

# LIGA DE HORSEBALL DE MADRID

## NORMATIVA 2022

### PREÁMBULO

El objetivo del presente documento es establecer la normativa que regule el desarrollo de la Liga de Horseball de la Federación Hípica de Madrid (FHM) para la temporada 2022.

La Liga de Madrid de Horseball se desarrollará de acuerdo con lo establecido en estas normas, en los Reglamentos de *Horseball, General y Veterinario* de la R.F.H.E, así como del Reglamento Disciplinario de la F.H.M.

La Federación Hípica de Madrid es la entidad responsable tanto de la dirección y supervisión de la Liga de Horseball de Madrid, como de la aplicación de las normativas y reglamentos mencionados, pudiendo para ello, nombrar un Director de la Liga, que con independencia de las labores que por reglamento tiene establecido el Delegado federativo y las propias del Comité Técnico de Jueces, auxilie a la F.H.M, en el resto de tareas que a continuación se relacionan.

### OPERATIVA DE FUNCIONAMIENTO

La F.H.M. será la responsable de hacer el calendario, de gestionar las fichas de inscripción de los equipos y de recibir del comité organizador de cada jornada las actas de los partidos disputados, que se incorporarán al acta general.

Igualmente llevará a cabo, las clasificaciones oficiales y la tabla de goleadores. La F.H.M. recibirá toda la documentación del comité organizador de cada jornada y/o en su caso del Director de la Liga, en un plazo no superior a cinco días desde la fecha de celebración de cada jornada.

### PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIÓN

Los clubes que presenten equipos para participar en la Liga de Madrid de Horseball, deberán disponer de la correspondiente Licencia de Club expedida por la F.H.M.

Los clubes deberán presentar a la Federación Hípica de Madrid, antes del **6 de diciembre de 2021**, la hoja de inscripción de cada equipo, en el modelo que se acompaña a esta normativa (ANEXO I). Será condición necesaria para formalizar la inscripción que todas las licencias necesarias, correspondientes al año 2022, estén en vigor en el momento de la presentación de la inscripción.

El coste de la inscripción de cada equipo se establece en 250,00 € que deberán ser ingresados en la cuenta corriente de la F.H.M. (ES37 0030 1452 9300 0156 8271) en el momento de la inscripción. Al finalizar la Liga, las cantidades ingresadas por este concepto serán distribuidas por la F.H.M. entre los distintos

organizadores de las jornadas de forma porcentual, en función del número de jornadas que cada organizador realice.

Un mismo club podrá presentar hasta un número máximo de tres equipos en una misma categoría.

Cada club inscrito puede solicitar ser anfitrión de una jornada siempre y cuando cuente con los requisitos necesarios para la organización de la misma, asumiendo los costes correspondientes.

La F.H.M, en función de las solicitudes recibidas, decidirá las sedes de las jornadas de la Liga, teniendo que realizar cada sede, un depósito de 150,00 € euros, en la cuenta corriente de la F.H.M. (ES37 0030 1452 9300 0156 8271), por cada una de las jornadas adjudicadas, en el momento que la F.H.M. les confirme su decisión.

El objetivo de estas cantidades es garantizar el desarrollo de la Liga, devolviendo al finalizar la misma las cantidades a cada club. En el caso de que por incumplimiento de alguno de los clubes sobraré alguna cantidad, esta se repartiría entre el resto de los clubes participantes.

## ***ORGANIZACIÓN DE LAS JORNADAS***

El club organizador de cada jornada de liga deberá hacerse cargo de todos los requisitos necesarios para la celebración de la misma, teniendo en perfectas condiciones los siguientes elementos:

- 1.- Pista reglamentaria conforme a lo establecido en el Reglamento de Horseball de la RFHE.
- 2.- Pista de calentamiento de al menos 20 x 30 metros.
- 3.- Valla del terreno de juego con una altura mínima de 1,20 metros.
- 4.- Redes del aro adecuadas para ver la pelota.
- 5.- Ambulancia desde el comienzo de la Jornada hasta la finalización de la misma. En caso de ausencia de la ambulancia por cualquier motivo, se detendrá la competición hasta disponer nuevamente de ambulancia.
- 6.- Silla o plataforma del árbitro con una altura de 1,5 a 2 metros de altura.
- 7.- Los caballos de los árbitros deberán estar federados y bien preparados antes de los partidos (silla, bridas, protectores o vendas y correa de recogida) y serán puestos a disposición de los árbitros por el Club Organizador.
- 8.- La delimitación entre la zona de seguridad y el área de juego debe realizarse de manera segura y debe ser fácilmente franqueable a lo largo de toda la pista, debiendo disponer de elementos que impidan que el balón salga rodando del terreno de juego. Los fondos podrán ser hinchables o de paja, siempre que la paja esté debidamente alienada y sea de la misma altura en todo el fondo de la pista y no queden cuerdas de pita saliendo hacia el terreno de juego.
- 9.- El terreno de juego deberá tener correctamente señalizadas las líneas de centro del campo, las líneas de 5 m, 10 m, 15 m y la línea de "touche".
- 10.- Será necesario disponer de una mesa para los anotadores de las actas, protegida del sol y de la lluvia, separada del público y con total visibilidad del terreno de juego.

