

Österreichischer Fachverband für Horse-Ball
Fédération Nationale Autrichienne de Horse-Ball

A-3385 Markersdorf, Aufeldgasse 5

Telefon: +43 / 664 / 4337 437, Telefax: +43 / 2749 /4226
Internet: www.horseball.at, E-Mail: horseball@gmx.at
ZVR-Zahl : 123098006

Ehrenpräsident: Karl Habsburg von Lothringen
Präsident: Hannes M. Hiesberger



Österreichisches Horse-Ball Reglement 2009

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 3
Einleitung	Seite 3
Generelles Reglement	
Das Spielfeld	Seite 4
a) Abmessung	
b) Boden	
c) Sicherheitszone	
d) Spielfeldbegrenzung	
e) Spielfeldlinien	
Die Körbe	Seite 5
Der Ball	Seite 5
Die Mannschaft	Seite 5
a) Allgemein	
b) Spieleraustausch	
c) Mannschaftskapitäne	
Die Spieler	Seite 6
a) Spielerlizenz	
b) Ausrüstung	
c) Sicherheit	
Die Pferde	Seite 6
a) Allgemein	
b) Ausrüstung	
Die Trainer und Pfleger	Seite 7
Die Aufsichtspersonen	Seite 7
a) Superviseurkomitee	
b) Schiedsrichter	Seite 8
c) Tierarzt	
Spielregeln	
Die Spieldauer	Seite 9
a) Allgemein	
b) Spielunterbrechungen	
c) Aus-Zeiten	
Der Beginn und das Ende eines Spieles	Seite 9
a) Allgemein	
b) Beginn der Spielhälfte	Seite 10
c) Ende jeder Spielhälfte	
d) Spielstand	
e) Spielabbruch	Seite 11
f) Spielverlust	
Die Pässe	Seite 12
Der Ball aus dem Spiel	Seite 12
Der Einwurf	Seite 12
a) Allgemein	
b) Ungültige Einwürfe	Seite 13
c) Prioritätenregel	
Der Schiedsrichtereinwurf	Seite 13
Die Ballaufnahme	Seite 14
a) Allgemein	
b) Spielrichtung	
c) Prioritätenregel	Seite 15
Die Sicherheit	Seite 15
Das Verteidigungs- und Angriffsspiel	Seite 15
a) Markierung	
b) Decken	
c) Zweikampf	Seite 16
Das Verlassen des Spielfeldes	Seite 16
Die Strafen	Seite 16
a) Allgemein	
b) Strafe 1	
c) Strafe 2	Seite 17
d) Strafe 3	
e) Verstöße	
Das unsportliche Verhalten	Seite 18
Der Pferdeverlust	Seite 18
Die kaputte Ausrüstung	Seite 18
Die Obhut des Pferdes	Seite 18
Die Verwarnung	Seite 19
Die Disziplinarkommission	Seite 19
Das Doping	Seite 20
Die tierärztliche Untersuchung	Seite 20
Die Organisation eines Spieles	Seite 20
Die Lizenzprüfung	Seite 21
Ausbildung zum Schiedsrichter	Seite 24

Vorwort

Horse-Ball wird von 2 Mannschaften zu je 4 Reitern gespielt. Die Reiter müssen einen mit 6 Lederschlaufen versehenen Ball, ohne dabei vom Pferd zu steigen, vom Boden aufheben. Diesen dann im weiteren Spielverlauf an die Mitspieler der eigenen Mannschaft abgeben, um ihn dann in Spielzügen im Sinne der Verteidigung und des Angriffes, in einem Korb am Ende des Spielfeldes, der gegnerischen Mannschaft, zu werfen.

Die Kraft und die Schnelligkeit der Aktionen dieses Spieles erfordert eine gründliche Reitausbildung, eine genaue Kenntnis der Spielregeln und deren strikte Einhaltung.

Horse-Ball erhält seinen besonderen Wert durch gute Harmonie zwischen Schiedsrichtern und Spielern und dem gegenseitigen Respekt zwischen den Spielern, der in einem besonderen „Esprit sportif“ zum Ausdruck kommt. Das Spiel zeigt seinen sportlichen Wert in dem Maße, als es dem Schiedsrichter gelingt, die Spieler zu einem sportlich fairen Spiel anzuhalten und die Spieler gebotene Rücksicht auf die Pferde zu nehmen. Diese sportliche Gesinnung ist wesentlich für alle Mannschaftsspiele und stellt den Prüfstein von Horse-Ball dar. Deshalb ist es unerlässlich, dass die Spieler von Anfang an mit diesem Begriff vertraut sind.

Einleitung

Die folgenden Regeln gelten für Horse-Ball Spiele auf Pferden.

Jeder Spieler, der an einem Horse-Ball Spiel teilnimmt, ist verpflichtet, sich mit den gegenwärtigen gültigen Spielregeln vertraut zu machen und diese widerspruchslos zu akzeptieren und zu befolgen.

Jeder Spieler muss im Besitz einer gültigen Horse-Ball Lizenz des Horse-Ball Verbandes seines Landes sein. Er ist ebenso den Regelergänzungen seines nationalen Horse-Ball Verbandes unterworfen.

Im Laufe einer Spielsaison kann es zu Regeländerungen kommen. In diesem Fall werden alle nationalen Horse-Ball Verbände von der internationalen Horse-Ball Vereinigung schriftlich über jegliche Änderungen und deren Inkrafttreten informiert. Jedes Land kann Änderungen dieser Regeln vornehmen, wenn es diese für die Entwicklung des Horse-Ball's in ihrem eigenen Land für nötig empfindet.

Generelles Reglement

1) Das Spielfeld

a) Die Abmessung

Länge: 60m – 75m

Breite: 20m – 30m

Ideal: 65m x 25m

b) Der Boden

Das Spielfeld muss locker und dennoch griffig und rutschfest sein, damit die Pferde ihre Bewegungen sicher ausführen können und keine Gefahr für Pferd und Reiter besteht. Horse-Ball kann in der Halle oder im Freien gespielt werden. Spielfelder im Freien müssen sehr gut drainagiert sein, da sie auch bei Regen gefahrlos bespielbar bleiben müssen.

c) Die Sicherheitszone

An den langen Seiten des Spielfeldes grenzt jeweils eine Sicherheitszone von 3-5 m Breite, in der sich nur die Trainer, Pferdepfleger und die Austauschspieler aufhalten dürfen. Bevorzugt sind Spielfelder die sich im Freien befinden. Wird in Hallen gespielt, die den nötigen Platz für die Sicherheitszone nicht haben, muss auch auf den langen Seiten eine Bande stehen und zwei Austauschzonen sonst wo in der unmittelbaren Nähe des Spielfeldes eingerichtet sein mit raschem und einfachem Zugang für die Austauschspieler.

d) Die Spielfeldbegrenzung

Die beiden kurzen Seiten müssen mit einer festen, unüberwindbaren Bande mit einer Mindesthöhe von 1,60 m begrenzt sein.

Die Verlängerung der kurzen Seite bildet den Abschluss der Sicherheitszone und muss hier immer noch eine Mindesthöhe von 1,20 m aufweisen.

Ein hinter den Körben gespanntes Netz lässt den Ball in das Spielfeld zurückfallen und hat eine Höhe von 4,50 m und eine seitliche Ausdehnung von jeweils mindestens 5 m beiderseits der Körbe.

Die Spielfeldbegrenzungen der langen sowie der kurzen Seite dürfen keine Verletzungsgefahr für Pferd und Reiter darstellen.

e) Die Spielfeldlinien

Entlang der langen Seite zeigen Fähnchen oder sonstige geeignete Markierungen die Linien an.

- Die Mittellinie
- Die 5 m, die 10 m und die 15 m Linie gemessen vom Korb weg.
- Weiters werden bei der Mittellinie und bei der 15 m Linie im Abstand von 0,50 m zu beiden Seiten die Aufstellungslinien für die Einwürfe angezeigt.

2) Die Körbe

Die Körbe bestehen aus einem Metallring mit einem Innendurchmesser von 1 m und einer Rohrstärke von 6 cm und einem daran befestigten Netz mit der Maschengröße von 4 cm. Die Körbe hängen jeweils senkrecht in der Mitte der kurzen Seiten am Ende des Spielfeldes. Mit ihrem Unterrand 3,50 m hoch über dem Boden und 2,50 m innerhalb der hinteren Spielfeldbegrenzung.

Die Körbe können sowohl vom Dachbalken hängend fixiert als auch auf einem Gestell montiert werden, dessen Standbein jedoch nicht in das Spielfeld hineinragen darf.

