

# **Reglement**

# **Horse-Ball**

# **2009**

|   |  |
|---|--|
| I. Horse-Ball Regels .....                                      | 4  |
| II. Periode de officiële wedstrijden .....                      | 4  |
| III. Categoriën .....   | 4  |
| A. Categorie Ponyruiters .....                                  | 4  |
| B. Categorie paarden .....                                      | 4  |
| IV. Spelers, paarden en grooms.....                             | 4  |
| V . Inschrijving van een ploeg .....                            | 5  |
| V . Inschrijving van een ploeg .....                            | 5  |
| VI. Officiëlen .....  | 5  |
| A. De Voorzitter van de Jury (supervisor).....                  | 5  |
| B. Beroepsjury.....   | 5  |
| C. De scheidsrechters.....                                      | 6  |
| D. De formateur van de scheidsrechters .....                    | 6  |
| E. Het secretariaat .....                                       | 6  |
| F. Het secretariaat van het terrein .....                       | 6  |
| VII. Veearts controle.....                                      | 6  |
| VIII . Kampioenschap van België .....                           | 7  |
| A. Principe van het Belgisch Kampioenschap .....                | 7  |
| B. Seizoen en plaats.....                                       | 7  |
| C. Divisions .....  | 7  |
| D. Ploeg.....   | 7  |
| E. Engagement .....   | <b>Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.</b> |
| F. Kwalificatie van de ploegen.....                             | 7  |
| G. Wedstrijdschema - Volgorde van de wedstrijden.....           | 8  |
| IX. Challenges.....   | 8  |
| X. Betwistingen en clauses niet voorzien in dit reglement ..... | 8  |
| XII. Ontmoeting.....  | 8  |
| XIII. Tijdopname.....   | 8  |
| SPELREGELS .....  | 9  |
| INLEIDING.....  | 9  |
| TECHNISCH REGLEMENT .....                                       | 10   |
| Art. 1 – Het terrein .....                                      | 10   |
| A) Grootte en vorm.....   | 10   |
| B) Het oppervlak.....   | 10   |
| C) Afbakening van het terrein .....                             | 10   |
| D) Speellijnen.....   | 10   |
| Art. 2 – De doelen .....  | 11   |
| Art. 3 – De bal .....   | 11   |
| Art. 4 – Rechters en scheidsrechters .....                      | 11   |
| Art.5 – Rechten en plichten van de scheidsrechters .....        | 12   |
| Art. 6 – Organisatie .....                                      | 12   |
| Art. 7 – De spelers.....  | 13   |
| A) De vervangingen .....  | 13   |
| B) D vergunningen.....  | 13   |
| C) De nationaliteit.....  | 13   |
| D) De Kapitein.....   | 13   |
| Art. 8 – Uitrusting van de spelers.....                         | 14   |
| Art. 9 – De paarden .....                                       | 14   |
| Art. 10 – Paarden uitrusting .....                              | 14   |
| Art. 11 – Bescherming van de paarden.....                       | 15   |
| Art. 12 – Trainers en verzorgers .....                          | 15   |
| Art. 13 – De formateur van de scheidsrechters.....              | 15   |

|  |    |
|--|----|
| SPORTREGLEMENT .....                           | 16 |
| Art. 1 – Duur van het spel .....               | 16 |
| Art. 2 – Time-out.....                         | 16 |
| Art. 3 - Spelonderbreking .....                | 16 |
| Art. 4 - Het Kamp .....                        | 17 |
| Art. 5 - Aftrap .....                          | 17 |
| Art. 6 - De score.....                         | 17 |
| A) Klassement .....                            | 18 |
| B) Wedstrijdonderbreking .....                 | 18 |
| Art. 7 – Inworp .....                          | 18 |
| Art. 8 – Bal buiten spel .....                 | 19 |
| Art. 9 - Opgooi (Tussen twee) .....            | 20 |
| Art. 10 – Een doelpunt maken .....             | 20 |
| Art. 11 - De passen .....                      | 21 |
| Art. 12 – Oprapen van de bal .....             | 21 |
| A) Opraap prioriteiten .....                   | 22 |
| B) Richting van het spel.....                  | 22 |
| Art. 13 – Verdedigingsmiddelen .....           | 23 |
| A) De mandekking .....                         | 23 |
| B) Plaatsdekking .....                         | 23 |
| C) Het betwisten.....                          | 23 |
| D) De offensieve fout.....                     | 25 |
| Art. 14 – Speler op de grond .....             | 25 |
| A) Vrijwillig het terrein verlaten.....        | 25 |
| B) Onvrijwillig het terrein verlaten .....     | 25 |
| Art. 15 – Gevaarlijk rijden en anti-spel ..... | 26 |
| Art. 16 – Strafmaatregelen .....               | 26 |
| A) Straf n°1 (P1).....                         | 26 |
| B) Straf n°2 (P2).....                         | 27 |
| C) Straf n°3 (P3).....                         | 27 |
| Art. 17 – Technische fout.....                 | 28 |
| Art. 18 – Sancties .....                       | 28 |
| Art. 19 –Disciplinaire Commissie .....         | 29 |
| Art. 20 – Klachten .....                       | 29 |
| Art. 21 – Doping.....                          | 29 |
| Art. 22 – Forfait.....                         | 29 |

## ***I. Horse-Ball Regels***

Alle Horse-Ball wedstrijden moeten verlopen volgens de regels van de sport, deze zijn goedgekeurd door de F.I.H.B. en opgesteld in België door de Koninklijke Belgische Ruitersport Federatie. K.B.R.S.F.

## ***II. Periode de officiële wedstrijden***

Zich verwijzen naar het Algemeen Reglement van de K.B.R.S.F.

## ***III. Categoriën***

### **A. Categorie Ponyruiters**

Voorbehouden aan de ruiters die in de loop van het jaar 9 tot 16 jaar worden (uitzonderlijk tot in 2008 aan de ruiters die in de loop van het jaar 17 jaar worden) en die pony's van 5 jaar of meer berijden. Pony's mogen maximum 1.48 m hoog zijn (1.49 m beslagen) en minimum 1.27 m.

De pony's moeten gemeten worden door een veearts, minstens 1 keer bij het begin van het seizoen als er twijfel bestaat over de afmeting.