**11.-** Disponer de un sistema de megafonía y un speaker.

**12.-** Disponer de marcador y cronómetro, con las personas responsables de su funcionamiento.

**13.-** Presencia en las instalaciones de un veterinario, para asistir cualquier incidencia que surja durante el desarrollo de la jornada.

El club organizador de una jornada no podrá aplazarla ni suspenderla. La decisión de aplazamiento o suspensión sólo la puede tomar el Delegado federativo.

Los partidos se desarrollarán en las jornadas que se determinen, preferiblemente en fin de semana, sábado o domingo, según el calendario aprobado por la F.H.M. La F.H.M. podrá decidir modificar alguna de las fechas o sedes, anunciándose con una anticipación de 72 horas a los participantes de la elección de la nueva fecha y/o la nueva sede, cuando se detecten problemas en la sede del comité organizador.

Las modificaciones se comunicarán al mail y/o al teléfono móvil que cada equipo proponga en el momento de su inscripción.

No obstante, la F.H.M. se reserva el derecho de tomar la decisión de suspensión de la jornada por causas ajenas al propio comité organizador, por diversas circunstancias, entre otras las climatológicas.

## **EQUIPOS**

Cada equipo deberá inscribir, un mínimo de cinco jugadores y un máximo de doce a principio de la temporada, pudiendo fichar nuevos jugadores, hasta completar el máximo de doce inscripciones, en las siguientes condiciones:

- Los jugadores podrán ser fichados en cualquier momento durante la liga.
- Los jugadores fichados no pueden haber estado, ni estar inscritos en la temporada 2022 en otro equipo, de esa misma categoría, que esté jugando en la liga de Madrid.

Para la Liga de Horseball de Madrid 2022, en el momento de la inscripción, y a lo largo de toda la competición, el número de jugadores extranjeros inscritos por cada equipo, nunca podrá ser superior al número de jugadores nacionales inscritos en dicho equipo.

En cada partido de la Liga, el máximo de jugadores extranjeros de cada equipo que podrán estar inscritos en el acta será como máximo de dos.

Cada equipo contará con un entrenador y un jefe de equipo. Si por alguna causa se cambiara de entrenador o de jefe de equipo, esta circunstancia deberá ser comunicada a la F.H.M, al menos con una semana de antelación a la celebración de la siguiente jornada.

Todos los datos de los jugadores deben comunicarse por escrito, cumplimentando el modelo de inscripción de jugador (ANEXO I), por el jefe de equipo, enviando el impreso a la F.H.M, al menos con una semana de anticipación a la celebración de la jornada en la que van a participar. La F.H.M. revisará la inscripción y

comunicará la aceptación de la inscripción/es. Ningún jugador podrá competir sin haber recibido el visto bueno de la F.H.M.

Para poder competir, todos los jugadores deberán disponer de **Licencia de la Federación Hípica de Madrid**, que como mínimo deberá ser **Competidor Territorial**, y contar con **galope 4 (opción horseball)**.

Los jefes de equipo y entrenadores deberán disponer de la correspondiente licencia federativa expedida por la F.H.M. y que como mínimo deberá de ser la Tarjeta Deportiva Nacional (TDN).

Los mozos que acompañen al equipo dentro del campo deberán ir correctamente uniformados con los colores de su equipo o ropa que identifique al club del equipo que acompañan, en un máximo de tantas personas como caballos compitan y como mínimo acreditar estar en posesión de la Tarjeta Deportiva Nacional (TDN).

Las licencias de los clubes de los equipos participantes, las de todos los jugadores, árbitros, entrenadores, jefes de equipo y mozos, así como las de los caballos de los jugadores y árbitros, deberán figurar en el acta de los partidos.

## **ACTUACIONES EN CASO DE MAL TIEMPO**

**A)** Se podrá proponer el aplazamiento de una jornada si debido a las inclemencias meteorológicas se hace impracticable el terreno de juego o si las previsiones para el día en que se va a disputar la jornada así lo aconsejan.

