



Regulamento Geral de Competições Horseball 2012





Regulamento Geral de Competições 2012

Aprovado em reunião de direcção de 26 de Janeiro de 2012

Índice

Artigo 1º - Disposição prévia	4
Artigo 2º - Época desportiva	4
Artigo 3º - Actividade oficial	4
Artigo 4º - Denominação e ordenamento dos campeonatos	4
Artigo 5º - Formato das competições	5
Artigo 6º - Competições a eliminar	5
Artigo 7º - Competições por pontos	5
Artigo 8º - Terminar o Jogo	6
Artigo 9º - Falta de Comparência	6
Artigo 10º - Advertências, Cartões e Disciplina	6
Artigo 11º - Subida e Descida de Divisão	7
Artigo 12º - Licenças dos Jogadores	7
Artigo 13º - Exames de Sela	8
Artigo 14º - Escalões	8
Artigo 15º - Subidas de Escalão	9
Artigo 16º - Transferências	9
Artigo 17º - Equipamentos	9
Artigo 18º - Cavalos	9
Artigo 19º - Treinadores, Tratadores e Elementos de Apoio	10
Artigo 20º - Oficiais	10
20.1. Responsável da Arbitragem e Delegado	10
20.2. Funções do Delegado	11
20.3. Júri de Terreno	11
20.4. Funções do Júri de Terreno	11
20.5. Árbitros	11
20.6. O Médico Veterinário	11
Artigo 21º - Inspeção Veterinária	12
Artigo 22º - Organização de Jogos	12

Artigo 1º - Disposição prévia

Clubes - As associações ou sociedades desportivas com equipas participantes nas competições oficiais

FEP - Federação Equestre Portuguesa

HPT - Associação Horseball Portugal

Artigo 2º - Época desportiva

A época desportiva das competições da FEP tem início a 1 de Janeiro e termina a 31 de Dezembro do mesmo ano.

Artigo 3º - Actividade oficial

Considera-se actividade oficial a que respeita à participação nos Campeonatos Nacionais, Taça de Portugal, Taça Challenge, Super-Taça Diogo Mota, Super Challenge e outras provas que sejam organizadas pela HPT/FEP.

Artigo 4º - Denominação e ordenamento dos campeonatos

1. Consideram-se competições organizadas pela HPT/FEP as seguintes:

- a) Campeonato Nacional Masters
- b) Campeonato Nacional Trophy
- c) Campeonato Nacional Challenge
- d) Taça de Portugal
- e) Taça Challenge
- f) Super-Taça Diogo Mota
- g) Super Challenge

2. Em caso de celebração de contrato de patrocínio de uma das competições acima referidas, que envolva a inclusão de um elemento comercial na sua designação, competirá à Comissão Técnica definir para a respectiva época desportiva, a denominação oficial de qualquer daquelas competições.

3. A HPT/FEP divulgará, anualmente, a relação definitiva das equipas participantes em cada uma das competições acima previstas.

4. Cada competição será organizada segundo as normas especiais e normas gerais comuns a todas as provas previstas neste regulamento.

5. Os clubes devem cumprir as obrigações decorrentes dos patrocínios das competições.

Artigo 5º - Formato das competições

As competições oficiais são a eliminar e/ou por pontos.