### **B. Categorie paarden**

Voorbehouden aan alle ruiters die minstens 15 jaar worden in de loop van het jaar, en aan de junior ruiters die 14 jaar en meer worden in de loop van het jaar, deze laatste uitsluitend op alle paarden die 5 jaar en meer oud zijn.

Er mogen geen pony's deelnemen in de categorie paarden

## ***IV. Spelers, paarden en grooms***

Om aan een officiële horse-ball wedstrijd deel te nemen, dienen de ruiters bij de V.L.P. of de L.E.W.B. (naar eigen keuze) in order te zijn met hun licentie.

Paarden en pony's moeten bij de K.B.R.S.F. geïmmatriculeerd zijn en beschikken over een nationaal paspoort, (equipass, stamboomboek of gelijkaardige) en **gechipt zijn** en in orde met de inenting. Immatriculatie voor het leven, enkel met officiële papieren en het inentingsboekje in orde, te betalen via overschrijving aan de K.B.R.S.F. voor de eerste competitiemacht waar het aan deelneemt.

De kledij en de presentatie van de spelers en de paarden moeten correct, proper en eenvormig zijn binnen de ploeg.

De ingeschreven paarden moeten gezond zijn. Bij de kleinste verwonding of het minste spoor van hinken moeten ze voor verzorging van het terrein gehaald worden. De scheidsrechter staat in voor de toepassing van deze regel; hij kan zich hierbij laten adviseren door de veearts van dienst **of de supervisor**.

Ieder paard mag maar in één en dezelfde ploeg dezelfde dag ingeschreven zijn en zal geen twee volle matches mogen spelen op dezelfde dag.

Er mag zich maar één groom per paard en één trainer in de reserve zone bevinden.

Iedere groom moet minstens 12 jaar oud zijn. Een 'groom' verzekering kan onderschreven worden bij de Ligas.

De groom's kledij moet correct en eenvormig zijn binnen de ploeg.

## ***V. Inschrijving van een ploeg***

De deelname van een team moet steeds gebeuren via een club, aangesloten bij de V.L.P. of L.E.W.B.

De inschrijving van een ploeg, bestaande uit ten minste 5 spelers, moet uiterlijk op de datum, vastgesteld door de Algemene Vergadering, bij de Commissie Horse-Ball toekomen. De betalingen gebeuren via overschrijving (bedrag vastgesteld door de Algemene Vergadering) op de rekening 293-0343028-91 (Contignac Liliane – Horse-Ball). Een formulier "Inschrijving van een ploeg voor het Belgisch Kampioenschap Horse-Ball" is verzonden dmv email naar alle ploegverantwoordelijken en is eveneens beschikbaar op de website: <http://www.horseball.be>

**De ploeg die niet in orde is met de betaling vóór de vooropgestelde datum zal een boete krijgen waarvan de som zal bepaald worden op het ogenblik van de algmene vergadering.**

Iedere ploeg zal een "ploegleider" aanduiden voor de duur van het seizoen. De ploegleider zal de gesprekspartner zijn met de horse-ball commissie van de K.B.R.S.F.

Tijdens officiële matches zal de ploeg die niet aanwezig is een boete krijgen van € 75. Daarbij zal hun nog € 50 gevraagd worden indien ze de Commissie niet heeft verwittigd per fax (071/21.35.32), per telefoon 0475/32.27.01 aan de president van de commissie of per e-mail [info@horseball.be](mailto:info@horseball.be) minstens 48u voor het evenement. De totale som zal worden overgebracht aan de tegenstellers ploeg. De spelers van de tegengestelde ploeg moeten niet aanwezig zijn in het eerste geval, behalve de dagen van finales.

Deze boetes moeten betaald zijn vóór de volgende officiële wedstrijd, zoniet mag er niet deelgenomen worden aan de volgende dag. In het geval van een forfait voor de laatste speeldag van het kampioenschap mag iedere speler, van de ploeg die forfait verklaard is, zich niet inschrijven in het kampioenschap van het volgend jaar. Vooreerst moet hij het verschuldigde bedrag van de forfait vereffenen.

## ***VI. Officiëlen***

De commissie Horse-ball duidt de voorzitter van de jury, supervisor van de dag, aan voor elke speeldag.

Alle ruiters, ploegverantwoordelijken en verzorgers dienen zich te onderwerpen aan zijn richtlijnen.

Deze officiëlen zijn :

### **A. De Voorzitter van de Jury (supervisor)**

Hij beheert het schema van de organisatie van de dag:

De supervisor is 2 uur voor de eerste officiële wedstrijd aanwezig

Hij of zij kijkt of de toelating van de stad in orde is

Hij of zij zorgt voor de veiligheid, zowel op het terrein als ernaast, gedurende de hele dag

Hij of zij zorgt ervoor dat de ploegen zich klaar in de paddock bevinden een half uur voor dat hun wedstrijd begint

Hij of zij kijkt na of de grooms in gepaste kledij zijn en als hun aantal reglementair is. ( 1groom per speler)

Hij of zij zorgt ervoor dat het paard van de scheidsrechter op tijd klaar is en vergezeld is van een groom.

Hij of zij zorgt voor de goede organisatie en het onderhoud van de parking

Hij of zij vult op het einde van de dag het evaluatierapport in.

### **B. Beroepsjury**

Hij is samengesteld uit twee leden van de nationale commissie en de supervisor om de mogelijke klachten te behandelen.

### **C. De scheidsrechters**

Zij zijn verantwoordelijk voor de leiding van de wedstrijden en kunnen de supervisor bijstaan voor het goede verloop van de wedstrijddag.

De scheidsrechter te paard controleert of de piste correct gemonteerd is, alsook de correcte plaatsing van de netten van de doelen.

### **D. De formateur van de scheidsrechters**

Hij controleert de linten die de penaltielijnen aanduiden en zorgt ervoor dat deze op de juiste plaats bevestigd zijn

Hij plaatst zich naast de scheidsrechterstoel om zijn opleidende rol uit te oefenen.

Hij maakt en beheert het scheidsrechtersrooster van de speeldagen.