En estos casos, el club deberá avisar a la F.H.M. que valorará la situación del recinto, así como los efectos del posible aplazamiento.

En caso de suspensión o aplazamiento de una jornada, se disputará obligatoriamente en la fecha de reserva establecida al efecto. La decisión adoptada no es recurrible en ningún caso.

Como medida de precaución, la F.H.M. procederá a establecer una nueva fecha de reserva, para los posibles aplazamientos o suspensiones que pudieran producirse posteriormente.

**B)** Durante el desarrollo de una jornada, cualquier incidencia que no permita continuar con la práctica del horseball en la pista de competición, o en el terreno de calentamiento y entrenamiento, podrá ser causa de suspensión de la jornada, siempre por decisión del Delegado federativo.

La decisión sobre la suspensión o aplazamiento de una jornada, tomada por el Delegado federativo, es inapelable.

## **LOCALIZACIÓN Y EQUIPAMIENTO**

Las distintas jornadas se jugarán en las sedes de los clubes designados por la F.H.M, que dispongan de una pista conforme al Reglamento de Horseball, así como de instalaciones suficientes para la recepción de los caballos y de los

equipos visitantes, condiciones que serán aprobadas por la Federación Hípica de Madrid y revisadas el día de la jornada por el Delegado federativo designado.

No se podrán cambiar las sedes previstas, sin la conformidad de la F.H.M.

En caso de renuncia de una sede, además de la pérdida del importe del depósito, la F.H.M. podrá proponer una nueva sede con al menos 72 horas de antelación a la fecha prevista de celebración, no siendo esta decisión recurrible.

En el caso de no disponer de una sede con las garantías necesarias, la F.H.M. podrá aplazar la jornada hasta que se disponga de instalaciones adecuadas. Si un club organizador suspende la jornada con menos de siete días antes de la fecha prevista para su celebración sin causa justificada y sin plantear una alternativa de instalación viable, que cumpla con todos los requisitos necesarios para la celebración de la jornada, podrá incoarse un expediente sancionador, con aplicación de una sanción comprendida entre 250,00 y 1.000,00 euros.

## **CATEGORÍAS**

La Liga de Madrid se celebrará en las categorías Mixta y Femenino.

La edad mínima de los jugadores para participar en cualquiera de las categorías será de 16 años (o que cumplan 16 años en el año 2022).

Tal y como establece el reglamento de Horseball de la RFHE, está permitido la participación con ponis-D, el resto de categorías de ponis solo está permitidos en las categorías sub-16 e inferiores.

Los caballos y ponis-D, deben cumplir al menos 5 años de edad en el año 2022.

## **SISTEMA DE COMPETICIÓN**

El sistema de competición se determinará por la F.H.M. atendiendo al número de equipos inscritos.

La puntuación se establecerá de la siguiente forma:

- Partido ganado = 3 puntos
- Partido empatado = 2 puntos
- Partido perdido = 1 punto
- No presentado = 0 puntos, – 8 de “gol average” para el equipo no presentado y +8 de “gol average” para el equipo adverso. Repartiendo los goles de la manera siguiente: un gol a cada jugador inscrito para el partido del otro equipo y los goles sobrantes al capitán o al que elija el jefe de equipo.

En el supuesto de un partido entre dos equipos de un mismo club, en que uno de los equipos no se presentara, ambos equipos 0 puntos, – 8 de “gol average” a ambos equipos, repartiéndose los goles de la manera siguiente: un gol a cada

jugador del equipo y los goles sobrantes al capitán del equipo, salvo causa de fuerza mayor que deberá ser debidamente justificada. La F.H.M. determinará la oportunidad o no de dicha causa para la aplicación de este supuesto.

## **ARBITRAJE**

Los árbitros deberán tener como mínimo titulación de árbitro territorial y disponer de licencia de juez territorial vigente de la F.H.M.

Los árbitros se reunirán antes de cada jornada para confirmar y homogeneizar los criterios de actuación de acuerdo a la reglamentación vigente.

Cada equipo participante en una jornada deberá proponer al menos un árbitro de su club para que pueda arbitrar dicha jornada, en el modelo de inscripción (ANEXO I), que se envía a la F.H.M. por el jefe de equipo, al menos con una semana de anticipación a la celebración de la jornada en la que van a participar. La F.H.M. revisará la inscripción y determinará y comunicará los árbitros que participarán en la jornada.

## **CABALLOS**

Los caballos deben disponer de licencia de competidor de la F.H.M. y cumplir los requisitos reglamentarios y veterinarios.

