



Reglement

HORSEBALL

Nederland

2014



Inhoudsopgave

INLEIDING

- Horseball
- Horseball-regels
- Officiële wedstrijden

ALGEMENE REGELS

1. Het speelveld

- 1.1. De afmetingen
- 1.2. Het oppervlak
- 1.3. Veiligheidszones
- 1.4. Afbakening van het speelveld
- 1.5. Speellijnen

2. De doelen

3. De bal

4. De teams

- 4.1. Inschrijving van een team
- 4.2. Naam van het team
- 4.3. Aantal spelers
- 4.4. Team kleuren
- 4.5. Spelerstransfers
- 4.6. Aantal spelers en paarden
- 4.7. De vervangingen
- 4.8. De aanvoerder: rechten en plichten

5. De spelers

- 5.1. Uitrusting van de spelers
- 5.2. Bescherming van de spelers

6. De paarden

- 6.1. Categorie pony's
- 6.2. Categorie paarden
- 6.3. Algemeen
- 6.4. Uitrusting van de paarden

7. Trainers en verzorgers

8. Officials: rechten en plichten

- 8.1. De Jury
- 8.2. Supervisor



- 8.3. De instructeur van de scheidsrechters
- 8.4. De scheidsrechters
- 8.5. Het secretariaat
- 8.6. Het secretariaat op het speelveld
- 8.7. De tijdwaarnemer
- 8.8. De dierenarts

SPELREGELS

9. Duur van het spel

- 9.1. Algemeen
- 9.2. Spelonderbrekingen
- 9.3. Time-outs

10. Begin en einde van een wedstrijd

- 10.1. Algemeen
- 10.2. Bij het begin van iedere wedstrijd helft
- 10.3. Op het einde van iedere wedstrijd helft
- 10.4. De score
- 10.5. De wedstrijd punten
- 10.6. De competitie resultaten
- 10.7. Wedstrijdonderbreking
- 10.8. Forfait

11. De passes

12. Bal buiten het spel

13. Inworpen aan de zijlijn (de touche)

- 13.1. Algemeen
- 13.2. Ongeldige touche
- 13.3. Opraapprioriteit bij de inworp

14. Inworpen met een opgooi

15. De bal oprapen

- 15.1. Algemeen
- 15.2. Richting van het spel
- 15.3. Opraapprioriteit

16. Veiligheid

17. De verdediging

- 17.1. Mandekking
- 17.2. Plaatsdekking
- 17.3. Balbetwisting / Strijd om de bal
- 17.4. Voordeel bij de balbetwisting/strijd



18. Het speelveld verlaten

- 18.1. Onvrijwillig het speelveld verlaten
- 18.2. Vrijwillig het speelveld verlaten

19. Penalty's

- 19.1. Algemeen
- 19.2. Penalty n° 1
- 19.3. Penalty n° 2
- 19.4. Penalty n° 3
- 19.5. Technische fout

20. Gevaarlijk rijden en anti-spel

21. Speler op de grond

22. Breuk van zadeltuig

23. Voorzorgsmaatregelen ten opzichte van de paarden

24. Sancties

25. De tuchtcommissie

26. Doping

27. Keuring dierenarts

- 27.1. Algemeen
- 27.2. Verloop van de keuring

28. Organisatie van de wedstrijd

29. Wedstrijd schema

- 29.1. Uitdagingen
- 29.2. Beker van Nederland

30. Geschillen en Clausules

31. Wedstrijd

32. Dispensatie

.



Inleiding

Dit is het eerste Nederlandse Horseball reglement opgesteld door de Commissie Horseball van de Horseball Vereniging Nederland, onderdeel van de Koninklijke Nederlandse Hippische Sportfederatie.

De HVN is van mening dat het spelen van wedstrijden op een veilige manier voor paarden en ruiters het allerbelangrijkste is. De regels in het reglement zijn dan ook bindend voor Nederlandse competitie en vriendschappelijke wedstrijden.

Iedereen die deelneemt aan een horseball wedstrijd, wordt geacht dit reglement te kennen en zich zonder voorbehoud te schikken naar alle daarin geformuleerde bepalingen. Bovendien moet elke deelnemer in het bezit zijn van een wedstrijd licentie en akkoord zijn met de inschrijfkosten van de competitie.

Lopende het jaar kunnen eventueel wijzigingen worden aangebracht aan dit reglement. Die wijzigingen zullen door de Commissie Horseball worden bekendgemaakt.

Horseball

Bij horseball staan twee teams van zes ruiters tegenover elkaar. De spelers moeten, terwijl ze in het zadel blijven, een bal oprapen die met zes leren handgrepen is uitgerust. Door een spel van passes, aanval en verdediging, moeten ze de bal in de doelen krijgen die aan ieder uiteinde van het veld zijn opgesteld.

Door de kracht en de snelheid van de spelacties dienen de spelers de regels grondig te kennen en strikt toe te passen. Het spel komt slechts volledig tot zijn recht als de arbitrage, de manier van spelen en de geest van het spel blijf geven van respect voor de 'sportiviteit' en de bescherming van het paard.

Deze sportiviteit is de essentie van elke teamsport en vormt de hoeksteen van het Horseball.

Binnen een team moeten de kledij en de presentatie van de spelers en de paarden correct, schoon en uniform zijn. De spelers dienen vanaf het begin af aan met het reglement vertrouwd te zijn.

Horseball-regels

Alle horseball wedstrijden moeten verlopen volgens de regels van de sport. Deze regels zijn goedgekeurd door de F.I.H.B. en in Nederland opgesteld door de Horseball Vereniging Nederland onderdeel van de KNHS. De Commissie Horseball zal in 2014 deze regels bewaken en zo nodig aanpassen.

Officiële wedstrijden

We verwijzen naar het Algemeen Reglement van de KNHS



ALGEMENE REGELS

1) HET SPEELVELD

1.1 De afmetingen

+ Zowel binnen als buiten is het speelveld rechthoekig; de afmetingen van het speelveld (exclusief de veiligheidszones) zijn de volgende:

- Lengte: maximum 75m, minimum 60m
- Breedte maximum 30m, minimum 20m
- Ideale afmetingen: 65m x 25m

1.2 Het oppervlak

Het oppervlak moet soepel, niet glad en geschikt zijn voor een normale beweging van de paarden en de veiligheid van de ruiters waarborgen.

De wedstrijden kunnen zowel binnen als buiten plaatsvinden. Als de wedstrijd buiten wordt afgewerkt, moet het speelveld ook als het regent bespeelbaar zijn; het speelveld moet dus gedraineerd zijn.

1.3 Veiligheidszones

Langs de lange zijden dient een vrije zone te worden voorzien die we de veiligheidszone noemen. Deze zone moet 3 tot 5 mtr breed zijn. In deze veiligheidszone bevinden zich de trainer/coach, grooms en de reservespelers.

Bij de keuze van het speelveld wordt de voorkeur gegeven aan speelvelden in openlucht. Niettemin kan de Commissie Horseball de organisatie van officiële indoorwedstrijden toestaan. In dat geval moet het speelveld voldoende breed zijn om ook de veiligheidszone te kunnen inrichten of moet het overeenstemmen met een manege met een schutting over de volledige omtrek met het oog op de veiligheid van de paarden en de spelers. In de buurt van het speelveld moet een zone voor de vervangers worden voorzien die gemakkelijk en snel toegang biedt tot het speelveld.

1.4 Afbakening van het speelveld

Langs de korte zijden moet het speelveld onoverbrugbaar worden afgebakend tot op een minimumhoogte van 1.60 mtr.

De verlenging van de korte zijden die de veiligheidszone afbakent, moet minstens 1,20 mtr hoog zijn.

Achter de doelen wordt een net gespannen om te voorkomen dat de bal voortdurend uit gaat. Dit net moet 4,50 mtr hoog zijn en langs weerskanten van de doelen minstens 5 mtr breed zijn.

Langs de lange zijden dient een vrije zone voorzien te worden die we de veiligheidszone noemen. Deze zone moet 3 tot 5 mtr breed zijn om de vervangers, de coach/trainer, grooms en de reserve spelers toe te laten er plaats te nemen. De afbakening tussen deze zone en het speelveld moet overal gemakkelijk overschreden kunnen worden. De afbakening moet voorkomen dat de bal buiten het speelveld kan rollen.

Zowel langs de korte als langs de lange zijden moet het speelveld worden afgebakend met ongevaarlijk materiaal (lichtkussens/piste).

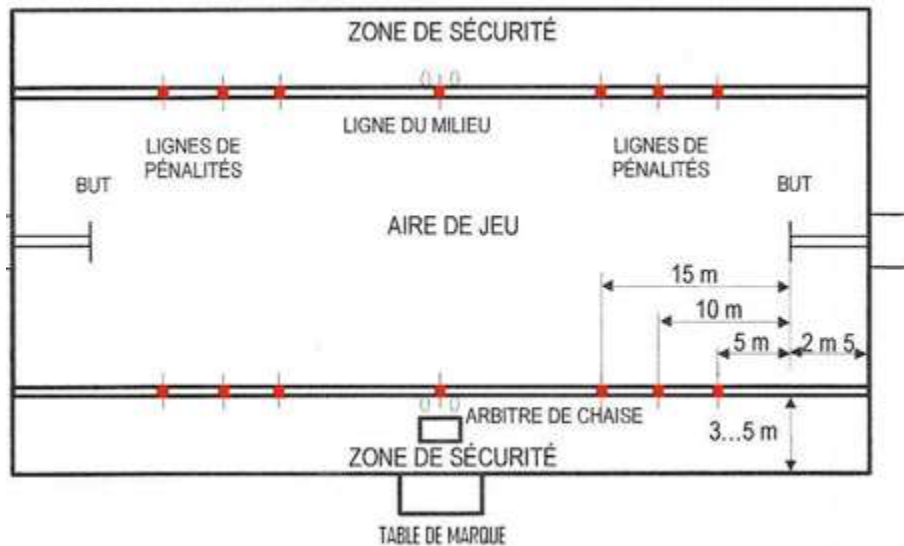
Zolang de HVN niet bezit over een eigen piste wordt getracht deze te huren van de Belgische bond VLP. Indien dit onmogelijk is vindt een afbakening plaats in overleg met de wedstrijd commissie.



