar separados à distância de 1 metro
- o árbitro lança a bola entre os dois jogadores - não há qualquer imposição quanto à forma de o árbitro atirar a bola, nem este é obrigado a apitar para efectuar o lançamento
- 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
- os restantes jogadores devem estar a uma distância mínima de 5 m do alinhamento, no seu lado do campo, até o lançamento ser efectuado e só podem jogar a bola depois desta ter sido apanhada ou desviada por um dos jogadores do alinhamento
- todas as regras referentes ao alinhamento aplicam-se ao entre-dois, excepto o que diz respeito ao arranque dos cavalos

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

As infracções e comportamentos anti-desportivos são penalizados da seguinte forma:

Penalidade

Uma penalidade é atribuída à equipa contrária se um jogador, substituto, ajudante ou treinador infringir as Leis do Jogo, ou se realizar uma das seguintes acções de maneira que seja considerada pelo árbitro como perigosa, inconsciente ou com uso excessivo da força:

- agrida, ou tente agredir, um adversário
- agrida, ou tente agredir - com a bola, rédeas, ou mãos -, o seu cavalo ou um cavalo de um adversário
- agarre, ou tente agarrar, um adversário
- insulte, ou intimide, um adversário, incluindo agitar a bola como forma de intimidação
- causar obstrução ficando na linha de jogo do adversário, quer seja portador da bola ou não
- interfira com a segurança do jogo
- não utilize de forma correcta o seu arreio
- perda propositada de tempo de jogo
- troca de números sem avisar o árbitro

Nestas situações o árbitro tem liberdade para atribuir uma penalidade que considere apropriada, tendo em conta a gravidade da falta cometida. (ver Lei 17 - Penalidades)

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 das respectivas montadas.

Será assinalada uma P2 ou P1, acompanhada de cartão ou advertência, consoante a gravidade da acção.

Acções disciplinares

Advertência verbal

O cartão amarelo é utilizado pelo árbitro para indicar que um jogador foi advertido. Um jogador a quem sejam mostrados dois cartões amarelos não pode participar mais no jogo mas pode ser substituído.

O cartão encarnado é utilizado para indicar que um jogador foi expulso. 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.

Apenas aos jogadores pode ser mostrado o cartão amarelo ou encarnado.

O árbitro tem autoridade para tomar acções disciplinares desde o momento em que entrar no campo de aquecimento e até ao momento em que abandonar o terreno de jogo, após o apito final.

Acções passíveis da mostragem de cartão amarelo

Um jogador é advertido com um cartão amarelo se cometer uma das seguintes acções:

- comportamento inaceitável
- negar uma oportunidade de golo clara ao adversário através de uma infracção
- discordar por palavras ou actos
- infracção persistente das Leis do Jogo
- bater no seu cavalo com a bola, rédeas ou com outra parte do arreio
- bater no cavalo de um jogador adversário ou agarrar as rédeas, arreio ou o próprio cavalo.
- atrasar o reinício do jogo
- não respeitar as indicações do árbitro, nomeadamente no que se refere ao seu posicionamento

Acções passíveis da mostragem de cartão encarnado

Um jogador é expulso com um cartão encarnado se cometer uma das seguintes acções:

- infracção grave
- conduta violenta
- cuspir num adversário ou qualquer outro elemento
- utilizar linguagem ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos

O árbitro pode marcar penalidades contra uma equipa que infrinja as Leis do Jogo. Há três tipos de penalidades, que podem ser atribuídas de acordo com a natureza e a gravidade da acção que as origina.

Penalidade 1 (P1)

Uma P1 é atribuída como resultado de uma infracção às regras, séria e inaceitável: brutalidade ou jogo perigoso, insultos ao árbitro, interferência grave com a prioridade na ramassage ou se a falta interferir com o remate à baliza sempre que o jogador se encontre em posição de o fazer com sucesso.

A marcação da P1 é feita na linha dos 5 m e de frente para a baliza. O jogador que marcar a falta deve colocar-se atrás dessa linha e rematar directo à baliza - deve considerar-se neste aspecto as mãos do cavalo. O seu cavalo tem de permanecer parado até ao momento em que a bola sai das mãos do jogador. Caso não o faça, o árbitro manda continuar a partida, respeitando-se as regras de prioridade na ramassage para se apanhar a bola do chão.

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 acção defensiva.

Os jogadores da equipa que marca a falta, têm de estar atrás da linha da bola, até a penalidade ser marcada, o que tem de acontecer depois do apito do árbitro.

Se o jogador que marcar a falta falhar o golo, a prioridade da ramassage é sempre dada à equipa que defende, mesmo quando a bola caia entre a baliza (2,5 m do topo) e a equipa atacante.