No hay restricciones en cuanto al número de caballos utilizados por jugador a lo largo de la liga, siempre y cuando dispongan de licencia de competidor de la F.H.M. y cumplan los requisitos reglamentarios y veterinarios.

Si se adquiere un nuevo caballo a lo largo de la competición, que ya dispusiera de LAC de otra federación autonómica, para poder participar en la Liga de Madrid, se deberá proceder a realizar ante la F.H.M, el correspondiente cambio de propietario, así como abonar la licencia correspondiente de la F.H.M.

El club organizador de cada jornada pondrá a disposición de los equipos zonas habilitadas para la preparación y calentamiento de los caballos participantes.

Se garantizará la presencia de un herrador en un tiempo máximo de 30 minutos para asistir cualquier problema que surja durante el desarrollo de la jornada.

Durante el transcurso de un partido y a petición del árbitro, veterinario y/o el Delegado federativo, en caso de observar una posible lesión o anomalía física en un caballo, se le podrá retirar del partido.

El Delegado federativo de la jornada, velará porque un mismo caballo sólo juegue un partido por jornada de liga. Un mismo caballo únicamente podrá jugar dos partidos transcurrido un mínimo de 6 horas entre los dos partidos.

## **DESARROLLO DE UN PARTIDO. CALENTAMIENTO, PARTIDO, ACTAS Y RESULTADOS**

1.- Los árbitros son la máxima autoridad para aplicar el reglamento de juego durante el partido. Comprobarán la vestimenta de los jugadores, el equipo de los caballos y las condiciones del campo, para el correcto desarrollo del partido.

### **2.- Previo al inicio de los partidos.**

2.1.- Para facilitar el inicio puntual de las jornadas, los equipos deberán estar en la pista de juego o de calentamiento 10 minutos antes de la hora oficial de inicio del partido correspondiente para hacer la revisión, el sorteo y comenzar el partido puntualmente.

2.2.- El partido comenzará a la hora indicada en el programa oficial. El equipo o equipos que no estén presentes serán declarados como no presentados.

2.3.- Los equipos han de estar en la pista de calentamiento y preparados para entrar en el terreno de juego durante el descanso del partido anterior al suyo, cuando los partidos sean seguidos.

2.4.- No podrá haber más de dos equipos calentando en la pista de calentamiento, que serán los que jueguen inmediatamente después de finalizar el partido que se está disputando.

2.5.- Los árbitros han de comprobar que no haya coincidencias con las camisetas de los equipos. Si alguno cambia el color, deberá avisar al equipo contrario y a los organizadores de la liga. La vestimenta a rayas blancas y negras será de uso exclusivo para el árbitro.

### **3.- Durante el partido.**

3.1.- En las zonas de seguridad sólo podrá haber un entrenador y los mozos de cada equipo (máx. 1 por caballo) y todos debidamente uniformados.

3.2.- El público ha de estar detrás de la valla que rodea el campo.

3.3.- No se permitirá la entrada al terreno de juego para pasear caballos, durante el descanso, a nadie que no vaya correctamente uniformado con los colores del equipo o del club, con pantalón largo y que este federado y cuente al menos con la TDN vigente.

3.4.- Toda persona que entre en el terreno de juego deberá estar federado y contar al menos con la TDN vigente.

3.5.- El delegado federativo se ocupará de resolver los problemas que se presenten, tomando las decisiones necesarias para garantizar el buen desarrollo de las jornadas.

3.6.- En caso de accidente, si alguno de los equipos no puede volver al juego por falta de jugadores o por otras causas que no sean de fuerza mayor, consideración que corresponde al árbitro, dará como ganador al equipo contrario con el resultado de no presentado.

### **4.- Acta del partido.**

Una persona mayor de 18 años, designada por el club en el que se celebra la jornada, cumplimentará el acta de cada partido.

Una vez acabado el partido, los árbitros certificarán la veracidad de lo reflejado en el acta junto con los capitanes, entrenadores y delegado federativo.

En las actas se anotarán las faltas producidas durante el juego: P1, P2, las tarjetas y los tiempos muertos así como los goles marcados durante el partido.

Las actas deberán ser firmadas por la persona que las redacta, por los árbitros, por los dos capitanes o jefes de equipo y por el delegado federativo.

### **5.- Defectos en el terreno de juego**

Los defectos graves del terreno de juego, no detectados inicialmente, se considerarán como causa de fuerza mayor y por tanto si han pasado 3/4 partes del partido (15 minutos si cada parte es de 10, o 12 minutos si las partes son de 8 minutos) se dará por finalizado el encuentro con el resultado actual.