1.5 Speellijnen

Langs de twee lange zijden van het speelveld moeten vlaggetjes of markeringen de volgende lijnen aangeven:

- de middenlijn;
- de penaltylijnen op 5 mtr, op 10 mtr en op 15 mtr loodrecht op de doelen
- de positie van de spelersrijen bij de inworp (0.50 mtr aan weerskanten van de middellijn)

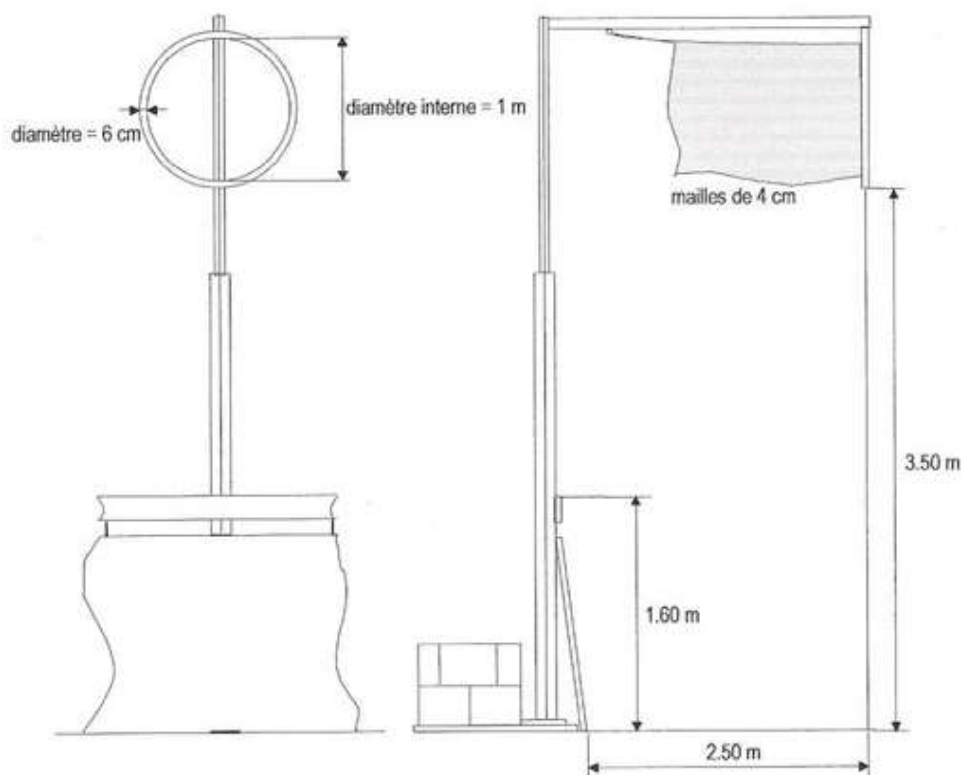


2) DE DOELEN:

Er zijn twee doelen: ieder doel is opgesteld in het midden van iedere korte zijde.

De doelen bestaan uit een 6 cm dikke, witgeschilderde metalen cirkel met een binnen doorsnede van 1 meter, uitgerust met een wit net (tricot 4 cm). De onderkant van het doel moet zich op 3,50 mtr van de grond bevinden en op 2,50 mtr van de rand van het speelveld, in het midden van de korte zijde.

De doelen mogen worden opgehangen aan het gebinte van het dak of worden bevestigd aan stutbalken. In laatstgenoemd geval mogen de steunvoeten zich niet op het speelveld bevinden.



3) DE BAL:

Er wordt gespeeld met een licht gekleurde leren bal. De bal steekt in een net met zes sterke leren handgrepen.

- + Bal T4
- + Bal omtrek: 65 cm
- + Lengte van de handgrepen (noot 1): 31 cm
- + Afstand tussen de twee hechtpunten van een handgreep: 20 cm
- + Breedte van de handgreep: 2 cm
- + Dikte van de handgreep: 6/8 mm
- + Totaalgewicht: 600 tot 700 g

Noot 1: de lengte van de handgrepen is de afmeting van het leer zonder de hechtpunten mee te rekenen.

Noot 2: Klinkbouten zijn verboden.





4) DE TEAMS

4.1 Inschrijving van een team

De inschrijving van een team moet gebeuren via een vereniging, ruitersclub of manege, die is aangesloten bij de KNHS/Nederlandse Vereniging Horseball of FNRS. Spelers dienen lid te zijn van de KNHS of FNRS.

De inschrijving van een team, dat minstens 5 spelers telt, moet bij de Commissie Horseball gebeuren en dit uiterlijk op de datum, die tijdens de Algemene Vergadering is vastgesteld, via een overschrijving (bedrag wordt vastgesteld tijdens de algemene vergadering) op rekeningnummer).

Het formulier "Nederlands Horseball Competitie" wordt per e-mail verzonden naar alle contactpersonen van de teams en is eveneens beschikbaar op de website: www.horseball-knhs.nl

Het team dat op de vooropgestelde datum niet heeft betaald, zal een boete krijgen waarvan het bedrag zal worden bepaald tijdens de algemene vergadering.

Iedere team zal een contactpersonen aanwijzen voor de duur van het seizoen. Deze zal het aanspreekpunt zijn voor de Commissie Horseball van de HVN.

4.2 Naam van het team

De naam die aan een team wordt gegeven mag tijdens hetzelfde seizoen en gedurende het volledige Nederlandse kampioenschap, niet worden gewijzigd. Bij het begin van ieder jaar mag een club de naam van zijn team wijzigen zonder zijn kwalificatie te verliezen. Ingeval een nieuwe team wenst in te schrijven, zal die door de Commissie Horseball worden beoordeeld om zijn niveau te kunnen bepalen.

4.3 Aantal spelers

Het aantal spelers is onbeperkt. Een speler(ster) mag zich tijdens hetzelfde seizoen niet gelijktijdig bij twee verschillende teams inschrijven, tenzij de Commissie Horseball voor specifieke gevallen een afwijking toestaat. De teams mogen gemengd zijn. Het seizoen loopt ieder jaar van 1/1 tot 31/12.

4.4 Teamkleuren

Om te voorkomen dat twee teams die elkaar bestrijden te sterk op elkaar lijkende shirts dragen, vragen we aan de teamverantwoordelijken om één week voor hun wedstrijd met elkaar te overleggen en tot een akkoord te komen over de kleuren van de shirts.

4.5 Spelertransfers

Iedere speler mag van team veranderen op voorwaarde dat hij geen transfer naar een lagere afdeling vraagt; hij moet die transfer wel schriftelijk bij de Commissie Horseball aanvragen. Deze commissie zal dan contact opnemen met de teamverantwoordelijke.

Per seizoen is één transfer per speler toegelaten en dit uiterlijk vóór de eerste uitwedstrijd (2^e wedstrijd), of bij het begin van de tweede ronde van het kampioenschap.

Na afloop van het seizoen moet de speler de Commissie Horseball en de teamverantwoordelijken op de hoogte brengen als hij het volgende seizoen voor een ander team wenst uit te komen, zelfs als zijn team zou worden ontbonden.

4.6 Aantal spelers en paarden

Maximum zes spelers per team, waarvan er slechts vier en niet minder dan drie terzelfder tijd op het speelveld mogen staan. De overige spelers blijven in hun veiligheidszone op hun speelhelft staan.

4.7 De vervangingen

De vervangingen mogen gebeuren bij:



- + spelonderbrekingen zonder chronostop (bv wanneer de bal uitgaat, bij een inworp, enz.)
- + door een team of de scheidsrechter aangevraagde time-outs

De vervangingen zijn onbeperkt.

De vervanger betreedt het speelveld vanuit de speelheft van zijn team.

4.8 De Aanvoerder: rechten en plichten

Ieder team moet een aanvoerder hebben. De aanvoerder is de vertegenwoordiger van zijn team. Hij leidt en controleert het spel van zijn team. De aanvoerder mag zich tot een scheidsrechter wenden om de interpretatie van de regels te bespreken of om informatie te verkrijgen die essentieel is voor het verloop van het spel. Hij doet dit als het noodzakelijk is en steeds op een nette manier.

Voordat hij het speelveld om een geldige reden verlaat, moet de aanvoerder de scheidsrechter op de hoogte brengen van zijn vervanger tijdens zijn afwezigheid.

5) DE SPELERS

Om aan een officiële horseball-wedstrijd deel te nemen moeten de spelers in het bezit zijn van een licentie bij de KNHS of FNRS.