3) Der Ball

Als Ball wird ein Fußball der Größe 4 verwendet. Dieser befindet sich in einem Geschirr das mit 6 sehr starken Lederschlaufen ausgestattet ist. Jede Mannschaft hat sich mit ihrem dem Reglement entsprechenden Ball auf dem Spielfeld vor einem Spiel einzufinden.

- Ballgröße Junior 4
- Umfang 65 cm
- Länge der Schlaufen 31 cm
- Breite der Schlaufen 2 cm
- Abstand der Nähte 2 cm
- Stärke der Schlaufen 6-8 mm
- Gesamtgewicht 6-700 g

4) Die Mannschaften

a) Allgemein

Eine Mannschaft besteht aus maximal 6 Reitern und Pferden. Maximal 4, mindestens jedoch 3 Spieler pro Mannschaft beteiligen sich gleichzeitig am Spiel, während sich die übrigen 2 Reiter mit ihren Pferden in der Sicherheitszone aufhalten müssen.

b) Spieleraustausch

Ein Spieleraustausch ist nur bei einer Spielunterbrechung möglich.

- Wenn ein Korb erzielt wurde
- Wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes ging
- Wenn auf Verlangen einer der Kapitäne eine Aus-Zeit gegeben wurde
- Oder auch wenn der Schiedsrichter sich eine Aus-Zeit nimmt.

Die Anzahl der Wechsel ist unbegrenzt.

Der Austausch darf nur in der Mitte des eigenen Spielfeldes erfolgen, wenn der zu ersetzende Spieler zuerst das Spielfeld verlässt.

c) Mannschaftskapitäne

Jede Mannschaft muss einen Kapitän vor dem Spiel stellen. Der Kapitän hat die Aufgabe das Spiel zu dirigieren und zu kontrollieren. Er ist der einzige Spieler jeder Mannschaft, der sich mit Fragen an den Schiedsrichter wenden darf, die das Spiel aber auch die Regelauslegung des Schiedsrichters betreffen. Bevor der Kapitän während eines Spieles das Spielfeld verlässt, muss er dem Schiedsrichter seinen Vertreter bekannt geben, der dazu berechtigt ist, die Regelauslegung des Spieles mit dem Schiedsrichter höflich zu diskutieren und allgemeine Fragen bezüglich des Spielstandes zu stellen.

5) Die Spieler

a) Spielerlizenz

Um an regulären, offiziellen Spielen teilnehmen zu können, muss der Reiter im Besitz der nationalen Horse-Ball Spielerlizenz des ÖFHB mit Gültigkeit für das laufende Jahr sein. Spieler die für ein anderes Land spielen, müssen sowohl eine Spielerlizenz für ihr eigenes Land haben als auch für das Land in dem sie spielen.

b) Ausrüstung

- Die Reitbekleidung muss einen europäischen Standard haben (Helm, Reithose, etc.) Die Kinnriemen der Helme müssen immer verwendet werden.
- Die Mannschaftsdressen müssen von 1-6 nummeriert sein, wobei die Ziffer auf der Brust 10 cm und auf dem Rücken 20 cm groß sind. Während des Spieles dürfen die Nummern innerhalb der Mannschaft nicht ausgetauscht werden.
- Das Tragen eines Knieschutzes wird besonders empfohlen
- Sporen können wahlweise verwendet werden, sie müssen am Ende abgerundet sein und dürfen nicht länger als 3 cm sein, gemessen vom Außenrand (Verboten sind: Räder- und Plastiksporen).
- Eine Reitgerte zu verwenden ist verboten.
- Wegen der Verletzungsgefahr müssen Schmuckstücke abgelegt werden, Ringe dürfen getragen werden, wenn entweder Handschuhe angezogen werden oder die Ringe überklebt werden.

Dressen mit senkrechten Streifen im Abstand von 5 cm sind für die Schiedsrichter bestimmt.

c) Spielersicherheit

Jede blutende Wunde zwingt den Spieler, das Spielfeld zu verlassen, um die Wunde ordnungsgemäß vom Arzt versorgen und verbinden zu lassen. Erst danach und mit ärztlicher Erlaubnis darf er wieder am Spiel teilnehmen.

6) Die Pferde

a) Allgemein

Horse-Ball kann grundsätzlich mit allen Pferden gespielt werden, die mindestens 4 Jahre alt sind und einen gültigen Impfpass besitzen. Ein Pferd darf nur ein Spiel pro Tag gehen. Wenn das Pferd 2 Spiele am Tag gehen muss, dann nur unter der Voraussetzung das die Halbzeiten von normalerweise 10 min auf 8 min gekürzt werden. Pferde, die für das Spiel genannt sind, können von Reitern die nicht spielen, vom Trainer oder von Pfleger die eine ordentliche Reitbekleidung tragen, aufgewärmt werden.

b) Ausrüstung der Pferde

- Die Wahl der Trense ist frei. Hackamore und Knebeltrensen sind verboten!!! Trotz freier Wahl der Trense kann ein Schiedsrichter eine Trense verbieten, wenn diese offensichtlich dem Pferd Verletzungen zuführt.
- Ein fest am Sattelgurt fixiertes Martingal, ganz gleich ob elastisch oder starr, ist Pflicht bei allen Spielklassen.
- Alle 4 Beine müssen bandagiert oder mit Boots und Springglocken geschützt werden

- Verliert ein Pferd während des Spieles einen Teil seines Beinschutzes, so wird der Schiedsrichter anlässlich der darauf folgenden Spielunterbrechung die Gelegenheit geben, das Pferd bzw. den Beinschutz auszutauschen. Genauso bei Reißen des Zaumzeuges oder des Geschirres.
- Die Wahl des Sattels ist frei, bevorzugt werden Horse-Ballsättel. Verboten sind Westernsattel, Damensattel und Rennsattel!
- Scheuklappen sind verboten!
- Der Gebrauch von fixen oder geschraubten Stollen sind nur auf Gras erlaubt, mit Rücksprache des Superviseurs.
- Die komplette Ausrüstung des Pferdes muss in einwandfreiem Zustand sein um eine darauf folgende eventuelle Spielunterbrechung durch reißen eines Materials zu verhindern. Im Fall das ein Teil der Ausrüstung kaputt geht, so muss dieses sofort ersetzt werden.
- Der für Horse-Ball typischen Aufhebegurt zur Verbindung der Steigbügel unter dem Pferdebauch muss den Sicherheitsforderungen entsprechen, in seiner Länge verstellbar und sein Leder in einwandfreiem Zustand sein. Der Gurt wird entweder mit seinem Leder direkt durch die Steigbügel gefädelt oder mittels Karabinerhaken an diesen befestigt. Der unter dem Pferdebauch durchhängende Aufhebegurt muss durch die Schlaufe des am Sattelgurt befestigten Martingals durchgeführt werden.

7) Die Trainer und Pferdepfleger

In der Sicherheitszone einer jeden Mannschaft dürfen sich nur ein Trainer pro Mannschaft und ein Pfleger pro Pferd aufhalten, vorausgesetzt sie tragen die Uniform in den Farben der Mannschaft. Weder der Trainer noch die Pfleger dürfen die Schiedsrichter direkt ansprechen, außer der Trainer verlangt eine Aus-Zeit. Tun sie es dennoch, so benehmen sie sich unsachlich und laufen Gefahr vom Schiedsrichter vom Platz verwiesen zu werden, oder eine gelbe bzw. rote Karte zu bekommen. Mit Ausnahme von Aus-Zeiten und der Halbzeit dürfen sich die Trainer und Betreuer nur innerhalb des Bereiches der Sicherheitszone aufhalten.

8) Die offiziellen Aufsichtspersonen

a) Das Supervisor-Komitee

Das Supervisor-Komitee wird vom ÖFHB gestellt und besteht aus 3 Personen. Ein Präsident vom Komitee wird vom ÖFHB gewählt. Dieses Komitee ernennt die Schiedsrichter für die einzelnen Spiele und überwacht deren reibungslosen Abwicklung und wacht darüber, dass die Richtlinien des Reglements eingehalten werden. Während eines Spieles wird sich das Komitee nicht in die Tätigkeit der Schiedsrichter einmischen. Das Komitee kann jedoch den Schiedsrichter auffordern ein Spiel zu stoppen und nachdem sie den Rat des Veterinärmediziners eingeholt haben, können sie ein Pferd aus dem Spiel nehmen oder nach Beratung eines Arztes einen verletzten Spieler. Das Komitee ist zuständig für folgende Tätigkeiten:

- Aufsicht über die tierärztliche Inspektion
- Ob das Spielfeld bespielbar ist
- Wenn es notwendig ist, lässt es die Disziplinarkommission einberufen
- Nimmt vorschriftsmäßig eingebrachte Beschwerden entgegen
- Kontrolle der ordentlichen Spielerlizenz und die Papiere der Pferde

b)Die Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von 2 Schiedsrichtern auf die Einhaltung der Spielregeln hin kontrolliert.