Esta vantagem é perdida se não houver uma acção imediata para apanhar a bola ou após uma primeira tentativa de apanhar a bola.

Penalidade 2 (P2)

A P2 é atribuída como resultado de ofensas menos graves mas que, mesmo assim interferem com a jogada ou com a segurança do jogo, obstrução ou intimidação do adversário.

O árbitro pede ao capitão de equipa para escolher entre:

- um remate directo à baliza da linha dos 10 m
- passar a bola (3 passes entre 3 jogadores diferentes) da linha dos 15 m

O árbitro indica a decisão publicamente:

- remate directo dos 10 m indicando a baliza para a qual o remate será efectuado
- três passes dos 15 m levantando três dedos

Após a decisão não pode haver alterações.

Os jogadores da equipa que marca a falta, têm de estar atrás da linha da bola, até a penalidade ser marcada, o que tem de acontecer depois do apito do árbitro.

Os jogadores da equipa que efectuou 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 às regras de marcação.

Penalidade 3 (P3)

A P3 é assinalada como resultado de infracções menos graves.

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

- 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 infracção
- se for atribuída a uma equipa no seu próprio meio-campo, é marcada no local onde foi cometida a infracção

O jogador que marca a falta coloca-se no local respectivo 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 direcção da equipa que defende. Se não for respeitada esta regra é assinala 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 direcção da sua baliza.

Demora na marcação de uma penalidade

Caso uma equipa demore a marcar a penalidade (P1, P2 ou P3) o árbitro atribui essa marcação à outra equipa, na forma de uma P3.

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:

- a reposição da bola em jogo é efectuada 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:

- 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
- se a bola sair no topo defensivo da equipa à qual é atribuída a reposição, a reposição da bola em jogo é efectuada 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.

Portador da bola

Um jogador portador da bola deve controlar a velocidade e a direcção do seu próprio cavalo, 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 contactos superiores a 45°.

Jogador desmontado

Se um jogador portador da bola apear do seu cavalo, 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 acções 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.

Cavalo caído ou lesionado

Se um cavalo cair ou se lesionar, o árbitro deve parar o jogo de imediato.

Um jogador cuja montada se tenha lesionado deve retirar a sua montada de campo para que esta possa ser assistida pelo médico veterinário.

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 interrupção.

Cuidado com os cavalos

Qualquer brutalidade para com as montadas é proibida no campo e em qualquer outro local e deve ser castigada pelo árbitro.

Qualquer cavalo que, na opinião do árbitro, não satisfaça os requisitos mínimos de aparência e condição de saúde pode ser recusado para jogar.

O árbitro ou o delegado pode a qualquer momento parar o jogo para verificar a condição de um cavalo.

Um cavalo retirado somente poderá voltar a jogar ou a participar na cerimónia de entrega de prémios, com a autorização do médico veterinário e consentimento do árbitro.

Camuflar um ferimento num cavalo, é proibido.

A decisão do árbitro quanto ao estado do cavalo é final e não tem recurso.

Golos fora ou golo-de-ouro são os dois métodos aprovados para determinar a equipa vencedora, quando as regras da competição exigam a existência de uma equipa vencedora no final do jogo.

Golos fora

As regras da competição podem permitir que, quando as equipas jogam nos campos uma da outra, se o resultado combinado estiver empatado após o segundo jogo, qualquer golo marcado no campo da equipa adversária vale o dobro.

Golo-de-ouro

No caso de a competição necessitar de um vencedor e não for possível aplicar o método dos golos fora - ou se o jogo permanecer empatado após a utilização deste método - joga-se um período de golo-de-ouro:

- o período de golo-de-ouro começa após um intervalo de 3 minutos a seguir ao final do jogo
- o árbitro lança um entre-dois na linha de meio-campo para começar o período de golo-de-ouro
- cada parte deve ter a duração máxima de 5 minutos

Se no final da primeira parte o empate persistir haverá novo intervalo, cujo tempo será o mínimo para se proceder à troca de campos, após o que o árbitro reinicia novo período procedendo da mesma forma e assim sucessivamente até haver um golo.

A equipa que marcar primeiro ganha o jogo.

A área técnica encontra-se na zona de segurança. É o local onde se encontram treinadores, jogadores suplentes a cavalo, tratadores e elementos das equipas.

O número de pessoas que pode estar na área técnica é definido pelos regulamentos das competições.

Os ocupantes da área técnica são identificados antes do início do jogo, de acordo com as regras da competição.

Apenas uma pessoa de cada vez pode dar instruções tácticas a partir da área técnica. Os restantes elementos devem permanecer o mais afastados possível da área de jogo.