5.1 Uitrusting van de spelers

De spelers moeten zich als volgt presenteren:

- + Een helm die voldoet aan de bepalingen van de Europese veiligheidsnormen. Als de ruiter op zijn paard zit, moet de helm altijd vastgemaakt zijn.
- + Rijlaarzen.
- + Shirt in de kleuren van het team met een nummer (van 1 tot 15) op de borstzijde (cijfers van 10 cm) en met een rugnummer (van 20 cm). Tijdens de wedstrijd moeten de spelers hetzelfde nummer dragen.
- + Shirts met verticale zwarte en witte strepen van 5 cm of ieder ander shirt dat tot verwarring leidt, zijn voorbehouden aan de scheidsrechters.
- + Rijbroeken of uniformen in de kleuren van de team.
- + Sporen zijn facultatief; sporen met wieltjes en gevaarlijke sporen zijn verboden. Alleen sporen met afgeronde uiteinden en een steellengte van maximum 3 cm zijn toegestaan. De sporen moeten recht aangebracht zijn op een normale hoogte en mogen alleen door middel van de riem bevestigd zijn. De sporen moeten uit metaal vervaardigd zijn, en niet van plastic. Een spoor dat duidelijk een verwonding heeft aangebracht, moet tot het einde van de wedstrijd verwijderd worden.
- + Een rijzweep is verboden op het speelveld, maar toegelaten tijdens het inrijden (warming up) en op een terrein anders dan het wedstrijd-speelveld.
- + Het dragen van beschermingen wordt aanbevolen, bijvoorbeeld het dragen van een bodyprotector..
- + De spelers mogen geen sieraden dragen. Vingerringen of trouwringen worden bedekt door handschoenen of vastgeplakt om te voorkomen dat ze verwondingen veroorzaken.
- + De vermelding van een sponsor op het shirt van de spelers en op de paarden moet overeenstemmen met het reglement van de KNHS/HVN.

5.2 Bescherming van de spelers

Bij een blessure met een bloeding verlaat de speler het speelveld en mag hij pas terugkomen als een arts zijn toestemming heeft gegeven en zijn blessure correct is behandeld/beschermd.

6) DE PAARDEN

Paarden en pony's moeten bij de KNHS. ingeschreven zijn en beschikken over een nationaal paspoort (équipass, studbook of ermee gelijkgesteld) met vermelding van de noodzakelijke inenting(en). (De inschrijving moet per overschrijving aan de KNHS worden en zijn betaald vóór de eerste competitiewedstrijd waaraan het paard deelneemt).

De ingeschreven paarden moeten gezond zijn. Bij de minste verwonding of het minste spoor van kreupel zijn, moeten ze voor verzorging van het speelveld worden gehaald. De scheidsrechter ziet toe op de toepassing van deze regel. Hij kan zich hierbij laten adviseren door de dienstdoende dierenarts.

Een paard mag dezelfde dag maar in één en dezelfde team ingeschreven zijn en zal geen twee volle wedstrijden mogen rijden op dezelfde dag.



6.1 Categorie pony's

Voorbehouden aan de ruiters die in de loop van het betreffende jaar 9 tot 16 jaar worden en die pony's van 5 jaar of ouder berijden. Pony's schofthoogte: maximaal 1.48 mtr (1.49 mtr beslagen) en minimaal 1.27 mtr.

Aan het begin van het seizoen moeten de pony's moeten minstens één keer worden gemeten door een dierenarts als er twijfel bestaat over hun grootte.

6.2 Categorie paarden

Voorbehouden aan alle ruiters die minstens 15 jaar worden in de loop van het betreffende jaar en aan de junior ruiters die 14 jaar en meer worden in de loop van het betreffende jaar. Er mogen geen pony's deelnemen in de categorie paarden.

6.3 Algemeen

Het aantal paarden per team is maximum zes, waarvan er hoogstens vier op het speelveld mogen staan.

Een paard mag slechts aan één wedstrijd per dag deelnemen.

Horseball wordt gespeeld met paarden die minstens 4 jaar oud zijn en een geldig up to date begeleidingsboekje met vermelding van de verplichte inentingingen hebben.

Bij een internationale wedstrijd mogen de op het wedstrijdblad vermelde paarden tijdens de wedstrijd en de rusttijden niet door andere ruiters worden bereden dan de spelers, de trainer en de grooms met rijuitrusting en helm.

6.4 Uitrusting van de paarden

De paarden, ook de paarden van de scheidsrechters, moeten als volgt worden gepresenteerd:

- + Mondstukken: alleen een bit met stang is verboden. Een bit dat wonden heeft veroorzaakt, mag door de scheidsrechters worden geweigerd.
- + Het is verboden om de martingaal te bevestigen aan een Mexicaanse neusriem.
- + Een vaste - harde of elastische – martingaal is verplicht
- + Het gebruik van beschermingsmiddelen (bandages) voor de 4 benen is verplicht. Springschoenen zijn verplicht aan de 4 voeten.
- + Elk type zadel is toegelaten, uitgezonderd het Camargue-zadel, het westernzadel en het racezadel.
- + Het gebruik van oogkleppen is verboden.
- + Het gebruik van mobiele of vaste schroeven is alleen toegestaan op een grasveld en als de supervisor ermee heeft ingestemd.
- + Verlies van beschermingsmiddelen zal op aandringen van de scheidsrechter vervanging van het paard tijdens een spelonderbreking tot gevolg hebben. Breuk van een onderdeel van het zadeltuig noodzaakt de vervanging van het betrokken paard.
- + De opraapriemen moeten glijden door een vaste ring aan de singel of door de ring van de vaste martingaal.

7) TRAINERS EN VERZORGERS

Een groom moet tenminste 12 jaar oud zijn. Een 'groom'-verzekering kan worden afgesloten via de vereniging.

In de veiligheidszone wordt slechts één trainer/coach per team en slechts één groom per paard toegelaten en dit op voorwaarde dat ze een correcte en uniforme outfit dragen, indien mogelijk in de kleuren van hun team.

De trainer/coach heeft het recht om een time-out aan te vragen, maar noch hij noch de grooms hebben het recht om zich anderszins tot de scheidsrechters te wenden, op straffe van een technische fout, een gele of een rode kaart of zelfs uitsluiting.

Behalve tijdens de time-outs en de rust mogen de coach/trainer en grooms de ruimte, op de veiligheidsstrook, tussen de achterkant van het speelveld en een afgebakende zone van 5 meter aan weerskanten van de scheidsrechtersstoel niet verlaten. De niet-naleving van deze bepaling zal worden bestraft met een technische fout.



8) OFFICIALS: RECHTEN EN PLICHTEN

8.1 De Jury

Het algemene verloop van de competities wordt gecontroleerd door een Jury die door de Commissie Horseball is aangesteld.

Deze Jury bestaat uit drie personen die eventuele klachten zullen behandelen.

Een van de leden is voorzitter van deze Jury, genaamd de Supervisor. Hij wordt aangesteld door de Commissie Horseball.

De Jury kiest de scheidsrechters voor de wedstrijden. Zij maakt het mogelijk dat alle competities vlekkeloos verlopen en kan geschillen beslechten inzake de interpretatie van de regels.

8.2 De Supervisor

De supervisor is één uur vóór het begin van de eerste officiële wedstrijd aanwezig. Alle spelers, teamverantwoordelijken en grooms dienen zijn richtlijnen te volgen.

De supervisor moet zich niet met de arbitrage tijdens de wedstrijd, maar mag wel worden geraadpleegd.

Hij mag een tijdelijke vervanger aanstellen als speelveldscheidsrechter (scheidrechter te paard) of (en/of) zijlijnscheidsrechter (stoelscheidsrechter) als dit noodzakelijk is voor een vlot verloop van de dag.

- + Heeft de leiding over de veterinaire inspectie.
- + Beoordeelt de bespeelbaarheid van het speelveld.
- + Doet uitspraak in geval van een geschil waarvoor geen beroep moet worden gedaan op de tuchtcommissie.
- + Neemt de reglementaire klachten in ontvangst.
- + Controleert de documenten van de paarden (dit kan ook door aangestelde jury-leden gebeuren)
- + Controleert de licenties. (dit kan ook door aangestelde jury-leden gebeuren)

Hij neemt ad hoc beslissingen zoals:

Het laten stopzetten van de wedstrijd door de scheidsrechter te paard

Een paard of een speler uit de wedstrijd halen op advies van de dierenarts of arts.

Samen met de Jury verifieert hij:

- + De gemeentelijke vergunning
- + Of de medische dienst aanwezig is.
- + De veiligheid langs en op het speelveld gedurende de hele dag.
- + Of de teams een half uur vóór de partij klaar staan in de paddock.
- + Of de grooms de reglementaire kledij dragen en of hun aantal reglementair is (één groom per speler).
- + Of de paarden van de scheidsrechter klaar zijn en vergezeld zijn van een groom.
- + De goede organisatie en staat van het parkeerterrein..
- + Het evaluatierapport van de wedstrijd op het einde van de dag.

8.3 De instructeur van de scheidsrechters

Hij neemt plaats naast de stoelscheidsrechter om zijn (op)leidende rol uit te oefenen.

Hij maakt en beheert het scheidsrechtersschema voor de verschillende speeldagen.

Hij bewaakt de reglementaire voorschriften en ziet toe op het vlotte verloop van de competitie.

8.4 De scheidsrechters

De wedstrijden worden gecontroleerd door twee scheidsrechters: één speelveldscheidsrechter te paard (hierna te noemen 'scheidrechter te paard') en één zijlijnscheidsrechter (hierna te noemen stoelscheidsrechter).

De stoelscheidsrechter moet zich centraal opstellen in de veiligheidszone en zich afgezonderd houden van trainer/coaches, grooms en de reserve spelers.

Hij zal bij voorkeur op een scheidsrechtersstoel plaatsnemen.



De stoelscheidsrechter wijst de scheidsrechter te paard op alle onregelmatigheden binnen het spelersveld d.m.v. een vlag of een radioverbinding.

Hij controleert de linten die de penaltylijnen aanduiden en ziet erop toe dat ze zich op de juiste plaats bevinden.

Bij een wedstrijdonderbreking mag de scheidsrechter te paard de stoelscheidsrechter raadplegen om de beslissing te nemen die zich opdringt. Bovendien mag hij zoveel time-outs aanvragen als hij nodig acht.