Der Feldschiedsrichter ist zu Pferd während des Spieles im Spielfeld. Der Stuhlschiedsrichter sitzt in der Mitte der Sicherheitszone auf einem Hochstuhl oder auf einer erhöhten Plattform, separat von Ersatzspielern, den Trainer und den Pflegern.

Während des Spieles benutzt der Stuhlschiedsrichter ein Fähnchen um den Feldschiedsrichter sofort jede Regelverletzung anzuzeigen. Eine zusätzliche Verwendung eines Sprechfunkgerätes kann die Verständigung zwischen den Schiedsrichtern verbessern.

Der Schiedsrichter zu Pferd kann sich unbegrenzt, jeder Zeit eine „Aus-Zeit“ nehmen um sich mit dem Stuhlschiedsrichter zu beraten. Nur der Kapitän der Mannschaft darf Fragen, die sich während des Spieles ergeben, an den Schiedsrichter stellen. Weiters darf der Trainer um eine „Aus-Zeit“ verlangen.

Die Schiedsrichter müssen sicherstellen, dass die Regeln respektiert, befolgt und ausgeführt werden. Vor dem Spiel ist der Schiedsrichter verantwortlich das er die Ausrüstung der Spieler und Pferde überprüft.

Die Befugnis der Schiedsrichter, Regelverstöße festzustellen und dagegen aufzutreten beschränkt sich nicht nur auf das Spielfeld, sondern erstreckt sich auch auf den Abreiteplatz, so auch 30min vor Spielbeginn bis zur Unterschrift des Spielerblattes durch die Schiedsrichter und die Kapitäne.

Bei der Inspektion des Tierarztes muss auch das Schiedsrichterpferd zusammen mit denen der Spieler vorgeführt werden.

Der Schiedsrichter kann auf Einladung des Veranstalters sein eigenes Pferd nehmen oder der Veranstalter muss ihm ein geeignetes Schiedsrichterpferd zur Verfügung stellen.

c)Der Tierarzt

Während des Spieles hält sich der Tierarzt in der Nähe des Stuhlschiedsrichters auf. Er sorgt für das Wohl der Pferde und kann im Fall den Superviseur fragen, ob das Spiel unterbrochen werden kann um ein verletztes oder ermattendes Pferd raus zu nehmen. Der Tierarzt ist zuständig für den Schutz der Pferde während des gesamten Spieles, wobei er sich gelegentlich mit dem Superviseur bespricht, sollten über das Wohlbefinden eines Pferdes Zweifel bestehen. Ein einmal auf Grund einer Verletzung aus dem Spiel genommenes Pferd darf nur mit Zustimmung des Tierarztes das Spiel wieder aufnehmen.

Spielregeln

9. Die Spieldauer

a)Allgemein

Ein Spiel besteht aus 2 Halbzeiten zu je 10 min und einer Halbzeitpause von 3 min.

Ein offizieller Zeitnehmer kontrolliert die Spieluhr.

Unter der Voraussetzung, dass die Länge der Halbzeiten auf 8 min gekürzt werden, ist es einer Mannschaft erlaubt, eine zweite Begegnung am selben Tag zu absolvieren. Diese Entscheidung liegt in der Verantwortung des Supervisors.

b)Spielunterbrechungen

Unterbrechungen des Spieles erfolgen automatisch oder auf Veranlassung des Schiedsrichters aus verschiedenen folgenden Gründen.

- Wenn ein Korb erzielt wurde
- Wenn der Ball aus dem Spielfeld geht
- Wenn ein Regelverstoß begangen wurde

Die Zeitnehmung wird bei den o.g. Spielunterbrechungen nicht gestoppt.

c)Aus-Zeiten

Jede Mannschaft kann sich pro Halbzeit eine Aus-Zeit von 30 Sekunden nehmen.

Jede Aus-Zeit verursacht eine Unterbrechung des Spielflusses und soll so gut wie möglich vermieden werden.

Der Mannschaftskapitän oder der Trainer kann den Schiedsrichter fragen, ob sie eine Aus-Zeit nehmen können. Der Zeitnehmer stoppt dann die Zeit.

Nach Ablauf der 30 Sekunden gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal. Die Zeitnehmung wird erst wieder in Gang gesetzt, wenn der Schiedsrichter die Fortsetzung des Spieles durch einen Pfiff anzeigt.

Der Schiedsrichter kann für sich selbst zu jedem Zeitpunkt des Spieles Aus-Zeiten anzeigen, deren Anzahl und Dauer unbegrenzt sind. Er kann dem Zeitnehmer anordnen ob die Zeit gestoppt werden soll oder nicht.

10) Der Beginn und das Ende eines Spieles

a)Allgemein

Vor Spielbeginn lässt der Schiedsrichter die Mannschaftskapitäne losen, wobei der Gewinner die Wahl der Spielrichtung hat, weiters wird gelost welche Mannschaft das Spiel eröffnet und welche Verteidigt.

Vor Spielbeginn hat jede Mannschaft dem Schiedsrichter einen der Regeln entsprechenden Ball für die Dauer des Spieles anzubieten. Der Schiedsrichter wählt dann einen für das Spiel aus.

Bevor das Spiel eröffnet wird müssen beide Mannschaften jeweils in ihrer Hälfte bleiben.

Nach der ersten Halbzeit werden die Seiten gewechselt und die andere Mannschaft eröffnet das Spiel.

b) Am Beginn der Spielhälfte

Am Beginn jeder Spielhälfte legt der Schiedsrichter den Ball auf die 10-Meter-Linie derjenigen Mannschaft, die den Anstoß ausführen darf.

Stellt eine Mannschaft keinen regulären Ball zur Verfügung, hat die andere Mannschaft die Berechtigung zur ersten Ballaufnahme.

Die Spieler der verteidigenden Mannschaft stellen sich in ihrer eigenen Spielhälfte in Spielrichtung individuell auf.

Die Angreifer die den Ball aufheben, müssen hinter der eigenen 10-Meter-Linie Aufstellung beziehen. Wenn alle Spieler ihre Plätze eingenommen haben, pfeift der Schiedsrichter das Spiel an und die Angreifer führen die Ballaufnahme im Galopp aus. Auf diesen Anpfiff hin wird auch die Zeitnehmung in Gang gesetzt.

Gelingt die erste Ballaufnahme beim Anstoß nicht im Galopp oder misslingt die Ballaufnahme beim ersten Versuch jedem Spieler der Mannschaft, pfeift der Schiedsrichter ab und gibt eine Strafe 3 auf der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft.

Die Verteidiger müssen solange in die Spielrichtung des Anstoßes in ihrer eigenen Spielhälfte bleiben bis

- Einer der Spieler der angreifenden Mannschaft die Mittellinie überquert
- Der Ball einmal aufgenommen, in die Gegenrichtung transportiert wird, und/oder
- Der Ball zu Boden fällt.

Bei Nichteinhaltung dieser Regeln erfolgt eine Strafe 2.

c) Am Ende jeder Spielhälfte

Am Ende jeder Halbzeit betätigt der Zeitnehmer 3 Sekunden lang eine laute, gut hörbare Sirene. Dieses Signal unterbricht sofort das Spiel. Sollte aus irgendwelchen Gründen das Signal des Zeitnehmers ausbleiben, pfeift der Stuhlschiedsrichter ab.

Fällt das Erzielen eines Korbes am Ende einer Halbzeit zusammen, so ist der Korb nur gültig, wenn der Ball die Hand des Spielers vor Beginn des Signals verlassen hat.

Wird knapp vor dem Ende einer Halbzeit eine Strafe 1 oder eine Strafe 2 verhängt, aber danach das Ende der Halbzeit durch die Sirene angezeigt, so darf ein Direktwurf auf den Korb noch ausgeführt werden, jedoch ohne Gegenwehr und ohne weitere Aktion.

Die Halbzeit wird endgültig gestoppt, wenn der Schiedsrichter 3 mal pfeift.

d) Der Spielstand

Die Mannschaft gewinnt, welche die meisten Körbe schießt. Ein Korb wird erst dann gewertet, wenn 3 Pässe zwischen 3 verschiedenen Mitspielern derselben Mannschaft erfolgt sind, ohne dass dazwischen der Ball zu Boden gefallen ist oder im Besitz eines Gegenspielers war. Das bloße Ablenken des Balles im Flug eines Gegenspielers stellt noch keinen Besitzwechsel dar und führt daher nicht zum Passverlust. Der Ball kann so oft und in jeder Art und Weise gepasst werden.