### **E. Het secretariaat**

Het secretariaat is belast met de ontvangst van de inschrijvings formulieren van de ploegen en het maken van de wedstrijdsformulieren. Hij of zij helpt indien nodig met de administratieve taken van de Supervisor van de dag en assisteert tijdens de dierenarts controle.

### **F. Het secretariaat van het terrein**

Het secretariaat van het terrein is belast met het noteren van de time-outs die genomen zijn door de ploegen, de doelpunten die gemaakt zijn alsook de naam van de speler die gescoord heeft.

Na de wedstrijd moet hij of zij het wedstrijdformulier laten ondertekenen door beide kapiteins.

## ***VII. Veearts controle***

Elk paard dat aan een horse-ball wedstrijd deelneemt, moet voldoen aan de voorwaarden van het Algemeen Reglement van de K.B.R.S.F..

Elk paard moet voor het begin van elke wedstrijd aan een controle onderworpen worden. Elk paard kan aan een anti-doping controle worden onderworpen.(M.C.P.).

De veterinaire controle heeft plaats op het uur dat beschreven staat in het voorprogramma in aanwezigheid van alle paarden van de ploeg. Indien een paard niet aanwezig is bij deze controle minimum 2 uur voor de match, mag deze niet deelnemen.

In elk geval moet een ploeg aanwezig zijn in de opwarmingszone, minimum 30 minuten vóór zijn match, op straffe van forfait verklaard te worden.

Verloop van de veearts controle:

- U moet in het bezit zijn van een nationaal paspoort (equipass of studbook of gelijkaardig), in orde met de vaccinaties ( griep ~~en tetanos~~ 2 maal per jaar), de immatriculatiekaart voor het leven en het formulier met de samenstelling van de ploeg.
- Het paard moet getoileteerd voorgesteld worden, met hoofdstel, zonder bescherming nog deken.
- Presentatie van een onbeweeglijk paard met een loshangende teugel in elk hand, de flanken van het paard naar de veearts gericht .
- Als de veearts een paard afkeurt kan de superviseur deze beslissing niet tegenspreken, in het andere geval dat een veearts een paard goedkeurt, kan de superviseur deze beslissing tegenspreken en het paard alsnog afkeuren.

Controle van algemene staat van het paard door de veearts. Hij is vrij van elke behandeling

## ***VIII . Kampioenschap van België***

### **A. Principe van het Belgisch Kampioenschap**

Het Belgisch Kampioenschap Horse-Ball vindt plaats in elke categorie, volgens het principe van een heen- en een terugwedstrijd tussen al de ingeschreven ploegen.

### **B. Seizoen en plaats**

Het Belgische kampioenschap zal beslecht worden tijdens de periode van de officiële wedstrijden.

De wedstrijden moeten zich op het Belgische grondgebied afspelen. (uitgezonderd met toelating van de Commissie)

### **C. Divisions**

Paarden : er bestaat een eerste divisie (D1) en een tweede divisie (D2) naargelang het aantal ingeschreven ploegen.

Het is mogelijk dat er een voorronde wordt georganiseerd om te bepalen welke ploegen er in D1 spelen en welke in D2.

Voor de pony's is er 1 of meerdere divisies.

### **D. Ploeg**

Naam van de ploeg

De naam die aan een ploeg gegeven is mag niet gewijzigd worden in de loop van een seizoen van het Belgisch kampioenschap. In het begin van elk jaar mag een club de naam van haar ploeg wijzigen. De ploeg behoudt daarbij zijn kwalificatie, ongeacht de spelers die er deel van uitmaken.

Bij een inschrijving van een nieuwe ploeg, zal deze geëvalueerd worden door de commissie om zo te bepalen op welk niveau deze zal spelen.

Aantal spelers

Het aantal spelers is onbeperkt. In geen enkel geval mag een ruiter zich inschrijven in twee verschillende ploegen gedurende een zelfde seizoen. (uitgezonderd met toelating van de commissie, geldig voor 1 jaar om een nieuwe ploeg op te richten binnen eenzelfde club.) De ploegen mogen gemengd zijn. Een speler die in een ander nationaal kampioenschap ingeschreven is, kan datzelfde jaar aan het Belgisch Kampioenschap deelnemen. Het seizoen gaat van 1/1 tot 31/12 van het lopende jaar.

Ploegenkleuren

Om te voorkomen dat 2 ploegen die elkaar ontmoeten voor een wedstrijd te sterk op elkaar lijkende truitjes hebben, vragen we aan de ploegverantwoordelijken om met elkaar te overleggen een week voor hun match om tot een akkoord te komen ivm de kleuren van hun shirts

Spelers transfers.

Een speler mag van ploeg veranderen, voor zover hij dit schriftelijk aangevraagd heeft aan de commissie en dat zijn oude en zijn nieuwe ploeg hun toestemming hebben gegeven. Eén enkel transfer per speler en per seizoen is toegelaten, en dit op zijn laatst vóór de eerste terug match.

Een transfers naar een lagere divisie is niet toegelaten.

### **E. Kwalificatie van de ploegen**

Het kampioenschap systeem en de kwalificatie zullen worden beslist door de Commissie Horse-Ball, in het begin van het seizoen, na dat zij kennis heeft genomen van de ingeschreven ploegen.

De Commissie behoudt zich het recht het aantal ploegen dat in D1 speelt te bepalen, maar mag in geen enkel geval de inschrijving van een automatisch gekwalificeerde ploeg weigeren.

Indien het aantal ingeschreven ploegen in D1 onvoldoende is, behoudt de Commissie zich het recht om de beste ploegen van D2 te verplichten in D1 te spelen.

## **F. Wedstrijdschema - Volgorde van de wedstrijden**

Een schema met alle wedstrijden wordt opgesteld. De toekenning van de plaatsen van de ploegen op dit schema gebeurt, vóór het begin van het seizoen, door een loting (of door de voorzitter van de commissie of in het bijzijn van een vertegenwoordiger van elke ploeg).

De voorprogramma's zijn opgesteld door de Commissie, rekening houdend met de ploegen van de inrichter van de wedstrijddag en de beschikbaarheid van de scheidsrechters.

Er mag niet afgeweken worden van de volgorde van de matches, tenzij met een bijzondere toestemming van de Commissie Horse-Ball.