In alle gevallen zijn de beslissingen van de scheidsrechter te paard doorslaggevend en kan hij op ieder ogenblik het spel onderbreken om de spelregels en de sportiviteit te laten opvolgen.

Alle scheidsrechters moeten in het bezit zijn van een licentie voor het lopende jaar.

Alle scheidsrechters dienen een verzekering Wettelijke Aansprakelijkheid te hebben als ze een wedstrijd leiden.

Alleen de aanvoerder van iedere team heeft het recht om met de scheidsrechter te praten over vragen die zich gedurende de wedstrijd voordoen.

De scheidsrechters moeten het spel volgens de regels leiden. Dit omvat: de bal in het spel brengen, beslissen wanneer de bal niet meer speelbaar is, straffen opleggen en time-outs toekennen.

Vóór het begin van de wedstrijd moeten de scheidsrechters alle uitrusting, met inbegrip van alle hulpmiddelen die door de scheidsrechters en hun assistenten worden gebruikt, verifiëren en goedkeuren.

De scheidsrechters hebben beslissingsrecht voor de overtredingen tegen de regels, hetzij op het speelveld, hetzij daarbuiten, tijdens de warming up en dit op elk moment vanaf hun aankomst op het speelveld (deze periode start 30 minuten vóór het aanvangstijdstip van de wedstrijd en stopt op het moment als het wedstrijdblad door de scheidsrechters en aanvoerders van de twee in wedstrijd zijnde teams is ondertekend).

De paarden van de scheidsrechters moeten door de organisator ter beschikking worden gesteld.

8.5 Het secretariaat

Het secretariaat is belast met de ontvangst van de inschrijvingsformulieren van de teams en het maken van de wedstrijdformulieren. Het secretariaat helpt, indien nodig, de supervisor bij diens administratieve taken van de dag en assisteert bij de controle door de dierenarts.

8.6 Het secretariaat op het speelveld

Het speelveldsecretariaat noteert de time-outs die door de teams worden genomen, de doelpunten die worden gemaakt, de naam van de speler die gescoord heeft en de straffen die de spelers opgelegd zijn geworden.

Na de wedstrijd laat het secretariaat het wedstrijdformulier ondertekenen door beide aanvoerders.

8.7 De tijdwaarnemer

De tijdsopname gebeurt door een official.

Indien de officiële chronometer defect is, wordt een official belast met de manuele tijdsopname. Deze official brengt de stoelscheidsrechter op de hoogte van het einde van de reglementaire speeltijd. De stoelscheidsrechter waarschuwt dan de scheidsrechter te paard die het einde van de eerste speelhelpt, alsook het einde van de wedstrijd fluit door middel van 3 opeenvolgende fluitsignalen. Het begin van het eerste fluitsignaal betekent het einde van elke spelactie.



8.8 De dierenarts

De officiële dierenarts moet toezien op de bescherming van de paarden tijdens de wedstrijd. Hij moet aan de supervisor vragen om de partij stop te zetten als hij een blessure bij een paard vaststelt.

Hij beschrijft de supervisor de redenen die zijn tussenkomst rechtvaardigen, opdat de supervisor dan de scheidsrechter te paard kan informeren om het spel stil te leggen, zodat een paard dat hem twijfelachtig lijkt kan worden gecontroleerd.

Het paard dat uit de wedstrijd is genomen, kan de competitie/wedstrijd pas hervatten nadat de dierenarts daarmee heeft ingestemd.



SPELREGELS

9) DUUR VAN HET SPEL

9.1 Algemeen

De wedstrijd bestaat uit twee speelhelften van elk 10 minuten. De twee speelhelften worden van elkaar gescheiden door een rust van 3 minuten.

De speeltijd wordt van op het scoretafeltje bijgehouden door de officiële tijdwaarnemer..

9.2 Spelonderbrekingen

Het spel kan automatisch of op aangeven van de scheidsrechter te paard worden stilgelegd en dit om verschillende redenen, zoals:

- + Na het scoren van een doelpunt
- + Als de bal het speelveld verlaat, buiten de limieten van de veiligheidszone
- + Als een fout wordt gemaakt

Tijdens die spelonderbrekingen loopt de reglementaire speeltijd gewoon door.

9.3 Time-outs

Per speelhelft beschikt elke team over één time-out van dertig seconden. Een time-out kan alleen bij een spelonderbreking worden aangevraagd.

De aanvoerder of de trainer van de team vraagt de time-out aan bij de scheidsrechter te paard, deze laat de tijdwaarnemer de chronometer stopzetten.

De niet gebruikte time-outs mogen niet naar de tweede speelhelft worden overgedragen. De tijdwaarnemer meldt het einde van de time-out na dertig seconden. De speeltijd begint pas opnieuw te lopen als de wedstrijd na het fluitsignaal van de scheidsrechter te paard wordt hervat.

Om specifieke redenen zoals de moeilijke recuperatie van de bal, een ongeval, enz. mag de scheidsrechter te paard bijkomende time-outs vragen, die niet aan de teams zullen worden toegerekend. De duur van deze time-outs is onbepaald. Ook het aantal time-outs dat de scheidsrechter te paard kan aanvragen is onbepaald.

Alleen de scheidsrechter ter paard mag vragen om de chronometer stop te zetten.

De chronometer wordt stilgelegd tijdens een time-out.

10) BEGIN EN EINDE VAN EEN WEDSTRIJD

10.1 Algemeen

Vóór de wedstrijd voert de scheidsrechter te paard een toss uit tussen de aanvoerders van de twee teams. Het team dat de toss wint, mag kiezen tussen:

- + De wedstrijd beginnen
- + Het speelveld

Als een team ervoor kiest om de wedstrijd te beginnen, mag de tegenpartij het speelveld kiezen. Als het team dat de toss wint, het speelveld kiest, mag de tegenpartij de wedstrijd beginnen. Ieder team moet aan de scheidsrechter te paard een reglementaire bal presenteren.

De tweede bal wordt aan de stoelscheidsrechter gegeven voor de gehele duur van de partij.

Bij het betreden van het speelveld moet elk team in de speelhelft van het speelveld blijven dat zijn team toebedeeld werd, tot het fluitsignaal voor het begin van de wedstrijd klinkt.

Bij het begin van de tweede wedstrijdshelft mag de andere partij de wedstrijd beginnen; de teams verwisselen van speelhelft.

10.2 Bij het begin van iedere wedstrijdshelft

Bij het begin van iedere wedstrijdshelft plaatst de scheidsrechter te paard de bal in het midden van de 10- meterlijn in het speelhelft van de team dat de wedstrijd mag beginnen.

De spelers van het verdedigende team stellen zich op in de richting van het spel in hun speelhelft. Het aanvallende team stelt zich op in zijn speelhelft.



Bij het fluitsignaal van de scheidsrechter te paard mag elke speler die zich achter de 10-meterlijn bevindt, de bal oprapen.

Ingeval een van beide teams geen reglementaire bal aan de scheidsrechter te paard presenteert, mag de tegenpartij de wedstrijd tweemaal beginnen (bij het begin van iedere wedstrijd helft).

Zodra de scheidsrechter te paard het fluitsignaal heeft gegeven, zal het team dat de wedstrijd beginnen de bal in galop oprapen.

De chronometer begint vanaf dit fluitsignaal te lopen. De scheidsrechter te paard fluit de wedstrijd pas om te beginnen als alle spelers stilstaan.

Als het team dat de wedstrijd begint, de bal niet in galop opraapt of als elke speler zijn eerste poging om de bal op te rapen mist of de bal voorbij is gereden (10-meterlijn) of als een speler die de bal niet mocht oprapen, de bal toch opraapt, fluit de scheidsrechter te paard een penalty P3 in het midden van het speelveld in het voordeel van de verdedigende tegenpartij.

De verdedigende actie(s) mogen beginnen zodra:

- + Een van de spelers van het team die de bal opraapt, de middenlijn overschrijdt.
- + De bal zodra deze is opgeraapt, in de tegenovergestelde richting wordt meegenomen.
- + De bal op de grond valt.

Als deze regel niet wordt gevolgd, zal een penalty P2 worden toegekend in het voordeel van het aanvallende team.

10.3 Op het einde van iedere wedstrijd helft

Op het einde van iedere reglementaire speelhelft laat de tijdwaarnemer, gedurende 3 seconden, een krachtig geluidssignaal weerklinken dat het einde van de periode aangeeft.

Als dat geluidssignaal niet werkt, fluit de stoelscheidsrechter het einde van de speelhelft.

Wanneer er een doelpoging plaatsvindt net op het einde van de speelhelft, zal het doelpunt tellen op voorwaarde dat de bal in doel gaat en dat deze de handen van de speler verlaten had vóór het klinken van het geluidssignaal of het eerste fluitsignaal.

Als een fout wordt begaan net op het ogenblik dat het signaal van de chronometer weerklinkt aan het einde van een speelhelft, of net ervoor, moeten de eventuele rechtstreekse worpen (penalty P1 of penalty P2) zonder verdediging worden genomen.

Het spel eindigt definitief als de scheidsrechter te paard driemaal fluit.

10.4 De score

Het team dat de meeste doelpunten maakt, wint de partij.

Het doelpunt is geldig wanneer de bal volledig door de ring van het doel gaat nadat de diverse spelregels werden nageleefd.

Als een speler van de tegenpartij de bal raakt zonder hem vast te grijpen, gaat de telling van het aantal passes gewoon door (geen 'reset').

Als een team een eigen doelpunt maakt, wordt het doelpunt aan de tegenpartij toegekend; in dat geval wordt het spel hervat met een inworp voor het team dat in eigen doel heeft gescoord.