Ein Korb wird dann gewertet, wenn der ganze Ball durch den Metallring fliegt unter der Voraussetzung das 3 Pässe erfolgt sind ohne eines Regelverstoßes.

Wird ein Korb vom Schiedsrichter nicht gewertet, so bleibt der Ball im Spiel, d.h. das Spiel wird fortgesetzt unter Beachtung des Vorrechtes der Ballaufnahme, der Prioritätenregel.

Eigenkörbe zählen zugunsten des Gegners, wobei die 3-Passregel nicht ausschlaggebend ist.

Punktesystem:

- Ein **gewonnenes** Spiel 3 Punkte
- Ein **unentschiedenes** Spiel 2 Punkte
- Ein **verlorenes** Spiel 1 Punkt
- Ein **aufgegebenes** Spiel 0 Punkte

Wenn in einem Spiel eine Mannschaft aufgibt, werden dieser 8 Punkte abgezogen und der anderen Mannschaft werden 8 Punkte gutgeschrieben.

Gibt es am Ende aller Spiele Punktgleichstand, wird nach folgenden Kriterien vorgegangen um eine Rangordnung herzustellen

- Tordifferenz
- Besseres Torverhältnis
- Spielvergleich der eigenen Spiele
- Anzahl der gewonnenen Spiele
- Anzahl der verlorenen Spiele
- Weniger gelbe/rote Karten und weniger 1 Strafen
- Geringeres Durchschnittsalter
- Losentscheid

Wenn aus den o.g. Punkten kein Gewinner ermittelt werden kann, dann erfolgt der Stichkampf.

Der Stichkampf beginnt 2 Minuten nach der 2. Spielhälfte. Der Schiedsrichter eröffnet mit einem Schiedsrichtereinwurf auf der Mittellinie den Stichkampf. Die Verlängerung dauert jeweils 5 Minuten. Nach jeder Verlängerung gibt es eine 2-minütige Pause. Jenes Team, welches den ersten Treffer landet, gewinnt.

e) Der Spielabbruch

Im Fall einer höheren Gewalt oder eines schweren Zwischenfalles, entscheidet der Schiedsrichter ob das Spiel abgebrochen wird oder ob weiter gespielt wird. Sind zum Zeitpunkt des Abbruchs $\frac{3}{4}$ der Spielzeit verflissen, kann der Spielstand als Endresultat des Spieles verwendet werden. Wird weniger als $\frac{3}{4}$ der regulären Spielzeit gespielt und kann innerhalb von 30 Minuten nicht fortgesetzt werden, muss das Spiel wiederholt werden.

Wenn eine Mannschaft das Spiel abbricht wird diese zum Verlierer erklärt. In diesem Fall werden dem Gewinner die Anzahl der Körbe nach der Spielverzichtsregel gutgeschrieben, außer die im abgebrochenen Spiel erzielten Körbe liegen darüber, dann gelten diese.

f) Der Spielverlust

Präsentiert eine Mannschaft ihre Pferde nicht bei der tierärztlichen Inspektion, oder erscheint eine Mannschaft nicht zum vorgesehenen Spielzeitpunkt am Spielfeld, dann hat diese Mannschaft einen Spielverlust.

Das Supervisor-Komitee kann mit Absprache des Schiedsrichters von dieser Regel abweichen, wenn der Kapitän der gegnerischen Mannschaft und der Veranstalter dem zustimmen unter der Voraussetzung das dies 1 Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn angesucht wurde.

11) Die Pässe

Ein Pass ist dann gültig wenn der Ball die Hand eines Spielers verlässt und ein Spieler der selben Mannschaft fängt. Wenn ein Spieler den Ball bloß in die Hand seines Mitspielers gibt, wird dies nicht als gültiger Pass gewertet. Der Ball muss eine so genannte Flugphase haben. Bevor eine Mannschaft die Berechtigung zum Korbschuss hat, müssen 3 Pässe zu 3 verschiedenen Mitspielern der selben Mannschaft gemacht werden. Sollte der Ball dazwischen zu Boden fallen oder sollte ein Gegenspieler zwischendurch den Ball fangen, so müssen die Pässe von neuem gezählt werden. Ein bloßes Ablenken des Balles in der Flugphase durch einen Gegenspieler gilt nicht als Unterbrechung der Reihenfolge der Pässe. Der Ball darf mit einer oder mit 2 Händen geworfen und gefangen werden.

Der Ball muss innerhalb von 10 Sekunden abgegeben werden, behält ein Spieler den Ball länger als 10 Sekunden, pfeift der Schiedsrichter das Spiel ab und gibt zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft eine Strafe 3.

12) Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er zur Gänze außerhalb der Spielbegrenzung ist, oder wenn das Pferd des ballführenden Spielers mit zumindest einem Huf außerhalb der Begrenzung auftritt.

Das Spiel wird mit einer Strafe 3 gegen die Mannschaft fortgesetzt, die den Ball zuletzt geführt hat. Die Strafe wird an der Stelle ausgeführt, wo der Ball ins Aus ging. Ging der Ball zwischen der 15-Meter-Linie und dem Korb ins Aus, dann wird die Strafe auf der 15-Meter-Linie ausgeführt. Geht der Ball an der kurzen Seite aus dem Spielfeld, so wird das Spiel mit einer Strafe 3, gegen die Mannschaft die den Ball auf der kurzen Seite ins Aus versetzte fortgesetzt.

13) Der Einwurf

a) Allgemein

Ein Einwurf wird gegeben wenn ein Korb erzielt wurde:

Ein oder 2 Spieler von jeder Mannschaft stellen sich mit dem Gesicht zum Werfer parallel der Linien auf. Dazwischen muss 1 Meter Mindestabstand sein.

Dabei müssen die Spieler der ersten Reihe einen Mindestabstand von 7 Metern von der Seitenlinie (lange Seite) einhalten.

Der Einwerfer muss sich an der Seitenlinie so aufstellen, dass er den Ball entlang der Mittellinie unparteiisch einwerfen kann.

Der Einwurf selbst wird nicht als Pass gezählt.

In allen Fällen von Einwüfen müssen alle Spieler, die nicht direkt an der Aktion des Einwurfes beteiligt sind, einen Mindestabstand von 5 Metern von der Aufstellungslinie in Richtung ihrer jeweiligen Hälfte einhalten, und dürfen erst dann ins Spiel eingreifen, nachdem die Spieler der Aufstellungslinie den Ball berührt oder abgelenkt haben.

Der Einwerfer muss nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball innerhalb von 3 Sekunden werfen, und zwar entlang der Mittellinie des Ganges, den die Spieler bilden, ohne seine eigene Mannschaft zu bevorzugen (unparteiisch).

Der Ball muss mindestens in Höhe der Steigbügel der Reiter der ersten Reihe und darf nicht hinter die Reiter der letzten Reihe geworfen werden.

Vor dem Anpfiff:

- Die Spieler bleiben auf der Aufstellungslinie, dürfen sich aber nach vor oder zurück bewegen, jedoch nicht näher als 7 m zur Seitenwand kommen.
- Die Spieler müssen sich alle mit dem Gesicht zum Einwerfer aufstellen.

Nach dem Anpfiff:

- Müssen die Spieler die Aufstellungslinie verlassen ohne dabei ein Faul, im Sinne der Markierung des Gegenspielers ohne Ball, zu machen.
- Eine Drehung von mehr als 45° ist für die Spieler der 1. Aufstellungsreihe verboten

Wenn eine Mannschaft ohne ersichtlichen Grund die Aufstellung verzögert oder sich nicht rasch zur Aufstellung begibt, kann der Schiedsrichter eine Strafe 3 zugunsten der Mannschaft geben, die bereits ordentlich steht.