De inrichter heeft recht op de keuze van het tijdstip van zijn match(es).

## ***IX. Challenges***

Organiserende clubs kunnen nationale en internationale ontmoetingen organiseren (op uitnodiging of open voor alle ploegen) mits het akkoord van de Commissie Horse-Ball.

De Commissie laat deze ontmoetingen toe tijdens het seizoen van de officiële wedstrijden. Het voorprogramma en de wijzigingen aan het technische reglement voor deze ontmoetingen zullen, na goedkeuring door de commissie, op de website <http://www.horseball.be> verschijnen.

## ***X. Betwistingen en clausules niet voorzien in dit reglement***

Voor alle clausules die niet door het sportreglement voorzien zijn, is enkel de Commissie Horse-Ball bevoegd.

Voor alle andere betwistingen zal het Algemene Reglement van de K.B.R.S.F. van toepassing zijn.

## ***XII. Ontmoeting***

Elke ontmoeting, officiële of op uitnodiging moet georganiseerd worden met akkoord van de Commissie Horse-Ball.

## ***XIII. Tijdopname***

Tijdwaarneming wordt opgenomen door een officiële.

Indien de officiële chronometer defect is, wordt iemand belast met de manuele tijdopname. Deze persoon verwittigt de scheidsrechter op de stoel van het einde van de reglementaire speeltijd. De scheidsrechter op de stoel verwittigt dan de scheidsrechter te paard die het einde van de half-tijd fluit.

# **SPELREGELS**

## ***INLEIDING***

Bij dit spel staan twee ploegen van elk 6 ruiters tegen over elkaar. Deze moeten, terwijl ze in het zadel blijven, een bal oprapen die voorzien is van zes leren handgrepen.

Door een spel van passen, aanval en verdediging moeten de spelers de bal in de doelen aan elk van beide speelhelften van het terrein krijgen.

Omwille van de kracht en de snelheid van de actie dienen de spelers de regels grondig te kennen en strikt toe te passen.

Het spel komt slechts volledig tot zijn recht in de mate dat de arbitrage, de manier van spelen en de geest van het spel, respect van "sportieve geest" en van bescherming voor het paard ontwikkelen.

Deze sportieve geest is het wezen zelf van elk ploegsport en vormt de toetssteen van Horse-Ball.

Het is dus noodzakelijk dat de spelers vanaf het begin met dit begrip vertrouwd zijn.

# **TECHNISCH REGLEMENT**

Iedereen die deelneemt aan een horse-ball wedstrijd is geacht het onderhavige reglement te kennen en zich zonder voorbehoud naar alle daarin vervatte bepalingen te schikken.

In het bijzonder, moet elke deelnemer in orde zijn met zijn Nationale Federatie. Daar kunnen eventueel wijzigingen aan dit reglement gebracht worden in de loop van het jaar.

## ***Art. 1 – Het terrein***

### **A) Grootte en vorm**

Zowel binnen als buiten is het terrein rechthoekig. De afmetingen van het speelloppervlak zijn de volgende:

- Lengte: max. 75m / min. 60m
- Breedte: max. 30m / min. 20m
- Ideale afmetingen: 65 m x 25 m

### **B) Het oppervlak**

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

### **C) Afbakening van het terrein**

Langs de korte zijden moet Het terrein moet verplicht afgebakend worden op een onoverkomelijke manier langs de korte zijde (minimale hoogte 1,60 m)

De verlenging van de korte zijden die de veiligheidszone afbakenen, moet minstens op 1,20 m worden afgebakend.

Achter de doelen wordt een net gespannen om te voorkomen dat de bal voortdurend van het terrein af geraakt.

Dit net moet 4,50 m hoog zijn en zich langs weerskanten van de doelen te minste 5 meter zijdelings uitstrekken.

De afbakening van het terrein, langs de korte en lange zijden, moet uitgevoerd worden met een materiaal dat geen enkel gevaar vertoont.

Langs de lange zijden dient een vrije zone voorzien te worden, die we de veiligheidszone noemen. Deze moet 3 tot 5 m breed zijn om de vervangers, de coach en de verzorgers toe te laten er plaats te nemen. De afbakening tussen deze zone en het speelloppervlak moet overal gemakkelijk overschreden kunnen worden.

In ieder geval wordt de voorkeur gegeven aan terreinen in openlucht. De Commissie mag echter uitzonderlijk toelating geven om indoor-wedstrijden te organiseren. In dat geval wordt de veiligheidszone vervangen door een reservezone dicht bij het speelveld.

### **D) Speellijnen**

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

- de middenlijn
- de penalty-lijnen op 5 m, 10 m en 15 m loodrecht op de doelen

De lijn van de 5 m dient alleen voor een P1 worp en de lijn van de 10 m dient voor de P2 worp, en voor aan te duiden waar de bal geplaatst wordt met het starten van een half-time.

## ***Art. 2 – De doelen***

De doelen bestaan uit een verticaal opgestelde witgeschilderde metalen cirkel van 1 m binnendiameter met een breedte van 6 cm en voorzien van witte netten (met mazen van 4 cm).

De onderkant van het doel moet zich op 3,50 m van de grond bevinden en op 2,50 m van de rand van het speelveld, in het midden van de kleine zijden.

De doelen kunnen opgehangen worden aan het gebinte of bevestigd aan een galgpaal. In dit laatste geval moet de onderkant van de doelpaal zich buiten het speeloppervlak bevinden.

## ***Art. 3 – De bal***

Er wordt gespeeld met een licht kleurige leren bal waarvan het formaat dat overeenkomt met dat van een bal voor juniorenvoetbal. Deze bal steekt in een net met zes sterke handgrepen, waardoor hij kan worden opgeraapt.

Afmetingen:

- Balomtrek: 65 cm
- Lengte van de handgrepen: 35 cm
- Afstand tussen de 2 hechtpunten van een handgreep: 17 cm
- Breedte van de handgrepen: 2 cm
- Dikte van de handgrepen: 6 tot 8 mm
- Totaalgewicht van het geheel: 700 tot 800 gr.

## ***Art. 4 – Rechters en scheidsrechters***

De samenkomsten worden gecontroleerd door drie scheidsrechters (een te paard, een op de stoel en een te voet langs het veld) en een tijdwaarnemer.