De drie-passes-regel wordt niet toegepast in geval van een eigen doelpunt.

10.5 De wedstrijd punten

Wanneer een klassement van verschillende wedstrijden wordt opgemaakt, geldt de volgende puntentelling:

- + Gewonnen wedstrijd = 3 punten.
- + Gelijkspel = 1 punt.
- + Verloren wedstrijd of opgave = 0 punten
- + Forfait = -/- 1 punt en -/-7 doelpuntensaldo voor de team die forfait geeft en +7 doelpuntensaldo voor de tegenpartij.

10.6 De competitie resultaten

Als alle wedstrijden zijn gestreden; wordt de totaal score bepaald. Bij een gelijk aantal punten worden de teams gerangschikt op basis van de volgende gegevens:

- + Beste doelpuntensaldo.
- + Aantal gemaakte doelpunten.
- + Aantal tegendoelpunten.



- + Aantal gewonnen wedstrijden.
- + Aantal verloren wedstrijden.
- + Het team dat het minst gele of rode kaarten (1 rode kaart = 2 gele kaarten) heeft gehad en/of waartegen het minste P1 penalty's zijn gefloten.
- + Het jongste team.
- + Het lot.

Als de teams ex aequo eindigen en de wedstrijdformule een winnaar eist (wedstrijden met rechtstreekse uitschakeling), worden een aantal bijkomende passages afgewerkt om de 'sudden death' te kunnen spelen.

De 'sudden death' periode begint, na twee minuten rust, na het einde van de tweede speelhelft en begint met een opgooi door de scheidsrechter te paard in het midden van het speelveld. Geen enkele periode in de 'sudden death' mag langer duren dan 5 minuten. Als na een periode geen enkel doelpunt is gescoord, volgt een rustperiode van 2 minuten. Een nieuwe periode van 5 minuten begint opnieuw met een opgooi in het midden van het speelveld. Het team dat als eerste scoort, wint de wedstrijd.

10.7 Wedstrijdonderbreking

In geval van overmacht:

De beslissing wordt door de scheidsrechter te paard genomen. In dit geval telt het resultaat als de helft van de tijd van de tweede speelhelft is overschreden. In het andere geval wordt de wedstrijd hervat binnen het erop volgende halfuur of moet de wedstrijd worden overgespeeld.

Op initiatief van een team:

Dit team verliest de wedstrijd. Het doelpuntensaldo ten gunste van de winnaar is gelijk aan een forfait-score. Als de al behaalde score een groter doelpuntensaldo oplevert, wordt dit saldo toegekend. De werkelijk gemaakte doelpunten vóór de onderbreking worden meegeteld voor het topscore klassement.

10.8 Forfait

Het team dat zich niet op het geplande tijdstip aanmeldt voor de controle door de dierenarts of voor de wedstrijd, verliest met forfait.

In sommige gevallen kan jury afwijken op de algemene regels op voorwaarde dat de aanvoerder van de tegenpartij, de scheidsrechters en de organisatoren daarmee akkoord gaan. Deze afwijking mag in ieder geval alleen maar worden toegestaan als ze minstens twee uur vóór het officiële aanvangstijdstip van de wedstrijd werd aangevraagd.

De inschrijving aan het begin van het seizoen verplicht het team om aan alle wedstrijden deel te nemen.

Bij officiële wedstrijden zal het team dat zich niet aanmeldt, een boete van € 150 krijgen; daarnaast kan een bijkomende boete van €50 worden opgelegd als het betreffende team de supervisor niet per fax (.....) of per telefoon (.....) heeft ingelicht en ook geen e-mail (wedstrijdsecretariaat@horseball-knhs.nl) heeft gestuurd inzake de afmelding wanneer dit niet minstens 48 uur vóór het evenement heeft plaats gevonden. Tevens zal de forfait gevende of opgelegd krijgende ingeval van een niet tijdige melding, de stallingkosten van het gepland staande tegenpartij dienen te vergoeden/betalen.

De verschuldigde bedragen moeten worden betaald op bankrekening nummer t.n.v.

Voornoemde boetes moeten zijn betaald vóór de eerst volgende officiële wedstrijd. Zo niet, mag niet aan de volgende officiële speeldagen worden deelgenomen. Op de speeldag die op het forfait volgt, moet een bewijs van betaling worden verstrekt.

In geval van (een) forfait(s) zal iedere speler van het team, dat forfait heeft gegeven, zich pas kunnen inschrijven voor het kampioenschap van het volgende jaar nadat het bedrag van het forfait/de forfaits is vereffend.

11) DE PASSES



Een pass is de tijdspanne tussen het ogenblik waarop de bal de handen van de ene speler verlaat en het ogenblik waarop hij in de handen van een andere speler van hetzelfde team belandt.

Het doorgeven van de bal van hand tot hand wordt niet als pass aangemerkt (geteld).

Een team moet tenminste drie opeenvolgende passes tussen drie verschillende eigen spelers geven, voordat een doelpunt kan worden gescoord. Dit in alle spelfases.

Zodra de bal op de grond valt of door de tegenpartij wordt onderschept, wordt opnieuw met de telling van drie opeenvolgende passes begonnen.

De bal mag met een of met beide handen geworpen en aangepakt worden.

De passes mogen vrij worden uitgevoerd, d.w.z. voorwaarts, achterwaarts of zijwaarts.

Behalve als de bal van hand tot hand wordt doorgegeven, wordt ieder balcontact tussen twee spelers van hetzelfde team als een pass beschouwd.

De bal mag niet langer dan 10 seconden door dezelfde speler worden vastgehouden op straffe van een penalty P3 op de plaats waar de penalty is gefloten.

12) BAL BUITENSPEL (UIT)

De bal wordt uit beschouwd als hij aan de andere kant van de speelveldrand valt; als minstens een van de hoeven van het paard van de speler in balbezit zich over de rand van het speelveld bevindt; of als de bal over het net langs de korte zijden uitgaat.

De inworp wordt door het verdedigende team genomen op de plaats waar de bal is uitgegaan of op de 15 meterlijn als de bal uitgaat tussen de 15-meterlijn en het doel dan wordt op de 15-meterlijn door het team dat de bal niet heeft uitgeworpen met een penalty P3 de bal weer in het spel gebracht.

De inworp wordt door het verdedigende team genomen in het midden van de 15-meterlijn wanneer de bal langs de korte zijden is uitgegaan.

13) INWORPEN AAN DE ZIJLIJN (DE TOUCHE)

13.1 Algemeen

In één geval kan de inworp in het voordeel van een team zijn. Per definitie als een team een doelpunt heeft geïncasseerd. Het is dan een speler van dat team dat de inworp voor zijn rekening zal nemen nadat het doelpunt is gemaakt.

Deze inworp (de touche) gebeurt in het midden van het speelveld.

De touche gebeurt als volgt: een of twee spelers van elke team plaatsen zich op twee parallelle lijnen en laten een doorgang van één meter tussen hen vrij. De eerste rij spelers bevindt zich op minstens 7 meter van de zijlijn.

De werper plaatst zich aan de rand van de zijlijn zo dat hij de bal evenwijdig met de markeringen die het midden van het speelveld aanduiden, kan ingooien. Op het ogenblik van de inworp moeten alle spelers naar de werper kijken.

In geen geval mag de ingooi worden meegerekend bij de telling van de passes.

Bij elke touche moeten alle spelers die niet aan de actie deelnemen, minstens 5 meter verwijderd zijn van de rij, in hun eigen speelhelft; ze mogen pas aan het spel deelnemen als de bal wordt geraakt of (af)gespeeld door een speler in de rij.

De bal moet binnen de drie seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter te paard worden ingegooid, in de as van de doorgang. De bal moet minstens de eerste rij spelers bereiken ter hoogte van hun stijgbeugel en mag niet verdergaan dan de laatste speler in de rij.

Voordat de scheidsrechter te paard fluit:



- + stellen de spelers in de rij zich op tegenover de werper.
- + moeten de spelers op één rij blijven, stilstaand of in beweging en zonder dichters dan 7 meter van de zijlijn te komen, de kant vanwaar de bal wordt ingegooid.

Na het fluitsignaal:

- + mogen de spelers hun rij verlaten op voorwaarde dat geen dekkingsfout zonder bal wordt gemaakt.
- + mogen de spelers in de eerste rij geen halve draai maken terwijl ze in de rij blijven staan.

Wanneer een team duidelijk en zonder geldige reden aarzelt zich naar de plaats van de touche te begeven, kan de scheidsrechter te paard een penalty P3 fluiten in het voordeel van de team dat al op de goede plaats staat, of kan hij de inworp toch laten doorgaan.

De scheidsrechter te paard laat de touche uitvoeren zodra de werper op zijn plaats staat en een speler van zijn team de rij aangeeft.

13.2 Ongeldige Touche(s)

Een touche wordt ongeldig verklaard als:

- + de spelers die niet aan de touche deelnemen op minder dan 5 meter van de zijlijn staan
- + de bal niet minstens de eerste rij paarden bereikt ter hoogte van de stijgbeugels van de ruiters.
- + de bal achter de laatste spelers van de rijopstelling op de grond valt zonder aangeraakt te zijn.
- + de bal het gebinte of het dak van het gebouw raakt.
- + een inworp wordt geveinsd. In die gevallen kent de scheidsrechter te paard een penalty P3 in het midden van het speelveld toe in het nadeel van het team dat deze regel niet heeft gerespecteerd.
- + Als de inworp duidelijk in het voordeel van het team van de werper gebeurt, moet de ingooi door de tegenpartij worden overgedaan.
- + Als het team van de werper nogmaals profiteert van de inworp, zal de scheidsrechter te paard de bal opgooien tussen twee spelers.