Der Schiedsrichter kann den Einwurf bereits ausführen lassen, sobald der Einwerfer an seinem Platz ist und mindestens ein Spieler seiner Mannschaft auf der Aufstellungslinie steht.

b) Der Einwurf ist in folgenden Fällen ungültig

- Wenn ein Spieler vor dem Anpfiff näher als 7 m zur Seitenlinie kommt
- Wenn der Ball nicht mindestens die Steigbügelhöhe in der ersten Aufstellungsreihe erreicht.
- Wenn der Ball hinter die 2. Aufstellungsreihe zu Boden fällt, ohne dabei vorher von einem Spieler berührt worden zu sein.
- Wenn der Ball einen Balken oder sonstige Bauelemente trifft
- Wenn der Einwerfer vortäuscht zu schießen

In diesen Fällen gibt der Schiedsrichter eine Strafe 3 auf der Mittellinie gegen die Mannschaft, die den ungültigen Einwurf verursacht hat.

c) Priorität der Ballaufnahme beim Einwurf

Im Fall eines gültigen Einwurfes, bei dem der Ball zu Boden fällt, gilt folgende Regel

- Wenn der Ball zwischen den Spielern in der Aufstellungslinie zu Boden fällt, dann dürfen diese unter Einhaltung der Prioritätenregel den Ball aufnehmen. Wenn kein Spieler der Aufstellungslinie den Ball aufhebt, pfeift der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf.
- Wenn der Ball von einem Spieler abgelenkt wurde, dann dürfen die Spieler des Feldes, in welchen der Ball gefallen ist, bevorzugt aufheben. Diese Bevorzugung geht verloren, wenn nicht augenblicklich versucht wird den Ball aufzuheben. Weiteres nach dem ersten Aufhebeversuch, ganz gleich, ob erfolgreich oder nicht, ob der Ball berührt wurde oder nicht.

14) Der Schiedsrichtereinwurf

Ein Schiedsrichtereinwurf wird nur mit 2 Spielern, je 1 Spieler aus einer Mannschaft, ausgeführt wenn

- die Wiederholung des Einwurfes durch die andere Mannschaft ebenfalls ungültig war
- niemand durch einen Fehler oder Streitigkeit profitiert

Der Schiedsrichter stellt sich am Spielfeldrand auf, an der Stelle, wo der Schiedsrichtereinwurf gepfiffen wurde. Die beiden Spieler stellen sich wie beim Einwurf auf. Der Schiedsrichter wirft, wenn ihm die Aufstellung korrekt erscheint, ohne zu pfeifen. Der Schiedsrichter kann den Ball je nach Belieben werfen, direkt oder im Bogen, fest oder sanft.

Der Einwurf muss wiederholt werden, wenn ungewollt einer der Spieler bevorzugt wurde, oder keiner der beiden den Ball berühren konnte. Die Anzahl der Schiedsrichtereinwürfe ist unbegrenzt.

Wie beim Einwurf gilt auch hier die Regel das sich die übrigen Spieler jeweils in ihrer Spielhälfte im Abstand von mindestens 5 Metern entfernt aufstellen müssen und dürfen erst dann ins Spiel eingreifen, wenn einer der Spieler den Ball gefangen oder abgelenkt hat.

Sollte sich der Vorfall für den Schiedsrichtereinwurf zwischen 15-Meter-Linie und der kurzen Seite ereignet haben, dann wird der Schiedsrichtereinwurf auf der 15-Meter-Linie ausgeführt.

15) Die Ballaufnahme

a) Allgemein

Der Ball wird vom Pferd aus aufgehoben, ohne dabei abzustiegen oder einen Fuß auf die Erde zu setzen. Der Ball darf nie vom stehenden Pferd aufgehoben werden. Sollte dies doch geschehen wird die jeweilige Mannschaft mit einer Strafe 3 bestraft.

Der Spieler muss den Ball rasch aufheben. Gelingt die Ballaufnahme einem Spieler nicht, so muss er die 5-Meter-Zone rund um den Ball sofort verlassen.

Um den Ball aufzunehmen, darf der Spieler die Gangart seines Pferdes innerhalb der Ballzone und über dem Ball weder verlangsamen, noch darf er zum Stillstand kommen. Die anderen Spieler, die nicht gerade aufheben müssen die 5-Meter-Zone herum freilassen.

Weiteres muss der Spieler die Ballzone in einer geraden Linie durchreiten und darf seine Richtung nicht ändern. Tut er dies doch, wird er mit einer Strafe 3 bestraft.

Wenn der Spieler den Ball erwischt, muss er sofort in die normale Reitposition gehen oder den Ball abgeben.

Der Spieler darf auf keinen Fall bei der Ballaufnahme behindert werden. Jede Einschüchterung oder Markierung während der Phase der Ballaufnahme wird mit einer Strafe 1 bestraft und zusätzlich wird eine gelbe oder rote Karte gezeigt, je nach der Schwere des Vergehens und der Einschätzung der Gefährlichkeit der Aktion durch den Schiedsrichter.

Fällt der Ball in einer der Ecken des Spielfeldes, so gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf auf der 15-Meter-Linie

Liegt einmal der Ball so, dass man ihn aus der Bewegung heraus nicht aufnehmen kann, dann gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf an der Stelle wo der Ball nicht zum Aufheben aus der Bewegung war.

b) Die Spielrichtung

In dem Moment, in dem der Ball auf den Boden fällt, ist die Spielrichtung, die Richtung in der der Ball als letztes befördert wurde.

Die Spielrichtung verläuft entlang einer imaginären Linie durch den Ball parallel zu den langen Seiten des Spielfeldes.

Hinter der Korblinie verläuft die Spielrichtung parallel zur kurzen Seite, d.h. auf dem 2,50 Meter breiten Streifen zwischen dem Korb und der Abschlussbande des Spielfeldes verläuft die Spielrichtung quer zur Längsachse des Spielfeldes.

c)Die Priorität der Ballaufnahme

Das Vorrecht der Ballaufnahme hinsichtlich der Spielrichtung ergibt sich wie folgt:

- Der Spieler, der sich am nächsten in Spielrichtung zum Ball befindet und diesen als erster aufheben kann, hat das Vorrecht zur Ballaufnahme.
- Befinden sich 2 oder mehrere Spieler in gleichem Abstand zum Ball, so hat der Spieler, der sich in Spielrichtung befindet das Vorrecht.
- Befinden sich 2 oder mehrere Spieler in gleichem Abstand zum Ball, wobei sich alle Spieler in Spielrichtung befinden, so hat derjenige Spieler, dessen Mannschaft zuletzt den Ball berührt hat das Vorrecht zur Ballaufnahme.
- Fällt bei einem Einwurf der Ball zu Boden, so ist die unter Punkt 13 angegebene Prioritätenregel anzuwenden.

16) Die Sicherheit

An vorderster Stelle steht die Sicherheit.

Die Sicherheit ist davon abhängig, dass die Spieler ihre Pferde unter Kontrolle halten können und die Pässe ordentlich befördern.

Voraussetzung ist dass alle Spieler die Regeln in jeder Spielsituation perfekt beherrschen.

17) Das Verteidigungs- und Angriffsspiel

a)Die Markierung des Gegenspielers

Bei der Markierung bringt ein Spieler ohne Ball sein Pferd in Kontakt mit dem Pferd des Gegenspielers, der gerade den Ball führt. Die Markierung ist nur in Spielrichtung des Ballbesitzers erlaubt und kann von einem oder mehreren Reitern erfolgen, jedoch darf immer nur einer versuchen den Ball wegzunehmen.

Eine Markierung im Winkel über 45° ist verboten und wird je nach Schwere der Regelüberschreitung mit einer Strafe 1 oder einer Strafe 2 bestraft.

Das Markieren darf nur mit dem Gewicht und dem Schwung des Pferdes erfolgen, mit den Schultern und Armen des Reiters, zwar in der Weise, dass dabei die Ellenbogen am eigenen Körper angelegt bleiben.

Es ist verboten:

- Den Gegner mit den Händen zurückzuhalten oder zu stoßen
- Den Gegner mit einer oder mit beiden Händen zu umfassen
- Mit der Faust, dem Arm, dem Ellbogen zu schlagen oder mit dem Kopf zu stoßen, ganz egal, ob es beim Angriff oder zur Verteidigung geschieht.
- sich dem Gegenspieler in den Weg zu stellen, ganz gleich ob mit oder ohne Ball.
Die Folge ist eine Strafe 2.

b)Decken des Gegenspielers

Es ist auf keinen Fall erlaubt einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, körperlich zu markieren. Die Nichteinhaltung dieser Regel wird mit einer Strafe 2 bestraft.

Der Spieler hat hierfür mehr die Aufgabe seinen Gegner bei allen seinen Bewegungen und Ortswechseln zu folgen und dabei immer in seiner Nähe zu bleiben, ohne ihm in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken.

c) Zweikampf um den Ball

Der verteidigende Spieler kann versuchen dem ballführenden Gegner den Ball wegzunehmen, jedoch darf er dieses nur mit einer Hand.

Während des Ziehens darf die Hand nicht gewechselt werden. Die Spieler dürfen sich weder an Teilen des Zaumzeuges anhalten noch am Pferdekörper abstützen.