Artigo 6º - Competições a eliminar

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

Artigo 7º - Competições por pontos

1. As competições oficiais por pontos terão um mínimo de duas voltas e os participantes encontrar-se-ão todos entre si.
2. Nas competições disputadas por pontos adoptar-se-á a seguinte tabela:
 - Vitória 3 pontos
 - Empate 1 ponto
 - Derrota 0 pontos
3. A falta de comparência não justificada de uma equipa a um jogo oficial determina a atribuição à equipa adversária dos 3 pontos correspondentes à vitória + dedução de 8 golos na diferença de golos da equipa em falta de comparência, e acréscimo de 8 golos à equipa oponente
4. Para estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:
 - a) Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
 - b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
 - c) Maior diferença entre o número dos golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas nos jogos realizados em toda a competição;
 - e) O maior número de vitórias em toda a competição;
 - f) O maior número de golos marcados em toda a competição.
 - g) Menor número de cartões vermelhos e amarelos (1 vermelho = 2 amarelos) ou menor número de penalidades 1 cometidas
 - h) Equipa com média de idades mais baixa
5. No caso de uma equipa abandonar uma competição, cuja classificação dependa de pontos (ex. Campeonato Nacional), os pontos ganhos pelas equipas à equipa desistente, entre vitórias e empates, são-lhes retirados e submetem-se a nova Classificação Geral independente dos lugares que ocupavam no momento da desistência. Neste cenário, os golos marcados e sofridos sofrem uma recontagem sendo deduzidos os referentes aos confrontos com a equipa desistente.
6. No caso de uma equipa abandonar uma competição por eliminatórias (ex.: Taça de Portugal), a equipa adversária passa automaticamente à eliminatória seguinte.

Artigo 8º - Terminar o Jogo

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

- a. O Árbitro pode decidir terminar o jogo, por força maior e devidamente sustentada. Neste caso, se este não puder recomeçar num período de 30 minutos após a paragem, o jogo tem de ser repetido.
- b. Uma equipa pode desistir de um jogo a qualquer momento. Neste caso a equipa que desiste perde o jogo e assume uma falta de comparência. Todos os golos marcados pelos jogadores da equipa vencedora serão creditados para a equipa. Será aplicada a diferença de golos da Falta de Comparência a menos que esta seja melhorada pelos golos marcados nessa altura. Neste caso a diferença entre as equipas será ajustada de forma correcta.
- c. 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. A Equipa do Jogador, Treinador, Tratador ou Elemento de Apoio responsável por essa situação perde automaticamente o jogo, independentemente do resultado na altura. É aplicada a lei da falta de comparência. Todos os golos marcados pelos jogadores serão creditados para a equipa. Será aplicada a diferença de golos da Falta de Comparência a menos que esta seja melhorada pelos golos marcados nessa altura. Neste caso a diferença entre as equipas será ajustada de forma correcta.

Artigo 9º - Falta de Comparência

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

Artigo 10º - Advertências, Cartões e Disciplina

1. Três cartões amarelos mostrados ao mesmo jogador em jogos diferentes implicam 1 jogo de suspensão.
2. Dois cartões amarelos mostrados ao mesmo jogador, no mesmo jogo, o jogador em causa fica um jogo suspenso;
3. Um cartão vermelho: o jogador terá no mínimo 2 jogos de suspensão com efeito imediato.
- d. Os castigos apenas podem ser cumpridos no mesmo grupo de competições daquele onde viram o cartão. Neste contexto o Campeonato Nacional Masters, Campeonato Nacional Trophy, Campeonato Nacional Challenge, Taça de Portugal, Taça Challenge, Super-Taça e Super Challenge incluem-se no mesmo grupo de competições. Todas as outras, como torneios, estão noutra plano.
- e. Os castigos transitam de uma época. Os cartões têm a duração de uma época desportiva.
- f. Os cartões mostrados em torneios oficiais não acumulam para as competições oficiais (Campeonatos Nacionais, etc.).