De scheidsrechter op de stoel moet zich centraal opstellen in de veiligheidszone, en zich afgezonderd houden van verzorgers, trainers en vervangers. Hij zal bij voorkeur op een scheidsrechterstoel plaatsnemen. Hij moet de scheidsrechter te paard alle onregelmatigheden melden door middel van een vlaggetje of door middel van een radioverbinding.

De rol van derde scheidsrechter langs het veld is tussenkomen en helpen bij nemen van beslissingen door de scheidsrechter te paard.

Tijdens een rustpoos kan de scheidsrechter te paard de twee andere scheidsrechters raadplegen om een beslissing te nemen.

In elk geval zijn de beslissingen van de terreinscheidsrechter de doorslaggevend, maar deze is verplicht om advies te vragen bij zijn stoelscheidsrechter.

Hij kan op elk ogenblik tussenkomen om zowel de regels als de geest van het spel te doen naleven.

De scheidsrechters worden afgevaardigd door de Commissie Horse-Ball van de KBRSF.

Enkel de ploegkapiteins hebben het recht om met de scheidsrechter te handelen over vragen die zich stellen gedurende de wedstrijd.

De scheidsrechters moeten over een correcte ruitertenuue beschikken en de scheidsrechter te paard moet een valhelm dragen.

De scheidsrechter te paard heeft het recht om op ieder moment van de wedstrijd een time-out te vragen om met de scheidsrechter op de stoel te overleggen en zonodig de beslissing, die voor de time-out genomen was, te herzien.

## ***Art.5 – Rechten en plichten van de scheidsrechters***

De scheidsrechter heeft het recht en het initiatief om te oordelen om de fout of de straf aan te passen in functie van de situatie.

De scheidsrechters die voor een bepaalde wedstrijd worden aangeduid moeten bevoegd en onpartijdig zijn.

Ze moeten het spel volgens de regels leiden. Dit omvat: de bal inwerpen, vaststellen wanneer er sprake is van dood spel, sancties opleggen, tot spelonderbrekingen beslissen.

Voor het begin van de ontmoeting moeten de scheidsrechters de uitrusting, en in het bijzonder de sporen, controleren en goedkeuren, alsook alle signalen die door de scheidsrechters en hun assistenten gebruikt worden.

De scheidsrechters hebben beslissingsmacht inzake de overtredingen die tegen de regels worden begaan, hetzij op het terrein, hetzij buiten de grenzen van het terrein, en dit op elk ogenblik vanaf de aankomst op het terrein, minstens 30 minuten voor het uur dat voorzien is voor het begin van de wedstrijd tot 30 minuten na het einde van de wedstrijd.

De scheidsrechters van de match moeten er zich van verzekeren dat de spelers van de 2 ploegen zich minimum 15 minuten voor de aanvang van hun match in de inrijpiste bevinden. Wanneer dit niet het geval is moet hij dit melden aan de supervisor van de dag.

## ***Art. 6 – Organisatie***

Voor een goed verloop van de wedstrijden is het onontbeerlijk om het volgende te voorzien:

Een secretariaat dat afgescheiden is van het publiek en zich binnen het stembereik van de scheidsrechter op de stoel bevindt. Daarin zitten een tijdwaarnemer alsook een secretaris die het wedstrijdblad invult en over volgende hulpmiddelen beschikt:

twee chronometers

een krachtige bel;

een reglement van het lopende jaar;

een goede geluidsinstallatie;

Een medische dienst met ziekenwagen. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor opstelling van deze dienst. Geen enkele wedstrijd mag beginnen noch doorgaan zonder deze voorziening.

Een veeartsen dienst aanwezig van het begin tot op het einde van de speeldag.

Een aankondigingbord in de buurt van de spelersingang, met de namen van de scheidsrechters en de toewijzing van de wedstrijden vermeldt, alsook de volgorde en het uurschema van de wedstrijden.

Een platform voor de scheidsrechter geïnstalleerd op 1,50 m van de grond, ofwel een scheidsrechterstoel.

De paarden van de scheidsrechters moeten vergezeld zijn van een persoon belast met hun voorbereiding en hun verzorging. De organisator moet ervoor zorgen dat de paarden voor de scheidsrechter minstens 30 minuten vóór het officiële uur van de wedstrijd aan de scheidsrechter aangeboden worden. De scheidsrechters hebben het recht ongeschikte paarden te weigeren. Deze paarden dienen ook door de veeartsen controle te gaan en met bewijs van inenting.

Bij alle officiële ontmoetingen worden de paarden vermeld op het wedstrijdblad onderworpen aan een officiële veeartscontrole. Deze controle gebeurt te minste 2 uur voor het begin van de wedstrijd.

De beslissing tot deelname aan de wedstrijd is in handen van de veearts.

De veearts controle gebeurt minimum 2 uur voor het begin van de match van de ploeg, in aanwezigheid van alle paarden die zullen deelnemen aan de wedstrijd.

Tijdens de veearts controle, moet de kapitein of de trainer aan het secretariaat de namen en nummers van de spelers bezorgen, de naam van de ingeschreven paarden en de naam en het nummer van de kapitein van de ploeg en de naam van de trainer.

De presentatie van de ploegen gebeurt bij hun intrede op het veld, terwijl ze nog even opwarmen voor de wedstrijd.

## ***Art. 7 – De spelers***

Het aantal spelers bedraagt 6 per ploeg, waarvan er hoogstens 4 gelijktijdig en minstens 3 op het terrein mogen zijn.

Indien er, op gelijk welk ogenblik van het spel, een ploeg zich in de situatie bevindt waarbij er maar 2 spelers over blijven, wordt deze ploeg als verliezer verklaard met minimum de forfaitcijfers als uitslag. De ingeschreven doelpunten blijven wel geldig ook voor de verliezende ploeg.

De twee spelers die zich niet op het terrein bevinden, moeten tijdens de wedstrijd in de veiligheidszone langs het terrein blijven.

### **A) De vervangingen**

Tijdens spelonderbrekingen zonder chronostop (b.v. wanneer de bal het terrein verlaat, bij een inworp, enz.)