Todos os ocupantes da área técnica devem comportar-se de forma responsável.

Um cronometrista oficial controla o tempo dos jogos. Sempre que possível, deverá ser nomeado um árbitro cronometrista.

É função do cronometrista:

- iniciar ou parar o cronómetro de acordo com as indicações do árbitro
- parar o cronómetro sempre que for assinalada uma P1, P2, entre-dois, lançamento tendencioso ou sempre que a bola sair por um dos topos
- iniciar a contagem do desconto de tempo sempre que o árbitro atribuir o desconto de tempo a uma das equipas
- 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

Um terceiro árbitro pode ser nomeado, tomando parte no jogo no caso de algum dos outros dois árbitros não se encontrar em condições de continuar.

O terceiro árbitro assiste quaisquer tarefas administrativas antes, durante e após o jogo, como solicitado pelo árbitro.

O terceiro árbitro tem autoridade para verificar o equipamento dos jogadores substitutos antes destes entrarem em campo, no caso de qualquer alteração. Se o equipamento não estiver de acordo com as Leis do Jogo, informará o árbitro.

Assiste o árbitro no controlo do jogo, em concordância com as Leis do Jogo. O árbitro, no entanto, mantém a autoridade para decidir em todos os aspectos relacionados com o jogo.

Após o jogo, o terceiro árbitro deve submeter um relatório às autoridades competentes sobre qualquer comportamento anti-desportivo ou outro incidente que tenha ocorrido fora da zona de acção do árbitro e do árbitro assistente. O terceiro árbitro deve avisar o árbitro e o seu assistente de qualquer relatório que seja feito.

Tem a autoridade de informar o árbitro de comportamentos irresponsáveis por parte de qualquer ocupante da área técnica.

O campo

Especificações das dimensões do campo, das balizas e as linhas de penalidade - Tabela 1.

A bola

As dimensões da bola dependem do escalão etário - Tabela 3.

O capitão

O capitão é representado pelo treinador da equipa no escalões de sub-8 e sub-11.

Equipamento dos jogadores e das montadas

- nos escalões de sub-8 e sub-11 é permitido o uso de um stick, preso à sela e é proibido o uso de esporins
- nos escalões de sub-13 e sub-16 é permitido o uso de esporins, que têm que ser de metal e com um tamanho máximo na pua de 1,5 cm

Categorias de póneis

A subdivisão das categorias de póneis é definida de acordo com a altura dos mesmos e encontra-se especificada na Tabela 2.

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

Arbitragem

A arbitragem é feita a pé nos escalões de sub-8 e sub-11.

Ramassage inicial

A ramassage inicial pode ser feita a trote nos escalões sub-8 e sub-11.

Alinhamento (Touche)

Não existe alinhamento nos escalões de sub-8 e sub-11. Após o golo, o jogo recomeça com a marcação de uma P3, debaixo da baliza da equipa que sofreu o golo.

Defesa

- nos escalões de sub-8 e sub-11, os jogadores que defendem não devem parar entre a sua linha de 10 m e o seu topo
- no escalão sub-13, os jogadores que defendem não devem parar entre a sua linha de 12 m e seu topo

Se o fizerem o árbitro assinala uma P3 a favor da equipa que ataca.

Tabela 1 – Escalões etários do horseball jovem

Categoria	Idade	Pónei	Campo mínimo		Altura da baliza	Linha P1	Linha P3		Bola
			Comp.	Largura			Rem. Dir.	3 passes	
Sub-8	até 8	Máx. A	40m	20m	2,0m	3m	6m	10m	N.º 2
Sub-11	9-11	Máx. B	40m	20m	2,0m	3m	6m	10m	N.º 2
Sub-13	12-13	Máx. C	50m	20m	3,0m	4m	8m	12m	N.º 3
Sub-16	14-16	Máx. D	60m	20m	3,5m	5m	10m	15m	N.º 4

Tabela 2 – Subdivisão das categorias de póneis

Categoria de pónei	Altura	Altura máxima (com ferraduras)
A	até 107cm	-
B	de 108 a 130cm	-
C	de 131 a 140cm	-
D	de 141 a 148cm	149cm

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

Tabela 3 – Especificações e dimensões da bola

	Escala		
	Sub-8 / Sub-11	Sub-13	Sub-16
Dimensão da bola	N.º 2	N.º 3	N.º 4
Circunferência da bola	47cm	60cm	65cm
Comprimento das pegas	25cm	28cm	31cm
Distância entre pontos de fixação de uma pega	15cm	18cm	20cm
Largura das pegas	16-18mm	18-20mm	18-20mm
Espessura das pegas	4-6mm	6-8mm	6-8mm
Peso total	400-500g	500-600g	600-700g