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

Artigo 11º - Subida e Descida de Divisão

1. Qualquer equipa que inicie actividade competitiva entra sempre para a divisão de nível inferior que existir nesse mesmo ano.
2. No final de cada ano, desce uma ou duas equipas à segunda divisão, independentemente de poderem subir uma ou duas à primeira divisão.
3. Nunca poderão subir mais que duas equipas à primeira divisão.
4. No caso de haver um acréscimo significativo de equipas num dado ano, a repartição das equipas deverá ser sempre feita na divisão inferior e neste caso não há obrigatoriedade de descida de equipas da primeira para a segunda divisão.
5. Se necessário poderão ser disputados jogos (tipo play off) entre equipas para avaliar as subidas e descidas. Estes play off devem ser compostos por um número mínimo de 4 equipas. No caso de descida, entre as quatro últimas equipas dessa divisão e em caso de subida, entre as quatro primeiras classificadas dessa divisão.
6. Caso existam duas ou mais divisões, não poderá existir na primeira divisão mais do que uma equipa do mesmo clube.
7. Caso exista apenas uma divisão, pode ser aceite mais do que uma equipa do mesmo clube. Neste caso, estas têm que ser compostas por jogadores e cavalos diferentes.
8. Quando uma equipa desistir de participar no Campeonato da Divisão para que estava qualificada, optando pela Divisão inferior ou cessando a actividade, o seu lugar será ocupado pela equipa que desceria à Divisão inferior.

Artigo 12º - Licenças dos Jogadores

1. Os jogadores que joguem numa competição oficial, organizada pela HPT/FEP têm de estar federados na FEP e inscritos na HPT.
2. As inscrições têm de ser efectuadas na FEP e HPT 48 horas antes do início da partida onde o jogador irá jogar pela primeira vez nesse ano.

3. Um jogador que represente outro país deve ter a autorização da ONHB do seu próprio país, do país que representa (encontros internacionais) e o aval da FEP. Cada equipa apenas poderá inscrever 1 jogador estrangeiro numa competição oficial.
4. Os novos jogadores que queiram participar em competição, independentemente do escalão etário, deverão fazer o Exame de Sela 4 da FEP (adaptado à disciplina) para se poderem federar.

Artigo 13º - Exames de Sela

1. Os exames de sela são obrigatórios para todos os novos praticantes que se federarem pela primeira vez.
2. O Programa de Formação de Praticantes – Selas, publicado na Circular no 1 DIR/2008 de 14 de Janeiro de 2008 define todos os parâmetros relacionados com os exames de sela, em função do escalão etário e tipo de competições.

Artigo 14º - Escalões

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

Sub-11 anos	Denominados pela FEP como Iniciados, é o escalão que abrange todos os jovens até ao ano em que completam 11 anos de idade.
Sub-13 anos	Escalão que compreende os Jovens cavaleiros com idades entre os 12 anos (11 anos no início do ano) até ao fim do ano que completam 13 anos de idade. Denominado pela FEP como Juvenis é também o primeiro escalão etário de competição considerado pela FIHB.
Sub-16 anos	Internacionalmente denominados por Pony Riders, é uma subdivisão do escalão nacional de Juniores na FEP e que têm idades compreendidas entre os 14 anos (13 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam os 16 anos de idade. É o escalão por excelência de competição internacional considerado pela FIHB.
Sub-18 anos	Denominado pela FEP como Juniores , abrange os jovens desde o ano em que completam 14 anos de idade (13 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 18 anos de idade. É o terceiro escalão etário de horseball jovem de competição considerado pela FIHB.
Sub-21 anos	Internacionalmente dominados por Young Riders, é primeira faixa etária do escalão Sénior, que vai desde o ano em que completam 19 anos de idade (18 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 21 anos de idade.
Séniore	São todos os cavaleiros jogadores com mais de 18 anos de idade.
Feminino	Compreende competições onde participam apenas amazonas.

Artigo 15º - Subidas de Escalão

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

Artigo 16º - Transferências

1. Os jogadores sub-18, sub-21 e séniores não se podem transferir durante a época desportiva.
2. Nos escalões jovens (sub-8, sub-11, sub-13 e sub-16) os jogadores podem transferir-se uma vez durante a época desportiva. Os jogadores só podem ser inscritos por um equipa em cada competição oficial. A transferência deve ser comunicada por escrito à HPT.
3. Caso existam duas ou mais divisões nos Campeonatos Nacionais, os jogadores sub-21 da equipa da divisão inferior podem participar em 2 jogos do Campeonato Nacional pela equipa da divisão superior, do mesmo clube. Os jogadores só poderão alinhar por uma equipa 72 horas após o último jogo pela outra equipa.