Tijdens een time-out aangevraagd door een speler of de trainer van de ene of de andere ploeg.

De vervangingen zijn onbeperkt maar moeten wel plaatsvinden op de eigen speelheft.

### **B) D vergunningen**

De spelers die horseball spelen moeten in orde zijn bij de VLP of LEWB.

### **C) De nationaliteit**

De K.B.R.S.F. aanvaardt de inschrijving van buitenlandse spelers, mits de toestemming van hun nationale federatie.

### **D) De Kapitein**

De kapitein is de vertegenwoordiger van zijn ploeg. Hij leidt en controleert het spel ervan.

De kapitein kan zich tot een scheidsrechter wenden om de interpretatie van de regels te bespreken of om inlichtingen te bekomen die essentieel zijn voor het verloop van het spel. Hij zal dit doen wanneer het nodig is, en op een hoffelijke manier.

Alvorens het terrein met een geldige reden te verlaten, moet de kapitein de scheidsrechter mededelen welke speler hem tijdens zijn afwezigheid zal vervangen.

## ***Art. 8 – Uitrusting van de spelers***

De spelers moeten zich als volgt presenteren:

valhelm met drie hechtpunten en verplicht kinstuk

polos in de kleuren van de ploeg met een nummer (van 1 tot 15) op de borstzijde (cijfers van 10 cm) en een rugnummer (van 20 cm) . Een speler moet hetzelfde nummer heel het seizoen bewaren

rijlaarzen; chaps zijn verboden

rijbroek in de kleuren van de ploeg

beschermingen zijn aanbevolen

sporen zijn facultatief maar moeten gelijk zijn. Sporen met wieltjes of gevaarlijke sporen zijn verboden. Op vraag van de scheidsrechter moet een spoor, dat duidelijk een verwonding heeft veroorzaakt, verwijderd worden tot het einde van de match. Enkel sporen met afgeronde uiteinden en een steellengte van maximum drie centimeter zijn toegelaten. De sporen moeten recht aangebracht worden, op een normale hoogte en enkel door middel van de riem bevestigd.

Wanneer er tijdens het actieve spel een probleem is met de uitrusting van paard of ruiter en dit probleem is in die mate dat het een gevaar betekent voor paard of ruiter, wordt het spel onderbroken en mag de tegenstander het spel hervatten met een P3.

Op het terrein en op de paddock is het verboden een zweep te dragen.

Het wordt de spelers aanbevolen een rugbescherming te dragen.

## ***Art. 9 – De paarden***

Het aantal paarden is 6 per ploeg.

Horse-ball wordt gespeeld met gelijk welke paarden voor zover ze minstens 5 jaar oud zijn.

Tijdens de match moet de scheidsrechter elk paard die een verwonding vertoont, zelfs is die maar oppervlakkig, van het terrein verwijderen om de nodige verzorging te krijgen en eventueel vervangen te worden. Dit moet gebeuren tijdens een time-out of een spelonderbreking.

## ***Art. 10 – Paarden uitrusting***

De paarden moeten op volgende wijze gepresenteerd worden:

de keuze van het mondstuk is vrij, een bit dat wonden zou kunnen veroorzaken kan door de scheidsrechter geweigerd worden. Enkel een bit met stang is verboden.

Het tuig moet in leer zijn en koorden zijn verboden.

enkel het gebruik van een vaste martingaal, al dan niet elastisch, is toegelaten, met uitsluiting van elk ander leidsel

het gebruik van beschermingsmiddelen (beenwindsels of banden en beschermkappen) is verplicht voor de 4 ledematen.

alle types van zadels zijn toegelaten

het gebruik van oogkleppen is verboden

het gebruik van vaste of mobiele schroeven is toegelaten

de opraapriemen moeten alle condities van veiligheid, opstelling en netheid vertonen en in leed of overtrokken met leer zijn

de opraapriem moet absoluut glijden door een ring aan de singel of door de ring van de vaste martingaal

## ***Art. 11 – Bescherming van de paarden***

Ieder paard dat ongeschikt wordt verklaard om deel te nemen aan de competitie moet worden uitgeschakeld door de scheidsrechters. Bescherming v/h paard beantwoordt aan volgende artikels 127 en 129.3 van het A.R.

Daarbij wordt nog nader aangegeven dat bij horse-ball het slaan van het paard met de bal of met losse teugels of het paard van een tegenstander slaan of tegenhouden beschouwd wordt als dierenmishandeling en daarvoor onmiddellijk wordt bestraft of ten minste tot een verwittiging leid (A.R.: 143.3)

De scheidsrechter kan, op ieder ogenblik, het spel onderbreken om de gezondheidstoestand van gelijk welk paard te controleren.

Producten om een wonde te verbergen zijn verboden.

Ingeval van verwondingen, zelfs oppervlakkige, of zichtbaar teken van recuperatie moeilijkheden, moet het paard het terrein verlaten om de nodige verzorging te krijgen. Het mag slechts terug op de piste komen na toelating van de scheidsrechters met en op advies van de veearts.

Tegen de beslissing van de scheidsrechters is geen beroep mogelijk maar hij mag geen paard toelaten op het terrein tegen het advies van de veearts.

Zowel bij half-time als bij het einde van de match moet voorrang gegeven worden aan de verzorging, om de best mogelijke recuperatie te verzekeren.

De prijsuitreiking, indien de aanwezigheid van de paarden vereist, moet plaatsvinden na de nodige verzorging.

## ***Art. 12 – Trainers en verzorgers***

In de veiligheidszone mag zich slechts één trainer per ploeg en één verzorger per paard bevinden, op voorwaarde dat ze correct en uniform gekleed zijn in de kleuren van hun ploeg of met de fluo vestjes van de Commissie.

De trainer noch de verzorgers hebben het recht zich tot de scheidsrechters te wenden.

Honden zijn verboden in de veiligheidszone.