Sobald der Ball ergriffen wurde, darf der Ballbesitzer den Ball nicht mehr auf die andere Hand wechseln und schon gar nicht mit 2 Händen halten. Der Verteidiger, der vielleicht vorher seinen Sitz im Sattel verlassen hat, um seine Reichweite zu erhöhen, hat sofort nach Ergreifen des Balles seinen normalen Sitz in seinem Sattel einzunehmen. Sobald ein Spieler spürt aus dem Sattel gezogen zu werden, muss er den Ball sofort loslassen.

Während des Zweikampfes darf kein dritter Spieler nach dem Ball greifen, wohl aber können mehrere Spieler mit Körperkontakt markieren.

Alle Verletzungen der oben erwähnten Regeln werden mit einer Strafe 3 zugunsten der gegnerischen Mannschaft geahndet, die an der Stelle abgespielt wird an der die Regelverletzung stattgefunden hat.

Erfolgt beim Zweikampf kein Ergebnis bzw. wenn die Lebhaftigkeit des Spieles verloren geht, d.h. gelingt es keinem der beiden Spieler den Ball an sich zunehmen, dann pfeift der Schiedsrichter ab und gibt eine Strafe 3 gegen die Mannschaft die im Ballbesitz war.

Bleibt nach dem Zweikampf der Ball der Mannschaft, die vorher im Ballbesitz war, so bleiben die gezählten Pässe gültig.

18) Verlassen des Spielfeldes

a) Unfreiwilliges Verlassen

Verlässt ein Spieler im Schwung des Spieles das Spielfeld, so kann er in derselben Bewegung wieder ins Spielfeld zurückspringen.

b) Freiwilliges Verlassen

Wenn ein Spieler freiwillig das Spielfeld verlässt, weil er eine Verletzung versorgen muss, die Zäumung repariert oder weil er ein Austauschspieler ist, kann er erst dann wieder ins Spielfeld zurück im Zuge einer Spielunterbrechung.

19) Die Strafen

a) Allgemein

Der Schiedsrichter ist berechtigt bei Regelverstößen Strafen je nach Schwere zu vergeben. Es gibt 3 unterschiedliche Strafen mit entsprechenden unterschiedlichem Schweregrad, wobei diese noch begleitend sein können von einer gelben oder roten Karte, angemessen der Schwere und Gefährlichkeit des Regelbruches.

Die Strafe darf erst nach dem Signal des Schiedsrichters abgespielt werden, nachdem sich die ausführende Mannschaft so aufgestellt hat, dass der Ballhalter vorne, und alle anderen Spieler seines Teams hinter ihm Aufstellung genommen haben.

b) Strafe 1

Eine Strafe 1 vergibt der Schiedsrichter bei schweren Regelverstößen z.B. gefährliches Spiel, Grobheit gegenüber dem Gegner aber auch bei Schiedsrichterbeleidigungen.

Ein Spieler der gefoulten Mannschaft stellt sich auf die 5-Meter-Linie und wirft vom stehendem Pferd, einen Direkteinwurf auf den Korb, nach dem Signal vom Schiedsrichter.

Die Spieler der foulenden Mannschaft stellen sich innerhalb von der Bande und der 5-Meter-Linie entlang der langen Seite auf, in der gleichen Spielhälfte in der die Strafe 1 ausgeführt wird.

Die gegnerische Partei darf diesen Freiwurf weder fangen, noch sonstige Verteidigungsmaßnahmen ergreifen.

Wird kein Korb erzielt, und der Ball fällt zurück ins Spielfeld, wird das Spiel ganz normal nach der Prioritätenregel fortgesetzt. Entscheidend für die Spielrichtung ist, wo der Ball am Boden liegt. Ist der Ball vor die Korblinie gefallen, gilt die Spielrichtung der Länge des Spielfeldes nach, parallel zu den langen Seiten. Ist der Ball hinter die Korblinie gefallen, gilt die Spielrichtung parallel zur kurzen Seite.

c) Strafe 2

Die Strafe 2 wird bei mittelschweren Regelverstößen vergeben z.B. Missachtung des Vorrechtes der Ballaufnahme, sperren eines Gegners, Einschüchterung vor und während der Ballaufnahme etc..

Der Schiedsrichter gibt der ausführenden Mannschaft die Wahl eines Direktwurfes von der 10-Meter-Linie oder in 3 Pässen von der 15-Meter-Linie. Die Entscheidung dafür gibt der jeweilige Kapitän der Mannschaft.

Im Fall eines Direktwurfes steht die gegnerische Mannschaft auf der 5-Meter-Linie, im Falle eines 3-Pässe Abspielen steht sie auf der 10-Meter-Linie. In beiden Fällen dürfen Verteidigungsmaßnahmen gesetzt werden.

d) Strafe 3

Die Strafe 3 wird bei leichten Regelverstößen verhängt.

Wird den Angreifern eine Strafe 3 zuerkannt, weil die Verteidiger einen Fehler in ihrer eigenen Spielhälfte begangen haben, dann spielen die Angreifer die Strafe 3 von der Mittellinie weg.

Wird den Verteidigern in der eigenen Spielhälfte eine Strafe 3 zuerkannt, so wird sie an der Stelle abgespielt, an welcher das Foul begangen wurde, bzw. die der Schiedsrichter angezeigt hat.

Der Ballhalter der gefaulten Mannschaft steht an der Stelle die der Schiedsrichter angezeigt hat bzw. welche Art von 3 Strafe gegeben wurde. Die restlichen Spieler seiner Mannschaft positionieren sich hinter dem Ballhalter oder parallel, jedoch nicht vor dem Ballhalter.

Die faulende Mannschaft muss sich im Mindestabstand von 5 Metern davor aufstellen in Richtung des Korbes.

Erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters darf losgeritten werden und in Folge der 3-Pässe Regel kann ein Korb erzielt werden.

e) Verstöße gegen die Sachlichkeit

Unsachliches Verhalten auf dem Spielfeld ist charakterisiert durch die Anwendung unsportlicher Mittel wie Schimpfwörter und Gesten, Gewalttätigkeit gegen ein Pferd und weiters das nicht korrekte Verhalten von Spielern, Betreuern, Trainern und Schiedsrichtern.

- Einen Offiziellen nicht korrekt ansprechen
- Schimpfwörter oder verletzende Gesten
- Einen Gegenspieler zu reizen und zu provozieren
- Beabsichtigte Zeitverzögerung
- Die Spielernummern zu tauschen ohne eine Meldung an den Schiedsrichter

Alle o.g. Verstöße können vom Schiedsrichter je nach Schwere des Vergehens mit einer Strafe 1, 2 oder 3 bestraft werden und weiters kann er eine rote oder gelbe Karte vergeben.

Die Strafen können vom Schiedsrichter vor dem Spiel, während des Spieles und während der Halbzeitpause gegeben werden.

20) Das gefährliche und unsportliche Verhalten

Es ist verboten:

- Sich vor dem Gegner quer hinzustellen, um ihm den Weg zu versperren, ganz egal, ob er den Ball führt oder nicht.
- Einen Gegenspieler oder sein Pferd zu drohen, zu schlagen oder gewaltsam zurück-, oder festzuhalten.
- Den Ball absichtlich kreisend um sich zu schlagen, um den Gegner einzuschüchtern.
- Das Pferd mit dem Ball oder mit den Zügelenden oder mit den Händen zu schlagen.
- Während des Spieles auf dem Sattel zu stehen.
- Den Gegner bei der Ballaufnahme zu stören, einzuschüchtern oder ihn zu einem Richtungswechsel zu veranlassen, um eine Kollision zu vermeiden.

21) Der Pferdeverlust

Wenn ein Spieler während des Ballbesitzes pferdelos wird, gibt der Schiedsrichter dem gegnerischen Team eine Strafe 3 bei der Stelle des Pferdeverlustes.

Wenn ein Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, pferdelos wird, dann stoppt der Schiedsrichter das Spiel falls er die Situation für gefährlich hält.

Die gegnerische Mannschaft bekommt eine Strafe 3, diese wird am gegenwärtigen Ort des Ballbesitzers ausgespielt.

22) Die kaputte Ausrüstung

Wenn während des Spieles die Ausrüstung kaputt geht oder sich lockert, wird das Spiel nicht unterbrochen. Wenn nach Meinung des Schiedsrichters die Sicherheit nicht beeinträchtigt wird, kann der Spieler weitermachen. Als Alternative kann der Schiedsrichter den Spieler auffordern, das Spielfeld zu verlassen, bis die Ausrüstung wieder sicher gemacht wurde. Der Spieler kann während einer Spielpause ersetzt werden. Wenn der Schiedsrichter einen Spieler aus dem Spielfeld schickt, wird eine Strafe 3 gegen das gegnerische Team verhängt.