Artigo 17º - Equipamentos

1. O equipamento dos jogadores tem de estar de acordo com as Leis do Jogo e preencher os seguintes requisitos:
2. As camisolas têm de ser numeradas de 1 a 99. Os respectivos números têm de ser colocados nas camisolas e têm de ter as seguintes medidas: 20cm nas costas (obrigatório) e 10cm no peito (optativo). Os jogadores não podem mudar de número durante um jogo.
3. Camisolas com riscas verticais pretas e brancas são reservadas aos Árbitros.
4. As equipas que ostentem publicidade relativa a patrocinadores, nos jogadores ou nas montadas, deverão fazê-lo em conformidade com o disposto pela FEP.
5. As equipas que participem nas competições oficiais, têm de ter dois equipamentos, um principal e outro alternativo e com esquemas de cores distintos.

Artigo 18º - Cavalos

1. Todos os cavalos que joguem numa competição oficial, organizada pela HPT/FEP, têm de estar registados na FEP, pelo menos 48 horas antes do início da partida onde o cavalo irá participar pela primeira vez nesse ano
2. São autorizados oito cavalos na inspecção veterinária mas só poderão alinhar seis em jogo e apenas quatro podem jogar de cada vez.

3. Cada cavalo pode efectuar apenas um jogo por dia.
4. A idade mínima dos cavalos é de 5 anos para poderem jogar.
5. Todos os cavalos são obrigados a fazerem-se acompanhar de um Boletim de Vacinas com o programa de vacinas averbado de acordo com as normas da FEI e onde tem de constar o resenho de identificação do cavalo em causa. Os cavalos que não o possuírem não são autorizados a jogar e podem ser expulsos da zona de boxes.
6. Os cavalos que constem na folha de jogo podem ser montados durante o aquecimento por outros cavaleiros, pelo treinador ou pelos tratadores desde que estes trajem de acordo com o traje de equitação.
7. Os cavalos de uma equipa não podem ser partilhados por diferentes equipas, salvo cavalos de equipas do mesmo clube mas de divisões diferentes.
9. Em qualquer situação os cavalos só podem ser utilizados por uma equipa 72 horas após o último jogo por outra equipa
10. Os cavalos dos árbitros deverão ser assegurados pela Comissão Organizadora e também devem comparecer à inspecção veterinária. Se por imprevisto a 30 minutos do começo do jogo não houver cavalo disponível para o árbitro, devem as Equipas designar um dos seus cavalos presentes para cavalo do Árbitro por uma metade do jogo.

Artigo 19º - Treinadores, Tratadores e Elementos de Apoio

1. Cada equipa tem direito a um número máximo de 10 pessoas na área técnica, todas elas identificadas. Este número corresponde a:
 - 1 Tratador por cavalo até um máximo de 6
 - 1 Treinador e 1 Treinador adjunto
 - 1 Veterinário
 - 1 Médico
2. Nenhum indivíduo se pode fazer passar para as funções supra enumeradas, para as quais não esteja credenciado. Todos os elementos presentes na área técnica têm de estar credenciados pelo respectivo clube.
3. Os treinadores podem dirigir-se ao árbitro apenas para solicitar um desconto de tempo. Todos os restantes elementos estão interditos de falar com os árbitros, se o fizerem podem ser expulsos.
4. Os treinadores devem ter uma braçadeira identificativa num dos braços dizendo "Treinador".
5. Excepto nos descontos de tempo ou durante o intervalo, o treinador e os tratadores não podem entrar no campo de jogo, podendo ser expulsos se o fizerem.
6. Os elementos nunca podem entrar na zona do árbitro assistente, i.e., 5m para cada lado e para trás da cadeira do árbitro. A não observância desta regra traduz-se numa falta técnica.