## ***Art. 13 – De formateur van de scheidsrechters***

De formateur van de scheidsrechters moet:

plaatsnemen in de nabijheid van de scheidsrechterstoel om de conversaties en de opmerkingen van de scheidsrechter op de stoel te kunnen volgen

hij is daar als raadgever, maar mag op geen enkel ogenblik een beslissing nemen of een voorstel doen die bij de situatie past. De definitieve beslissing ligt in handen van de scheidsrechter te paard in overleg met de scheidsrechter op de stoel. De scheidsrechter te paard mag tijdens een time-out eventueel overleggen met de formateur, in dit geval mag deze enkel en alleen op een formele manier zeggen wat het reglement zegt zonder daarbij de beslissing die volgt te beïnvloeden

op het einde van de dag van het competitie, moet de formateur een vergadering (debriefing) houden met de scheidsrechters van die dag

# **SPORTREGLEMENT**

## ***Art. 1 – Duur van het spel***

Een spel bestaat uit twee speelhelften van elk 10 minuten.

Een rust van 3 minuten scheidt de twee perioden van elkaar. De speeltijd wordt beheerd vanaf het scoretafeltje door de officiële tijdwaarnemer.

Op het einde van elke reglementaire periode laat de tijdwaarnemer 3 seconden lang een krachtige bel luiden. Dit verwittigt de scheidsrechter op de stoel van het einde van de speeltijd. Hij en enkel hij fluit dan drie (3) maal, wat op het eerste van de 3 fluitsignalen een officieel einde zet aan de partij.

In het kader van meervoudige wedstrijden die tijdens een zelfde dag plaatsvinden of in functie van uitzonderlijke omstandigheden, kan de supervisor de duur van de periodes verkorten of time-outs toevoegen.

Wanneer een fout wordt begaan terwijl, of net vóór het weerklinken van het signaal van de tijdwaarnemer dat het einde van een periode aangeeft, moeten eventuele rechtstreekse schoten (P1 of P2) worden uitgevoerd en dit zonder verdediging.

Wanneer er een doelschot poging is op het ogenblik van het einde van de speeltijd, zal het doelpunt tellen op voorwaarde dat de bal in het doel gaat en de handen van de speler verlaten had vóór het weerklinken van het eerste fluitsignaal van de scheidsrechter op de stoel.

## ***Art. 2 – Time-out***

Elke ploeg beschikt over twee time-outs van dertig seconden per speelhelft.

De niet gebruikte time-out mag niet naar de tweede speelhelft overgedragen worden.

Na de dertig seconden geeft de scheidsrechter op de stoel het einde van de time-out aan met een belsignaal.

De telling van de speeltijd wordt maar hervat op het signaal van de scheidsrechter te paard.

Time-out wordt aangevraagd door een speler of een trainer en word opgeschreven op het wedstrijdblad door de secretaris.

## ***Art. 3 - Spelonderbreking***

Het spel kan automatisch onderbroken worden of op aanduiding van de scheidsrechter en dit omwille van verschillende redenen, met name:

na het maken van een doelpunt  
wanneer de bal het terrein verlaat  
wanneer een fout begaan wordt.

Enkel de spelonderbrekingen wegens overmacht (bv. een moeilijk te recupereren bal) of een ongeval, alsook de time-out die door de ploegen worden aangevraagd, worden afgetrokken.

De scheidsrechter zal de chronometers laten stopzetten.

Bij beschadiging van het getuig wordt geen spelonderbreking toegestaan. De betreffende speler kan: zich laten vervangen om het probleem te verhelpen; dit kan gebeuren tijdens een time-out of een reglementaire spelonderbreking verder spelen indien de scheidsrechter van oordeel is dat dit geen afbreuk doet aan de veiligheidsvoorschriften.

### ***Art. 4 - Het Kamp***

Bij het betreden van het terrein moet elke ploeg in de helft van het terrein blijven die overeenkomt met zijn kamp, tot het fluitsignaal voor het begin van de partij weerklinkt.

Vóór de wedstrijd gaat de scheidsrechter over tot een loting om het kamp van elke ploeg te bepalen; na de eerste periode veranderen de ploegen van kamp.

### ***Art. 5 - Aftrap***

De twee ploegen moeten een reglementaire bal voorstellen dat kan dienen in het geval dat de officiële ballen beschadigd worden.

Bij het begin van iedere periode legt de scheidsrechter de bal in het midden van de 10 meterlijn in het kamp van de ploeg dat de aftrap mag geven. De ploeg die de aftrap neemt bevindt zich vóór de 10 meterlijn.

De spelers van de verdedigende ploeg nemen plaats in hun kamp, in de speelrichting.

De verdedigingsactie mag gestart worden vanaf het ogenblik dat één van de leden van de aanvallende ploeg de middellijn overschrijdt, of indien de bal, eens opgeraapt, in de tegenovergestelde richting van de aftrap teruggebracht is of/en op de grond valt.

Ingeval deze regel niet nageleefd wordt, zal een aanvallende ploeg een strafschot P2 toegekend worden.

Van het ogenblik dat de scheidsrechter daartoe het teken geeft, zal de ploeg die, na de trekking, het voordeel van de aftrap krijgt zich, in galop, meester maken van de bal.

Elke ruiter die de 10-meterlijn overschrijdt mag de bal niet meer oprapen.

Indien het oprapen van de bal niet in galop gebeurt door de ploeg die de aftrap mag geven of/en indien iedere deelnemer van die ploeg niet slaagt bij zijn eerste poging, fluit de scheidsrechter een strafschot P3 in het midden van het terrein, ten voordele van de tegenstanders.

Iedere opraap zonder dat de speler terug in zijn zadel komt of zonder dat de bal wordt overgedragen, wordt niet aanschouwd als een aftrap.

### ***Art. 6 - De score***

De ploeg die de meeste doelpunten maakt, wint de partij.

In geval van matches met directe uitschakeling, worden de ploegen bij gelijke stand gescheiden met het principe van "mort subite": Er zijn 2 minuten rust voorzien voor beide teams. De scheidsrechter werpt de bal tussen twee spelers op de middellijn. De ploeg die eerst scoort wint dan de match.

## A) Klassement

Bij een klassement over meerdere wedstrijden, worden de punten als volgt geteld:

gewonnen wedstrijd = 3 punten

gelijkspel = 2 punten

verloren wedstrijd = 1 punt

forfait = 0 punten; (-7 doorgemiddelde voor de ploeg die forfait geeft en +7 doorgemiddelde voor de andere ploeg.)