23) Die Obhut des Pferdes

Jegliche Brutalität gegenüber den Pferden während des Spieles, als auch außerhalb ist selbstverständlich verboten und wird vom Schiedsrichter bestraft.

Entspricht das äußere Erscheinungsbild eines Pferdes und sein Allgemeinzustand nicht einer minimalen Anforderung, so kann der Schiedsrichter das Pferd vom Platz verweisen.

Sämtliche Aktionen gegen ein Pferd, werden mit einer gelben Karte bestraft:

- Ein Pferd mit dem Ball oder mit den Zügeln zu schlagen.
- Das Pferd des Gegners zu halten oder zu schlagen.

Der Schiedsrichter oder der Supervisor kann jederzeit ein Spiel stoppen um die Kondition eines Pferdes zu überprüfen und im Fall kann er verlangen, dass ein Pferd das Spielfeld verlässt, wenn er glaubt, es leidet oder benötigt Pflege.

Die Entscheidung des Schiedsrichters hinsichtlich des Zustandes des Pferdes ist endgültig und darf nicht beanstandet werden.

Ein verletztes oder leidendes Pferd darf nur an einer Parade oder Preisverleihung teilnehmen, nachdem es die notwendige Versorgung erhalten hat und nach ausdrücklicher Erlaubnis des Schiedsrichters.

Muss eine Verletzung versorgt werden, wird dies in der Sicherheitszone gemacht. Der Wiedereintritt in das Spiel ist nur über die Erlaubnis des Schiedsrichters und des Tierarztes möglich.

Es ist verboten Verletzungen bei einem Pferd beim Vet.-Check zu verstecken.

24) Die Verwarnungen

Der Schiedsrichter hat jederzeit die Möglichkeit, unsachgemäßes Verhalten eines Spielers mit einer Verwarnung und weiteres den Ausschluss aus dem Spiel zu bestrafen.

- Verbale Verwarnung
- Die erste gelbe Karte ist eine Verwarnung und wird im Zuge einer Strafe 1 oder 2 vergeben
- Die zweite gelbe Karte führt zum Ausschluss des Spielers, jedoch kann dieser ersetzt werden von einem Ersatzspieler.
- Eine rote Karte führt zum Ausschluss des Spieles. Der Spieler kann nicht ersetzt werden. Zusätzlich kommt der Fall vor die Disziplinarkommission. Eine rote Karte wird mit einer Strafe 1 vergeben.

Die ausgeschlossenen Spieler, die 2 gelbe Karten oder eine rote Karte erhalten haben, müssen das Spielfeld verlassen.

25) Die Disziplinarkommission

Die Disziplinarkommission kann von einem der Mitglieder des Aufsichtskomitees oder einem Match-Schiedsrichter einberufen werden.

Die Disziplinarkommission wird über die Disziplinarordnung geregelt.

Die Aufgabe der Disziplinarkommission ist die Überprüfung und Disziplinierung von Spielern, Trainern und Pflegern während eines Spieles.

Hat ein Spieler während eines Spieles eine rote Karte bekommen, wird sein Fall automatisch vor die Disziplinarkommission gebracht. Der Beschluss wird dem Spieler und dem Repräsentanten der Mannschaft schriftlich mitgeteilt.

Bis zu diesem Urteil darf der betroffene Spieler nicht in einer Mannschaft aufgestellt werden.

26) Die Dopingkontrolle

Zu jedem Zeitpunkt einer Austragung kann ein Dopingtest gemacht werden.
Für alle Vorfälle von Doping an Pferden gelten die allgemeinen Bestimmungen der F.E.I.

27) Die tierärztliche Untersuchung

Bei allen organisierten Austragungen ist eine tierärztliche Untersuchung aller Pferde, welche auf dem Spielerblatt genannt werden, vorgeschrieben.

Die Untersuchung muss nach dem Programm des Organisators der Veranstaltung stattfinden. Durchgeführt vom Tierarzt und dem Superviseurkomitee.

Die Pferde werden an der Hand mit Zaumzeug vorgeführt, im Stehen und in der Bewegung auf hartem, flachem aber nicht rutschigem, geeigneten Boden inspiziert.

Die Inspektion beginnt mit einer Beschau des Pferdes im Stehen. Der Tierarzt hat die Erlaubnis wenn es notwendig ist das Pferd zu betasten. Dann trabt man das Pferd weg vom Tierarzt und wieder zurück.

Es ist dem Tierarzt nicht erlaubt, ein Pferd auszuschneiden und er darf auch keine klinischen Tests durchführen. Die Kommission hat das Recht und die Pflicht, jedes Pferd, das sie als ungeeignet befinden, vom Wettkampf auszuschließen.

Für den Fall, dass die Eignung eines Pferdes für die Kommission nicht eindeutig ersichtlich ist, kann diese verlangen, dass das betreffende Pferd in einem zeitlichen Abstand noch einmal untersucht wird. Die Entscheidung liegt allein beim Superviseurkomitee und ist augenblicklich auszuführen.

Die Spieler bzw. Pfleger müssen in ihrer Mannschaftsuniform zur Untersuchung kommen. Die Identifikations Dokumente müssen vor der tierärztlichen Inspektion abgegeben werden und werden nach dem letzten Spiel wieder zurück gegeben.

28) Die Organisation eines Spieles

Ein ordnungsgemäßer Spielablauf erfordert:

- ein Sekretariat zu Dokumentation der Spiele, das sich in unmittelbarer Nähe des Stuhlschiedsrichters befindet, einen Zeitnehmer, einen Schriftführer und einen Kommentator
- Offizielles Reglement
- Eine laute Sirene oder ein Horn
- 2 Stoppuhren
- eine Lautsprecheranlage
- eine Anzeigetafel
- einen Tierarzt
- medizinische Betreuung, der Schiedsrichter oder der Supervisor sind dafür verantwortlich das die Rettung jederzeit einsatzbereit ist.
- Anschlagtafel / Anschlagbrett nahe dem Spielereingang mit den Namen der Schiedsrichter und entsprechender Spieler, Beginn und Liste der zu spielenden Spiele, die Namen der Mitglieder des Aufsichtskomitees.
- eine erhöhte Plattform (1,50m) oder Sitzmöglichkeit für den Stuhlschiedsrichter
- Schiedsrichterpferd, kann selbst mitgebracht sein oder vom Veranstalter gestellt werden.
- eine Person die Preise entgegen nimmt.

Lizenzprüfung

Teil 1 (Spielregelkunde)

Theoretische Prüfung von Horse-Ball:

- *Ausrüstung von Pferd und Reiter
- *Abmessungen von Spielfeld, Körben und Spiel-Ball
- *aktuelles Reglement des ÖFHB
- *Tierarztkontrollen
- *Ablauf einer Horse-Ball-Demonstration
- *Situationsbilder über Regelverstöße

Teil 2

Horse-Ball spezifische Dressurprüfung:

- *Horse-Ball typisch (Ausrüstung) mit zusammengeknoteten Zügeln und durch einen Gurt verbundenen Steigbügel und Reithelm mit Kinnschutz
- *nur mit Kreuz-, Schenkel-, Gewicht- und Stimmhilfe ohne die Hilfenahme des Zügels
- *einzeln im Schritt, Trab und Galopp

Teil 3

Demonstrationsspiel:

- *Praxisübungen in der Gruppe, verschiedene Einheiten je ca. 2 Minuten.
- *Trainingsspiel unter Einbezug von 2 Spielern pro Mannschaft, die bereits im Besitz einer gültigen Lizenz sind.
- *Spielzeit und Ausrüstung laut gültigem Reglement des ÖFHB.
- *Beurteilt wird das Verhalten der einzelnen Spieler in der Mannschaft, praktische Umsetzung der Regeln in einem Spiel

Teil 4

Umgang mit dem Pferd:

Beurteilt wird über die gesamte Dauer der Lizenzprüfung. Diese Teilprüfung erhält ihre genaueste Aufmerksamkeit, da bei unserer rasanten Sportart ein 100% Zusammenspiel zwischen Pferd und Reiter Grundvoraussetzung sein muss.

Beim Umgang mit seinem Pferd ist immer Ruhe zu bewahren (keine Wutausbrüche oder Schreianfälle).

Er soll versuchen, auf sein Pferd einzugehen und sich die Frage stellen, warum etwas nicht klappt, warum das Pferd etwas nicht tut und in erster Linie den Fehler bei sich selbst und nicht bei seinem Pferd suchen.