Artigo 20º - Oficiais

20.1. Responsável da Arbitragem e Delegado

1. O Responsável da Arbitragem é nomeado pela Comissão Técnica da FEP
2. O Delegado é credenciado pela FEP, para cada evento e obriga-se ao estipulado no Regulamento Geral da FEP.

20.2. Funções do Delegado

1. Para além do estipulado no Regulamento Geral há a considerar o seguinte:
2. O Delegado assegura que todas as competições ocorrem em conformidade e decide sobre alguma dúvida que possa surgir na interpretação das regras. Não pode, contudo, interferir com a arbitragem durante os jogos. Pode pedir ao Árbitro que pare um jogo, por qualquer razão de força maior. Pode retirar um cavalo ou um jogador de jogo, depois de se aconselhar com o veterinário ou com o médico.
3. O Delegado, presente em todos os jogos, tem ainda como funções:
 - Presidir à inspeção veterinária e tomar as respectivas decisões.
 - Aprovar o campo de jogos.
 - Receber e reencaminhar as reclamações.
 - Controlar a identificação dos cavalos e restantes papeis.
 - Controla as licenças e inscrições dos jogadores.
 - Gerir e tudo fazer para que todos os eventos decorram de forma aceitável.

20.3. Júri de Terreno

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

20.4. Funções do Júri de Terreno

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

20.5. Árbitros

1. Os Árbitros para os jogos são escolhidos pelo Responsável da Arbitragem, de acordo com as listagens da FEP. O sorteio está contemplado.
2. Todos os Árbitros têm de estar devidamente inscritos na FEP e HPT, com o respectivo seguro validado.
3. As funções dos árbitros são definidas pelas Leis do Jogo

20.6. O Médico Veterinário

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

Artigo 21º - Inspeção Veterinária

1. Todos os encontros sob tutela da FEP têm de ter uma inspeção veterinária de todos os cavalos envolvidos e no máximo de oito por equipa, salvo no que se refere a torneios particulares e/ou jogos de exibição.
2. Até 30 minutos antes da inspeção o responsável pela equipa deverá entregar ao Delegado a lista dos cavalos a estarem presentes, bem como os documentos de vacinas dos mesmos.
3. A inspeção será levada a cabo de acordo com o programa oficial da Comissão Organizadora.
4. A inspeção será conduzida pelo Delegado e realizada por um Veterinário em conjunto.
5. As normas aplicáveis durante a inspeção são as estabelecidas pelo RV da FEI.
6. Só o Delegado tem poderes para excluir da competição um cavalo classificado como inapto.
7. Uma segunda inspeção é contemplada sempre que houver dúvidas quanto à condição de um cavalo, mas tal tem de ser aprovado pelo Delegado.
8. Na zona delimitada da inspeção veterinária só é permitida a presença a responsáveis da C.O., o médico veterinário da C.O., um responsável da equipa e o jogador que apresenta o seu cavalo.

Artigo 22º - Organização de Jogos

1. A Comissão Organizadora deve assegurar a presença dos seguintes itens, durante uma competição:
 - Uma plataforma elevada, no mínimo com 1 metro, para o Árbitro de cadeira;
 - Cavalo(s) para os Árbitros
 - Ambulância
 - Médico
 - Veterinário
 - Segurança
 - Um secretariado afastado dos espectadores, no raio de audição do Árbitro de cadeira.
2. O Secretariado é reservado à Comissão Organizadora, ao Delegado da FEP, delegados das equipas, secretário aos jogos, cronometristas, comentador, médico e veterinário. O Secretariado deve conter:
 - Uma cópia dos regulamentos oficiais;
 - Uma buzina de ar ou campainha;
 - 2 Cronómetros;
 - Um bom sistema áudio, incluindo microfone;
 - Um quadro de pontuação;
3. Para conhecimento total deste ponto, deve a Comissão Organizadora ser conhecedora do Documento Oficial da FIHB para a organização de jogos – Carrier des Charges e reconhecido pelos países membros.