

HORSE BALL

MEIAS FINAIS E FINAL TAÇA DE PORTUGAL

PRINCÍPIO DO JOGO

No Horse-Ball encontramos não apenas a atmosfera mas, também, a mentalidade própria dos desportos colectivos, trazendo para o meio equestre as noções de :

EQUIPAS APOIANTES

FESTA

Desporto equestre por excelência, o Horse-Ball exige um domínio perfeito do cavalo, alcançando através de um treino especial.

De facto, é o cavalo, e apenas ele, que permite ao cavaleiro exprimir todo o seu talento de jogador.

Um jogador que não seja um cavaleiro será como que um jogador de *basket* sem pernas. Em termos de contributo para o desempenho, estima-se em 60% a equitação e em 40% o desporto com bola.

REGRAS DO JOGO

Jogadores

Seis jogadores por equipa. No entanto, participam apenas quatro jogadores de cada vez, podendo fazer-se substituições.

Protegidos por capacetes e joelheiras, vestem uma camisola com as cores da equipa.

Cavalos

Igualmente seis por equipa, vulgarmente de raça anglo-árabe, lusitana ou nascidos de cruzamentos Anglo/Hispano/Árabes.

O cavalo lusitano é unanimemente considerado como o mais apto para esta modalidade.

Relativamente pequenos, medem, em geral, 1.55 a 1.60 m.

Árbitros

Os jogos de Horse-Ball são dirigidos por dois árbitros, um a cavalo e um de cadeira, chamado juiz-árbitro.

Desporto com bola

Para passar, receber e lançar, mantendo ao mesmo tempo um equilíbrio perfeito, que lhe permita ter as mãos livres, o jogador de Horse-Ball terá que dominar perfeitamente três posições básicas:

Sentado (posição: sentado na sela)

Suspensão (nádegas um pouco levantadas, busto ligeiramente inclinado para a frente).

De pé (o cavaleiro fica de pé sobre os estribos: atitude específica do Horse-Ball).

Segundo a regra dos Três Passes, um golo só pode ser marcado depois de três passes de bola consecutivos, sem interrupções como furto de bola ou intercepção pelo adversário entre três jogadores da mesma equipa. É esta a regra dos Três Passes que caracteriza o Horse-Ball e o obriga ao colectivo.

Campo

De forma rectangular, as dimensões ideais são 65x25 metros.

Esta área, propositadamente restrita, estimula não só a intensidade do jogo, como também a boa visualização por parte dos espectadores.

Cestos/Balizas

Constituídos por um círculo de metal com 1 metro de diâmetro, estão fixos nas extremidades do campo, perpendiculares ao chão e a 3.50 mt. de altura.

Bola

Do tamanho de uma bola de futebol júnior, é em couro de cor, com seis pegadas de couro reforçado, que permitem agarrá-la e tirá-la ao adversário, sem ser preciso apertá-la.

Tempo de jogo

Joga-se em dois períodos de 10 minutos cada um, separados por um intervalo de 3 minutos.

Calendário

Dia 12/11/2008 Noite Meias Finais Taça de Portugal

Dia 15/11/2008- Noite Final Taça de Portugal

Tradição e Modernidade!



EQUUSPOLIS
fórum de excelência

...descubra-nos!!