13.3 Opraapprioriteit bij de inworp

Bij een geldige inworp waarbij de bal op de grond valt, komt de opraapprioriteit toe aan:

- + de spelers in de rij, met inachtneming van de regel voor het oprapen, als de bal in de rij valt.
Als geen enkele speler in de rij de bal oprapt, zal de scheidsrechter te paard een opgooi fluiten.
- + de spelers van het speelhelft waarin de bal valt, wanneer die bal aan een van beide zijden van de rij werd gespeeld/geraakt.

Deze prioriteit gaat verloren als:

- + de bal niet onmiddellijk wordt opgeraapt.
- + na een eerste opraappoging, waarbij de bal aangeraakt wordt of niet.

In dat geval geldt de opraapprioriteit gedefinieerd in artikel 10. De richting van het spel wordt aangeduid door deze eerste poging.

14) INWORPEN MET EEN OPGOOI

De opgooi is een door de scheidsrechter te paard zelf verrichte inworp en gebeurt tussen slechts één speler van elke team. De scheidsrechter te paard plaatst zich altijd aan de rand van het speelveld loodrecht op de plaats waar de opgooi werd gefloten. De twee spelers plaatsen zich onmiddellijk vóór de scheidsrechter te paard, op 5 mtr afstand van hem. De afstand tussen de spelers is minstens gelijk aan 1 meter. Nadat hij heeft gefloten, gooit de scheidsrechter te paard de bal op tussen de twee spelers. De opgooi mag strak of gelobd gebeuren. De andere spelers moeten zich op 5 meter, in hun respectieve speelhelft, bevinden tot de bal is opgegooid; ze mogen de bal pas spelen nadat die is vastgenomen of geraakt door een van de twee spelers die aan de opgooi hebben deelgenomen.

De opgooi gebeurt na:

- + een dubbele niet-rechte inworp.
- + een fout of geschil waarbij niemand voordeel haalt.

De opgooien die tussen de 15-meterlijn en de achterlijn worden gefloten, gebeuren ter plekke van het vlaggetje van de dichtstbij zijnde 15-meterlijn.



De scheidsrechter te paard moet de opgooi overdoen als hij denkt dat hij ongewild de ene of de andere speler heeft bevoordeeld of als de bal door geen enkele van de 2 spelers wordt aangeraakt. Het aantal opgooien van de scheidsrechter te paard is onbeperkt.
Alle regels m.b.t. de inworp zijn ook van toepassing op de opgooi.

15) DE BAL OPRAPEN

15.1 Algemeen

De bal moet te paard worden opgeraapt zonder voet aan de grond te zetten. Het oprapen kan zowel langszij links of langszij rechts gebeuren in elke gang, maar niet stilstaand.

Degene die de bal opraaft, mag zijn vaart en zijn richting niet wijzigen.

Tijdens de opraap mag de speler noch zijn vaart noch zijn richting veranderen.

De speler die de bal opraaft, dient dit snel te doen. Als hij er niet in slaagt, mag hij niet stoppen, noch vertragen ter hoogte van de bal, en moet hij de opraapzone van minstens 5 meter snel verlaten. De spelers die niet aan het oprapen deelnemen moeten uit deze opraapzone van 5 meter rond de bal blijven.

De spelers binnen de zone van 5 meter die niet aan het oprapen van de bal deelnemen, mogen niet vertragen en moeten hun richting voortzetten tot ze deze zone hebben verlaten. Een speler die vertraagt ter hoogte van de bal of eromheen draait, wordt bestraft met een penalty P3.

Als de bal opgeraapt is, moet de speler snel opnieuw een normale positie te paard innemen of de bal onmiddellijk doorgeven.

Een actie op de bal in het bezit van de speler, die de bal heeft opgeraapt, mag pas als die speler weer in het zadel zit of opnieuw aan het spel deelneemt. Iedere actie op een speler, die nog niet in het zadel zit na de bal te hebben opgeraapt, wordt bestraft met een penalty P1 en/of een gele of rode kaart naar oordeel van de scheidsrechter te paard.

In geen geval mag de speler die bezig is de bal op te rapen gehinderd worden. Iedere intimiderende interventie, mandekking of interventie ten opzichte van een speler die zich in een opraapsituatie bevindt, waardoor deze verplicht wordt van richting te veranderen om een botsing te vermijden, zal worden bestraft met een penalty P1, samen met een gele kaart of een rode kaart, naar oordeel van de scheidsrechter te paard.

Als de bal in een van de vier hoeken van het speelveld valt en niet kan worden opgeraapt zonder te stoppen, zal de scheidsrechter te paard de bal weer in het spel brengen via een opgooi op de 15-meterlijn.

15.2 Richting van het spel

Het spel volgt een denkbeeldige lijn, parallel aan de lengte van het speelveld, gaande van de ene doellijn naar de andere.

Als de bal achter de doellijn valt, aan het uiteinde van het speelveld, is de richting van het spel parallel aan de breedte.

15.3 Opraapprioriteit

Naast de specifieke prioriteiten voor de inworpen moeten hieronder vermelde prioriteiten worden gerespecteerd. Deze prioriteiten inzake het oprapen van de bal worden bepaald door de RICHTING VAN HET SPEL.

- + Wanneer een speler, die zich het dichtst bij de bal bevindt, deze als eerste kan oprapen zonder de tegenspelers te hinderen, komt hem de opraapprioriteit toe.
- + Ingeval de spelers zich op gelijke afstand van de bal bevinden en uit verschillende richtingen komen, geniet de speler die zich in de richting van het spel beweegt de opraapprioriteit.
- + Als spelers op gelijke afstand van de bal aankomen, in de richting van het spel maar tegenover elkaar, geniet de speler wiens team als laatste de bal heeft aangeraakt de opraapprioriteit.
- + Na een inworp, met een bal op de grond (volgens de regels van artikel 13.3), wordt de richting van het spel bepaald voor de eerste opraappoging.



16) VEILIGHEID

Veiligheid heeft voorrang op het prioriteitsprincipe.

Een aanvallende speler, die al dan niet in het bezit van de bal is, moet zijn snelheid en zijn richting onder controle blijven houden.

Wanneer een aanvallende speler zich van een mandekking wil ontdoen om een verdediger te ontwijken, moet hij de regels inzake mandekking respecteren. Boven alles moet contacten van meer dan 45° strikt worden vermeden.

17) DE VERDEDIGING

17.1 Mandekking

Mandekking is de actie waarbij de verdediger zijn paard in contact brengt met het paard van de tegenstander, die op dat moment de bal bezit, om hem af te remmen, zijn speelrichting te wijzigen en zich meester te maken van de bal.

Het is verboden om op een speler te verdedigen op meer dan 45°; de dekking is slechts toegestaan in de richting van de beweging van de speler in balbezit. De mandekking mag door een of meer spelers gebeuren. Wanneer een dekking met meer dan 45° wordt uitgevoerd, kan deze bestraft worden met een penalty P1 of penalty P2 al naar gelang van de ernst van de overtreding.

Een tegenspeler mag slechts gedekt worden door hem te duwen met het gewicht en de vaart van het paard en met de schouder en de arm van de ruiter op voorwaarde dat de elleboog van de mandekker naast zijn lichaam blijft.

Het is verboden:

- + de tegenspeler om het middel beet te pakken.
- + met de hand te duwen of tegen te houden
- + te stoten met de vuist, de voorarm, de elleboog of het hoofd. Dit geldt zowel bij het verdedigen als bij het aanvallen.
- + om stil te blijven staan op de speellijn van een tegenspeler, ongeacht het feit of hij de bal heeft of niet. Deze overtreding zal worden bestraft met een penalty P2.

17.2 Plaatsdekking

Op straffe van een P2 mag in geen geval mandekking worden verricht op een speler die niet in het bezit is van de bal.

Door plaatsdekking mag echter wel elke verplaatsing van een speler (niet in het bezit van de bal) worden gevolgd op voorwaarde dat die speler niet in zijn bewegingsvrijheid wordt gehinderd.

17.3 Balbetwisting / Strijd om de bal

Een speler mag proberen zich meester maken van de bal door met één hand proberen de bal te pakken van de tegenspeler .

Wanneer de bal vastgepakt is en een balstrijd tussen twee spelers ontstaat, mag de bal slechts uit de hand worden gerukt met de kracht van één hand, van de arm en een stevige zadelzit.

Tijdens deze balstrijd mogen de spelers de bal niet van hand verwisselen.

In deze fase van het spel is het verboden zich vast te houden aan of te steunen op enig element van het tuig en/of aan enig lichaamsdeel van het paard.

Zodra een speler voelt dat hij uit het zadel zal worden gelicht, moet hij de bal loslaten. Een speler die tijdens deze actie, zelfs onvrijwillig, een van voornoemde regels overtreedt, moet de bal afstaan aan de tegenspeler op straffe van een penalty P3.

Geen enkele andere speler mag aan de balstrijd deelnemen.

Als de speler die in balbezit was vóór de balstrijd het duel winnend afsluit, blijft de telling van het aantal passes dat hiervoor door zijn team werd opgebouwd gelden en treedt het recht om de bal 10 seconden te dragen opnieuw in werking.

Iedere poging tot balstrijd zonder onmiddellijke balverovering verplicht de verdediger die de actie uitvoert, om snel weer in zijn zadel te gaan zitten alvorens een nieuwe poging te ondernemen.



17.4 Voordeel bij de betwisting/strijd

Als de levendigheid van het spel afneemt tijdens de balstrijd of als de strijd onbeslist blijft, zal de scheidsrechter te paard de actie stoppen en een penalty P3 in het voordeel van het team van de speler die de balstrijd aanging. De regels van penalty P3 zijn dan van toepassing.