Si no han pasado las 3/4 partes, y no se puede solucionar el problema en un tiempo máximo de 30 minutos, se tendrá que repetir el partido cuando sea indicado por la FHM.

### **NO PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS A LAS JORNADAS**

1.- Un equipo que no se presente a la jornada de liga, perderá el partido por 8 - 0 y no obtendrá ningún punto. Además, no se le devolverá el importe de la inscripción.

En el supuesto de un partido entre dos equipos de un mismo club, en el que uno de los equipos no se presentara, ambos equipos 0 puntos, -8 de "gol average" a ambos equipos, repartiéndose los goles de la manera siguiente: un gol a cada jugador del equipo y los goles sobrantes al capitán del equipo, salvo causa de fuerza mayor que deberá ser debidamente justificada. La FHM determinará la oportunidad o no de dicha causa para la aplicación de este supuesto.

2.- Cuando un equipo no se presente dos veces a los partidos establecidos en el calendario, quedará automáticamente descalificado de la liga.

3.- Cuando un equipo se retira debe repercutir por igual a todos los equipos, por lo tanto, quedan anulados, a todos los efectos, todos los resultados en los que haya estado presente, así como sus goles tanto a nivel de equipo como de sus jugadores.

### **RECLAMACIONES**

Las reclamaciones han de hacerse según lo estipulado en el Reglamento Disciplinario de la F.H.M.

### **ENTREGA DE TROFEOS**

En la última jornada de liga al equipo vencedor se le hará entrega del Trofeo de Campeón de la Liga de Madrid de Horseball.



Así mismo se entregarán premios al 2º clasificado y 3º clasificado de la LMHB, trofeo "fair play" y trofeo al máximo anotador.

## CONDICIONES GENERALES

Todos los participantes, clubes, equipos y jugadores, por el solo hecho de inscribirse, aceptan las normas y condiciones de la Liga de Horseball de Madrid, así como los posibles cambios realizados por la Federación Hípica de Madrid.

Todos los equipos participantes deberán presentar, antes del inicio de los partidos, al Delegado federativo, las preceptivas licencias tanto de caballos como de jugadores.

En el caso de no disponer de ellas, o no poder acreditar que están federados, no se les permitirá participar.

La inscripción en la Liga de Horseball de Madrid supone el consentimiento expreso y autorización, a favor de la Federación Hípica de Madrid, para el tratamiento y publicación de la información necesaria para la gestión de la inscripción de los equipos, de los jugadores, entrenadores y jefes de equipo, así como para la publicación de información personal vinculada con el desarrollo del evento, especialmente la publicación de resultados.

## CALENDARIO

	<u>Categoría Mixta</u>	<u>Categoría Femenina</u>
Jornada 1ª	18 de diciembre 2021	19 de diciembre de 2021
Jornada 2ª	15 de enero de 2022	16 de enero de 2022
Jornada 3ª	5 de febrero de 2022	6 de febrero de 2022
Jornada 4ª	12 de marzo de 2022	13 de marzo de 2022
Jornada 5ª	30 de abril de 2022	1 de mayo de 2022
<u>Fechas de reserva:</u>		
	28 de mayo de 2022	29 de mayo de 2022
	2 de julio de 2022	3 de julio de 2022

Madrid, noviembre de 2021

**ANEXO-I**  
**Formulario de Inscripción de Equipos en la Liga de Horseball de Madrid**

Nombre del Equipo: \_\_\_\_\_

Club: \_\_\_\_\_ Nº de licencia: \_\_\_\_\_

NIF: \_\_\_\_\_

Persona de contacto: \_\_\_\_\_

Nº de teléfono: \_\_\_\_\_ E.mail: \_\_\_\_\_

<u>Jugador</u>	<u>Nº de licencia</u>	<u>Caballo</u>	<u>Nº de licencia</u>

Entrenador: \_\_\_\_\_ Nº de licencia: \_\_\_\_\_

E.mail: \_\_\_\_\_ Nº de teléfono: \_\_\_\_\_

Jefe de equipo: \_\_\_\_\_ Nº de licencia: \_\_\_\_\_

E.mail: \_\_\_\_\_ Nº de teléfono: \_\_\_\_\_

Árbitro propuesto: \_\_\_\_\_ Nº de licencia: \_\_\_\_\_

E.mail: \_\_\_\_\_ Nº de teléfono: \_\_\_\_\_

Todos los componentes del equipo se comprometen a respetar el calendario y las normas de la Liga de Horseball de Madrid, así como los Reglamentos de la F.H.M.

Fecha: \_\_\_\_\_

Firma del  
 Jefe de equipo: \_\_\_\_\_