Wenn das „Warum“ geklärt ist, dann kann der grundlegende Fehler behoben werden und nicht nur seine Erscheinungsmerkmale.

Man muss sich immer die Zeit nehmen, um auf sein Pferd einzugehen, um es besser verstehen zu lernen, ansonsten wird bei schwierigen Situationen immer eine Fehlreaktion des Pferdes eintreten.

Dressuraufgabe

- Einreiten im Mittelschritt, ganze Bahn, rechte Hand
- A – große Tour, 1x herum
- C – kleine Tour
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande (Gegenbande)
- B – Haltparade, im Schritt anreiten
- A – aus der Mitte exzentrische Belastung auf die linke Seite, X, exzentrische Lage auf die rechte Seite
- C – rechte Hand, ganze Bahn
- B – Arbeitstrab leicht traben
- A – große Tour, 1x herum
- C – kleine Tour
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande (Gegenbande)
- B – Haltparade, im Trab anreiten
- A – aus der Mitte, exzentrische Belastung auf die rechte Seite, X, exzentrische Belastung auf die linke Seite
- C – linke Hand, ganze Bahn
- H – verstärkter Trab
- K – langsamer Trab
- B – Arbeitsgalopp
- C – große Tour
- A – kleine Tour
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande, Galopp
- in der Ecke – kurz kehrt zur Bande (Gegenbande), Galopp
- B – Haltparade, im Galopp anreiten
- A – aus der Mitte, exzentrische Belastung auf die linke Seite
- C – linke Hand
- H – F Diagonale wechseln
- X – einfacher Galoppwechsel
- A – aus der Mitte, exzentrische Belastung auf die rechte Seite
- C – rechte Hand
- M – verstärkter Galopp
- F – langsamer Galopp

- E – Schrittparade
- Ball auf die 10-Meter Linie
- C – im Arbeitsgalopp aus der Mitte, Ballaufnahme Korbschuss ab der 5-Meter Linie
- A – große Tour, Ballaufnahme, ganze Bahn
- E – B direkte Linie zum Korb bei C, Korbschuss von der 5-Meter Linie
- C – große Tour, Ballaufnahme, ganze Bahn
- E – B direkte Linie zum Korb bei A, Korbschuss von der 5-Meter Linie
- A – große Tour, Ballaufnahme, ganze Bahn
- E – B direkte Linie zum Korb bei C, Korbschuss von der 5-Meter Linie

Beurteilt wird die Gleichgewichtsfestigkeit und die Durchlässigkeit des Pferdes, Einwirkung und Hilfegebung des Reiters auf das Pferd.

Jeder Teilnehmer kann nur mit seinem eigenen Pferd starten (eigenes Pferd muss mitgebracht werden).

Kosten:

Lizenzprüfung:	€ 59,--
Vorschreibung:	€ 50,--
Trainingsturnier-Startgeld:	€ 10,-- pro Spieler
Nenngeld im Jahr:	€ 300,-- pro Mannschaft
Startgeld:	€ 140,-- pro Mannschaft
Turnierboxenpauschale:	€ 90,-- Maximalbetrag
Schiedsrichter	€ 50,-- pro Schiedsrichter / Tag
Schiedsrichterpferd:	€ 20,-- pro Tag

Leihgebühr Horse-Ball-Equipment:

1 Tagesturnier:	€ 120,--
Mehrtägiges Turnier:	€ 200,--

Die Lizenz behält ihre Gültigkeit wenn:

- die Einbezahlung des Mitgliedsbeitrages und der Lizenzgebühr des laufenden Jahres erfolgt
- die Teilnahme an mindestens 3 offiziellen Spielen innerhalb des Vorjahres erbracht wurden.

Lizenzprüfungen dürfen nur von Personen abgehalten werden, die vom ÖFHB dafür bemächtigt sind.

Lizenzprüfungen dürfen nur nach schriftlicher Genehmigung des ÖFHB, mindestens 2 Monate vorher, durchgeführt werden.

Ausbildung zum Schiedsrichter

Vorwort

Zur Ausbildung eines Schiedsrichters werden folgende Punkte zur Beurteilung herangezogen:

Schiedsrichter zu Pferd (Feldschiedsrichter)

- Reiterliche Eignung – Gebrauch des Pferdes (Reiterpass-Niveau)
- Schnelle und korrekte Entscheidung im Sinne der Regelverstöße
- Korrekte Anwendung der Vorteilsregel
- Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichter am Stuhl
- Seine Positionierung während des Spieles, sollte den Spielablauf nicht stören
- Verfolgung des Spielgeschehens aus nächstmöglicher Nähe (Ballhöhe)
- Akkurates Pfeifen und Anweisungen der Handzeichen
- Beurteilung der Erscheinung als Autoritäts-Person

Stuhlschiedsrichter

- Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichter zu Pferd (Feldschiedsrichter)
- Beurteilung des Anstoßes und des Einwurfs
- Fähnchen-Signale

Der regionale Schiedsrichteranhänger

Um die Qualifikation eines regionalen Schiedsrichteranhänger zu erlangen, bedarf es der Teilnahme eines regionalen Ausbildungskurses, der vom regionalen Delegierten organisiert wird.

In der Folge darf der Kandidat nie zusammen mit einem anderen Kandidaten ein Spiel zu Pferd (Feldschiedsrichter) leiten oder auch als Stuhlschiedsrichter fungieren.

Die Verantwortung für das gesamte Spielgeschehen muss immer ein offizieller Schiedsrichter (regionaler oder nationaler) tragen.

Ausbildungsweg:

Ein eintätiger Ausbildungskurs mit einer Halbzeit als Stuhlschiedsrichter.

Die Absolvierung von 4 Folgespielen (Termin nach Vereinbarung), je 2 Spieler als Hauptschiedsrichter und 2 Spiele als Stuhlschiedsrichter.

Nach Erfüllung dieser Kriterien wird man als regionaler Schiedsrichteranwärter erfasst.

Dieses Ausbildungsstadium berechtigt unter keinen Umständen dazu, ein Horse-Ball-Spiel selbstständig, d.h. in eigener Verantwortung zu leiten, erst durch die Ernennung zum regionalen Schiedsrichter.

Der regionale Schiedsrichter

Um ein regionaler Schiedsrichter zu werden müssen folgende Punkte erfüllt sein:

- regionaler Schiedsrichteranwärter
- Besuch eines Ausbildungskurses des entsprechenden Niveaus
- Schiedsrichter zu Pferd (Feldschiedsrichter) in mindestens 4 offiziellen Spielen unter der Kontrolle eines nationalen Schiedsrichters
- der Kandidat muss vom regionalen Delegierten vorgeschlagen werden.

Zur Aufrechterhaltung des regionalen Schiedsrichters müssen mindestens 4 regionalen Spiele als Feldschiedsrichter innerhalb eines Kalenderjahres geleitet werden.

Am Ende jeder Spielsaison kann vom regionalen Delegierten eine ergänzende Ausbildung der einzelnen Schiedsrichter gefordert werden.

Der nationale Schiedsrichter

Um die Qualifikation eines nationalen Schiedsrichters zu erlangen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Qualifikation eines regionalen Schiedsrichters
- Teilnahme an einem Ausbildungskurs auf nationaler Ebene
- Mindestens 8 offizielle nationale Spiele als Feldschiedsrichter zu Pferd geleitet, und zwar innerhalb eines Jahres nach dem Ausbildungskurs.

Der nationale Schiedsrichter ist berechtigt, alle offiziellen Begegnungen sowohl als Feldschiedsrichter zu leiten, als auch als Stuhlschiedsrichter zu fungieren.

Für die Erhaltung der Qualifikation eines nationalen Schiedsrichters muss dieser an 3 offiziellen Spiel-Wochenenden pro Jahr als Schiedsrichter teilnehmen.

Die Qualifikation kann auch verloren werden bei Nichtteilnahme am jährlichen nationalen Ausbildungskurs, oder durch die Entscheidung der nationalen Horse-Ball-Kommission.

Der internationale Schiedsrichter

Um die Qualifikation eines internationalen Schiedsrichter zu erlangen, muss dieser als nationaler Schiedsrichter qualifiziert sein. Die Ernennung erfolgt über den ÖFHB.

Die Ausbildung wird im Zuge des Europa-Cup einmal jährlich durch die Europäische Horse-Ball Kommission durchgeführt.

Kosten

Schiedsrichteranwärter: EUR 109,--

Regionaler Schiedsrichter: EUR 124,--

Im Preis sind jeweils enthalten, die Kursgebühr und die Bereitstellung eines Leihpferdes.