18) HET SPEELVELD VERLATEN

18.1 Onvrijwillig het speelveld verlaten

Een speler in actie die het speelveld tijdens het spel verlaat mag direct terugkeren in de richting van het spel.

18.2 Vrijwillig het speelveld verlaten

Een speler die het speelveld verlaat (om tuig te herstellen, of een verwonding) moet afstappen. Hij of een vervanger kan alleen bij een spelonderbreking in het spel terugkeren vanuit zijn speelhelft.

19) PENALTY'S

19.1 Algemeen

De scheidsrechter te paard kan verschillende soorten penalty's, de ene ernstiger dan de andere, fluiten naar gelang van de aard van de fouten. Ze bieden de scheidsrechter te paard de mogelijkheid om onrechtmatig spel te bestraffen. Samen met de penalty's mag een gele of rode kaart worden gegeven naar gelang van de ernst van de begane fouten.

In alle gevallen neemt een willekeurige speler van het benadeelde team de penalty. (Het behoeft niet de speler te zijn, die benadeeld werd)

Voor de penalty's P1 en P2 moeten de spelers van het team, in wiens voordeel een penalty is gefloten, zich achter de speler in balbezit bevinden. De worp of de pass gebeurt op het ogenblik dat de scheidsrechter te paard dit aangeeft d.m.v. een fluitsignaal.

In geval van een fout waarbij de aanvallende partij balvoordeel heeft, signaleert de scheidsrechter te paard de fout met een opgestoken arm en laat hij verder spelen. Als dit voordeel uiteindelijk niet wordt geconcretiseerd, keert hij terug naar de oorspronkelijke fout.

19.2 Penalty n°1 (P1)

Penalty n° 1 bestraft ernstige en ontoelaatbare fouten zoals ruw en gevaarlijk spel, beledigingen aan het adres van de scheidsrechter te paard en storen bij de opraap of ongeoorloofd hinderen bij een schot op het doel.

De scheidsrechter te paard laat de spelers van het in overtreding zijnde team, zich samen opstellen in een van de twee hoeken van hun speelhelft.

Eén speler van het benadeelde team stelt zich op op de 5-meterlijn en voert volkomen vrij en ongehinderd een rechtstreekse worp uit op doel waarbij het paard stilstaan.

Het paard van de werper mag worden vastgehouden door één van zijn medespelers, de andere medespelers moeten zich achter de 5-meterlijn opstellen.

De spelers van het benadelende team mogen de worp niet onderscheppen, noch een verdedigende actie uitvoeren.

Wanneer de speler die de P1 neemt, het doel mist, begint het spel volgens het systeem van de drie passes. Als de bal op de grond valt, mag het verdedigende team als eerste de bal proberen op te rapen, ongeacht waar de bal valt.

19.3 Penalty n°2 (P2)



Deze penalty bestraft de fouten die minder ernstig zijn, maar toch nadelig zijn voor het verloop en de veiligheid van het spel, zoals het niet opvolgen van de opraap prioriteit, obstructiefouten, intimidatie van de tegenstander enz.

Bij toepassing van P2 vraagt de scheidsrechter te paard aan de aanvoerder wat hij verkiest :

- + Een directe inworp met het paard stil staan op 10m
- + Een indirecte inworp vanaf de 15m lijn waarbij de drie-passes-regel wordt toegepast alvorens op het doel te werpen.

De aanvoerder mag raad vragen aan zijn spelers of aan de trainer, maar dit moet snel gebeuren. De scheidsrechter te paard aanvaardt deze beslissing. Nadat de beslissing is genomen, mag deze niet meer veranderen.

Als het team dat de penalty neemt de directe worp kiest, moet de tegenpartij zich opstellen op een afstand van 5 mtr in de richting van het spel waarbij het paard stilstaat.

Indien het team de indirecte worp penalty kiest, moeten de tegenstanders zich plaatsen op de 10-meterlijn in de richting van het spel.

In beide situaties mogen de benadeelde spelers zich opstellen in verdediging.

19.4 Penalty n°3 (P3)

Deze penalty wordt gefloten bij alle gewone en niet echt grote overtredingen.

De scheidsrechter te paard laat de penalty nemen op de plaats waar de fout precies is gebeurd als de fout is begaan in het speelhelft van het aanvallende team.

Wanneer de fout is begaan in het speelhelft van het verdedigende team, wordt de penalty genomen op de middellijn, loodrecht op de plaats waar de fout is gemaakt.

De actie moet beginnen met een pass. Gebeurt dit niet, dan zal de penalty P3 aan de tegenpartij worden toegekend.

De spelers van het benadeelde team mogen zich opstellen waar ze willen.

De spelers van het in overtreding zijnde team moeten zich tenminste op 5 meter afstand bevinden van de plaats waar de fout is begaan, in de richting van het spel, en dit tot de scheidsrechter te paard fluit. Zij mogen zich in geen geval opstellen achter de lijn van de speler in balbezit. Gebeurt dit toch, dan fluit de scheidsrechter te paard een P2.

Het spel begint steeds opnieuw vanaf het fluitsignaal van de scheidsrechter te paard.

19.5 Technische fout

Er is sprake van een technische fout wanneer een speler, een vervanger, een trainer of een verzorger onsportieve middelen gebruikt.

Deze onsportieve middelen zijn:

- + zich op een niet correcte manier tot een official wenden of met hem contact opnemen.
- + taal of gebaren gebruiken die beledigend kunnen zijn.
- + een tegenstander irriteren.
- + het verloop van de wedstrijd vertragen door de snelle inworp van de bal te beletten.
- + van rugnummer veranderen zonder de scheidsrechter te paard daarvan op de hoogte te brengen.

Naar gelang van de ernst van de overtredingen wordt een technische fout bestraft met een penalty P1, P2, P3, een gele kaart of een rode kaart, naar de beoordeling door de scheidsrechter te paard.



Technische fouten kunnen ook vóór de wedstrijd tijdens de warming-up worden toegekend, tijdens de rust, of tijdens de rustperiodes tussen de verlengingen.

20) GEVAARLIJK RIJDEN EN ANTI-SPEL

Het verboden om voor iedere speler om:

- + een andere speler opzettelijk te hinderen door zich dwars op de speellijn van de tegenspeler te zetten, te plaatsens, zich te bevinden ongeacht het feit of die speler in balbezit is of niet.
- + de voeten in de stijgbeugelriemen te plaatsens om de bal te onderscheppen ongeacht de spelsituatie.
- + zijn tegenspeler en/of diens paard te slaan, schoppen, trekken, stoppen, intimideren, bedreigen.
- + de bal rond zich te slingeren om de tegenspeler te intimideren.
- + het paard te slaan met de bal, de teugels of de handen.
- + op het zadel te staan tijdens de wedstrijd
- + een tegenspeler te hinderen bij het oprapen van de bal om hem zo te verplichten van richting te veranderen om een botsing te vermijden

Het is aan de scheidsrechter te paard vrij om iedere actie te bestraffen die hem gevaarlijk of oneerlijk lijkt.

21) SPELER OP DE GROND

Ingeval een speler die niet in balbezit is, op de grond ligt, zal het spel pas worden stilgelegd als de scheidsrechter te paard de situatie gevaarlijk acht.

Als een speler op de grond valt terwijl hij in balbezit is, zal de scheidsrechter te paard een penalty P3 fluiten in het voordeel van de tegenpartij op de plaats waar de speler is gevallen.

Als het spel wordt stilgelegd, zal het worden hervat met een P3 voor de tegenpartij op de plaats waar de speler in balbezit zich bevond (ongeacht wie de bal had).

Een speler op de grond mag op geen enkele manier aan het spel deelnemen.

22) BREUK VAN EEN ZADELTUIG

In geval van de beschadiging of de breuk van een zadeltuig zal geen time-out worden toegekend. De betrokken speler

- + kan zich laten vervangen om het tuig te herstellen en dit bij een reglementaire spelonderbreking of een time-out.
- + kan verder spelen op voorwaarde dat de scheidsrechter te paard van oordeel is dat de veiligheid niet in het geding is. In het andere geval mag de scheidsrechter te paard aan de betrokken speler vragen om het speelveld te verlaten tot hij zijn tuig heeft hersteld.

Als de scheidsrechter te paard de speler vraagt om het speelveld te verlaten, zal een penalty P3 worden toegekend aan de tegenpartij.

23) VOORZORGSMAATREGELEN TEN OPZICHTE VAN DE PAARDEN

Iedere wreedheid ten aanzien van de paarden is streng verboden op het speelveld, erbuiten en mag door de scheidsrechters worden bestraft.

Een paard dat niet voldoet aan de minimale presentatievoorwaarden (verschijning / loop / conditie), zal door de scheidsrechters de toegang tot het speelveld worden geweigerd.

Bepaalde acties tegen/op paarden zullen worden bestraft met een gele kaart: bv

- + het paard slaan met de bal, teugels of de handen.
- + een paard van een tegenspeler slaan of tegenhouden (bv door aan de teugels te trekken).

De scheidsrechter te paard of de supervisor mag het spel op ieder ogenblik onderbreken om de algemene conditie van een paard te controleren. De scheidsrechter kan het paard het speelveld gebieden te laten verlaten voor noodzakelijke verzorging.



In geval van, zelfs oppervlakkige, verwondingen of zichtbare tekenen van recuperatiemoeilijkheden moet het paard het speelveld verlaten om de nodige verzorging te krijgen. Het paard mag pas op het speelveld terugkeren na de toestemming van de dierenarts en van de scheidsrechters.

Producten om een wond te verbergen/verhullen zijn verboden.

Tegen de beslissing van de scheidsrechters en de supervisor over de conditie van een paarden kan geen beroep worden aangetekend.

Een "gewond" paard mag pas deelnemen aan een parade of prijsuitreiking wanneer de noodzakelijke verzorging heeft plaatsgevonden en na goedkeuring van de scheidsrechters en supervisor.

24) SANCTIES

De scheidsrechter heeft de mogelijkheid om op ieder ogenblik het afkeurenswaardige gedrag van een speler te bestraffen met een waarschuwing en zelfs uitsluiting. Bij ernstige fouten zal de beschuldigde speler niet alleen bestraft worden met een penalty die tegen zijn team wordt gefloten, maar ook met:

- + een mondelinge waarschuwing.
- + een eerste gele kaart.
- + een tweede gele kaart in dezelfde wedstrijd. De speler moet het speelveld verlaten, maar mag worden vervangen. Hij zal automatisch worden geschorst voor de eerstvolgende wedstrijd. Ook wordt zijn zaak beoordeelt door het tuchtcommissie.
- + een tweede gele kaart in dezelfde competitie/kampioenschappen. Hij zal automatisch worden geschorst voor de eerstvolgende wedstrijd.
- + een rode kaart. Dit betekent de onmiddellijke uitsluiting van de speler zonder dat hij mag worden vervangen en schorsing voor minstens één wedstrijd. In de tuchtcommissie zal deze zaak worden beoordeelt.

De speler, die uit het veld gestuurd werd met een tweede gele kaart in dezelfde wedstrijd of met een rode kaart moet het speelveld verlaten.

25) DE TUCHTCOMMISSIE

De tuchtcommissie kan worden aangesproken door de leden van het wedstrijd jury en/of door de bij de wedstrijd betrokken scheidsrechters. Deze commissie moet ieder afkeurenswaardig gedrag van spelers, trainers, of verzorgers die aan een wedstrijd deelnemen, beoordelen en eventueel bestraffen.

De tuchtcommissie bestaat uit de supervisor, een lid van de wedstrijd jury en minstens drie leden van de Commissie Horseball.

De zaak van een speler die een rode kaart heeft gekregen of door een supervisor is gerapporteerd, wordt automatisch voorgelegd aan de tuchtcommissie. Deze commissie bepaalt de sanctie en brengt de speler en de verantwoordelijke van zijn team daarvan schriftelijk op de hoogte.

De speler mag pas weer aan een wedstrijd deelnemen als de tuchtcommissie een uitspraak heeft gedaan, op straffe van diskwalificatie van zijn team.

Er is geen beroep mogelijk tegen de beslissing van de tuchtcommissie.

26) DOPING

Een antidopingcontrole kan in ieder stadium van de competitie worden uitgevoerd. Het Algemene Reglement van de KNHS is van toepassing op alle gevallen van doping van paarden.

27) KEURING DIERENARTS

27.1 Algemeen



Ieder paard dat aan een horseball-wedstrijd deelneemt, moet voldoen aan de voorwaarden vermeld in het Algemeen Reglement van de K.N.H.S.

Elk paard moet vóór het begin van iedere wedstrijd aan een controle worden onderworpen. Elk paard kan ook aan een antidopingcontrole worden onderworpen.

De keuring door de dierenarts heeft plaats op het in het voorprogramma vermelde tijdstip in het bijzijn van alle paarden van het team.

Als een paard niet minstens 2 uur vóór de wedstrijd aanwezig is bij deze keuring mag dit paard niet aan de wedstrijd deelnemen.

In elk geval moet een team minstens 30 minuten vóór zijn wedstrijd aanwezig zijn in de warming-up zone, op straffe van een forfaitnederlaag.

27.2 Verloop van de keuring door de dierenarts & het keuringscomité:

- + De volgende documenten moeten worden voorgelegd: het nationaal paspoort (equipass, studbook, of ermee gelijkgesteld) met vermelding van de vaccinaties (griep en tetanus tweemaal per jaar), de inschrijvingskaart, en het formulier met de samenstelling van het team.
- + De keuring en papieren controle worden verricht door het keuringscomité en de dierenarts.
- + De paarden moeten manueel worden gekeurd, stilstaand en in beweging, op een afgesloten, vlak en schoon maar niet-glijdend speelveld.
- + De paarden worden door de speler of een groom gepresenteerd.
- + De paarden worden gepresenteerd met bit, niet gezadeld en zonder bandages e.d.
- + De keuring begint met een beoordeling van het paard terwijl het stilstaat. De supervisor mag de dierenarts toestaan om, indien nodig, het paard te betasten.
- + Daarna moet het paard in de pas lopen, vervolgens in draf overgaan terwijl het zich van het comité dat de keuring/controle verricht, verwijdert en tenslotte in draf naar het comité terugkeren.

De dierenarts mag een paard niet uitsluiten en mag geen enkele klinische test verrichten (zoals de buiging van een lidmaat, het paard in een cirkel laten lopen of laten draven).

Het wedstrijd jury heeft het recht en de plicht om ieder paard dat het ongeschikt acht uit de wedstrijd te nemen, omdat het kreupelt, zijn fysieke conditie ontoereikend is of om enig andere fysiek zichtbare reden.

Als het keuringscomité, dat de inspectie verricht, twijfelt over de geschiktheid van een paard voor de wedstrijd, mag het eisen dat het betrokken paard opnieuw ter inspectie wordt aangeboden.

De stem van de wedstrijd jury is doorslaggevend en haar beslissing is onmiddellijk van toepassing.

Tijdens de presentatie van de paarden is een correcte houding vereist.

28) ORGANISATIE VAN EEN WEDSTRIJD

28.1 Kampioenschap van Nederland

Het Nederlands Kampioenschap Horseball vindt plaats in elke categorie, volgens het principe van "thuis"- en "uit"-wedstrijden, tussen alle ingeschreven teams.

28.2 Seizoen en locaties

Het Nederlands Kampioenschap zal beslecht worden tijdens de periode van de officiële wedstrijden. De wedstrijden moeten op het Nederlands grondgebied plaatsvinden (tenzij de Commissie Horseball uitdrukkelijk akkoord gaat met een andere locatie).

28.3 Divisies

Paarden: er kunnen meerdere divisies bestaan naar gelang van het aantal ingeschreven teams. Het is mogelijk dat er een voorronde wordt georganiseerd om te bepalen welk team in welke divisie zal aantreden.

Pony's: voor de pony's bestaan er één of meerdere divisies.



Pony's zijn niet toegelaten in de categorieën voor de paarden en omgekeerd.
De stokmaat van de pony's volgens de F.E.I.-regels is: 1.49 mtr beslagen.

28.4 Kwalificatie van de teams

De kampioenschapsformule en de kwalificaties zullen bij het begin van het seizoen worden bepaald door de Commissie Horseball, na kennisname van de ingeschreven teams.

De Commissie Horseball behoudt zich het recht voor om het aantal teams te bepalen dat in de hoogste divisie aantreedt, maar mag een gekwalificeerd team (bv door promotie verworven) niet weigeren op betreffend behaald niveau te spelen.

Als het aantal ingeschreven teams in de hoogste divisie onvoldoende is, behoudt de Commissie Horseball zich het recht voor om de beste teams in een lagere divisie te verplichten in de hogere aan te treden.

29) WEDSTRIJDSHEMA – VOLGORDE VAN DE WEDSTRIJDEN

Er wordt een schema met alle wedstrijden opgesteld. De plaats van de teams in dit schema wordt door loting bepaald.

Het voorprogramma wordt opgesteld door de wedstrijdcommissie. Zij houdt daarbij rekening met de teams van de organisator van de wedstrijddag(en) en met de beschikbaarheid van de scheidsrechters. De volgorde van de wedstrijden moet worden gerespecteerd, tenzij de Commissie Horseball een bijzondere afwijking zou hebben toegestaan.

De organisator mag het tijdstip van zijn wedstrijd(en) kiezen.

29.1 Uitdagingen

Organiserende teams kunnen nationale en internationale wedstrijden organiseren (op uitnodiging of open voor alle teams) als de Commissie Horseball daarmee heeft ingestemd.

De Commissie Horseball laat deze wedstrijden toe tijdens het seizoen van de officiële wedstrijden. Het voorprogramma en de wijzigingen van het technisch reglement voor deze wedstrijden zullen, na goedkeuring door de Commissie Horseball, worden gepubliceerd op de website.

29.2 Beker van Nederland

De deelname aan de Beker van Nederland is verplicht voor de teams die zich hebben ingeschreven voor de Nederlandse Kampioenschappen.

Bij voldoende belangstelling zal de formule van de Beker van Nederland in het begin van elk seizoen worden megedeeld aan de verschillende teams.

De Beker van Nederland behoort tot de officiële wedstrijden net zoals de Nederlandse Kampioenschappen.

30) GESCHILLEN EN CLAUSULES

Voor alle clausules die niet in het sportreglement zijn voorzien is uitsluitend de Commissie Horseball bevoegd.

Voor alle andere geschillen zal het Algemene Reglement van de KNHS van toepassing zijn.

31) WEDSTRIJD

Elke wedstrijd, officieel of op uitnodiging, moet worden georganiseerd met de toestemming van de Commissie Horseball. De meest recente versie van het reglement is van toepassing.

32) DISPENSATIE

Alle afwijkingen, hetzij op de accommodatie, de samenstelling van een team, paarden/ pony's, regels,



speeldagindelingen, etc., etc. dienen te worden gemeld bij de Commissie Horseball inzake verzoek tot dispensatie. Deze regel geldt zolang de Commissie Horseball het nodig acht ten bate van de mogelijkheid van het kunnen organiseren van de Nederlandse Competitie/Kampioenschappen. Het verzoek dient bij inschrijving deelname aan officiële wedstrijden te geschieden.