Op het einde van de ontmoetingen, worden de ex-aequo-ploegen gerangschikt op basis van de volgende elementen:

beste doelpuntenverschil

resultaten van de wedstrijden waarin de 2 ex-aequo-ploegen tegenover elkaar stonden

aantal gewonnen wedstrijden

aantal verloren wedstrijden

## B) Wedstrijdonderbreking

Bij overmacht: het nemen van de beslissing komt toe aan de scheidsrechter. Op initiatief van de ploeg: in dit geval wordt die ploeg als verliezer uitgeroepen.

Het doelpuntensaldo waarmee voor de winnaar rekening wordt gehouden is dat van een forfait-score. Wanneer de reeds behaalde stand een groter doelpuntenverschil oplevert, wordt dit laatste saldo toegekend.

De werkelijk gemaakte doelpunten vóór de onderbreking worden meegeteld voor het klassement van de topscorer.

## ***Art. 7 – Inworp***

De inworp gebeurt na het maken van een doelpunt.

De inworp gebeurt als volgt: een of twee spelers van elke ploeg plaatsen zich op twee parallellijnen,

waar tussen voldoende ruimte gelaten wordt om de doorgang van een paard mogelijk te maken; de eerste rij spelers moet zich op minstens 7 m van de zijlijn bevinden.

De inworp mag in geen geval opgeteld worden in de telling van de passen.

De inworp wordt gemaakt door een speler van de ploeg aan wie de inworp toegekend werd.

De werper plaatst zich aan de rand van het terrein op een wijze dat het hem mogelijk maakt om de inworp te maken evenwijdig met de markeringen die het midden van het terrein bepalen. Dit wil zeggen dat hij zich moet opstellen met 1 deel van zijn paard langs de lengte van de rand van het terrein. (maximum 1 meter) en aan de binnenkant van het terrein.

Bij elke inworp moeten de spelers die niet aan de actie deelnemen, minstens 5 m verwijderd zijn van de lijn in hun respectieve kamp en mogen slechts verder spelen wanneer de bal door een speler van de rij geraakt of afgeleid wordt.

De inworp moet gebeuren binnen de 3 seconden na het signaal van de scheidsrechter, zonder te veinzen, in de as van de gang. De bal moet minstens de eerste rij spelers bereiken, en in het geval dat de bal geraakt wordt door een deel van het lichaam van zowel speler als paard, wordt het spel verdergezet onder de voorwaarden van het reglement

Vóór het fluitsignaal moeten de spelers op een rij blijven, stilstaand of in beweging, zonder dichter dan 7 m van de zijlijn te komen, langs de kant van waar de inworp uitgevoerd wordt.

Na het fluitsignaal:

mogen de spelers hun rij verlaten, op voorwaarde dat geen fout in de mandekking zonder bal plaatsvond en dat ze de middellijn niet overschrijden, uitgezonderd wanneer de tegenpartij niet op zijn plaats staat.

De gang tussen de in de rijstaande spelers moet vrij blijven totdat de bal aangepakt is.

Kwart draaien naar de gang en halve draaien zijn niet toegelaten.

Mandekking (zijn paard in contact met de tegenstander brengen) en lijnen doorsnijden tussen de paarden van de inwerp zijn verboden tot de bal aangepakt is.

In het geval dat 2 spelers de bal gelijktijdig nemen zonder dat 1 van de twee de bal kan veroveren, fluit de scheidsrechter een P3 in het voordeel van de ploeg die de inworp niet gedaan heeft

Zijn deze regels door een speler niet gevolgd, wordt een P3 gegeven ten voordeel van de andere ploeg.

Wanneer een ploeg duidelijk en zonder geldige reden aarzelt zich naar het punt van de inworp te begeven, kan de scheidsrechter een penalty nr. 3 fluiten in het voordeel van de ploeg die reeds op de goede plaats staat, of hij kan de inworp laten doorgaan.

De scheidsrechter laat de inworp uitvoeren, zodra de werper op zijn plaats staat en een speler van zijn ploeg de lijn aangeeft.

Iedere inworp wordt als nietig beschouwd indien:

1. de bal niet minstens de eerste rij paarden bereikt en dit ter hoogte van de stijbeugels van de ruiters;
2. Indien de bal een hindernis raakt voor dat één van de spelers het geraakt heeft (lamp, dak,...)
3. de bal achter de laatste spelers van de lijnopstelling valt, zonder aangeraakt te zijn.
4. de worp de ploeg van de werper bevoordeelt.

In de eerste drie gevallen geeft de scheidsrechter een P3.

In het vierde geval wordt de spelhervatting hernomen door de tegenstanders.

Indien de inworp opnieuw ongeldig is zal de scheidsrechter de bal inwerpen opgooi (tussen twee) spelers.

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

- Voor de spelers van de rij, in naleving van de regel betreffende het oprapen, indien de bal in de rij valt en zonder dat ze daarvoor een halve draai moeten doen. Wanneer geen enkele speler van de rij de bal opraapt, zal de scheidsrechter een opgooi fluiten.
- Voor de spelers van het kamp waarin de bal valt, is er voordeel van oprapen.

Dit voordeel gaat verloren:

- als de bal niet onmiddellijk wordt opgeraapt
- na een eerste poging, waarbij de bal aangeraakt wordt of niet. In deze zin, is het feit van langs de bal te rijden zonder opraapactie beschouwd als een opraap poging.

## ***Art. 8 – Bal buiten spel***

De bal wordt buiten spel beschouwd wanneer:

- wanneer hij buiten de (lucht)grenzen van het speelloppervlak valt
- wanneer minstens één hoof van het paard van een speler in balbezit het speelterrein (buiten de luchtgrenzen) overschrijdt.

De inworp gebeurt door de verdedigende ploeg, op de plaats waar de bal is buiten gegaan of op de de lijn van de 15m indien de buiten spel is gegaan tussen de lijn van de 15m en de goal.

De ploeg die de bal niet buiten spel heeft laten gaan geeft dan een P 3.

Indien de bal langs de kleine kant buitenspel geraakt, zal de bal opnieuw in spel gebracht worden met een P3 op hoogte van de plaats waar de bal buitenspel ging ten voordeel van:

- de verdediging, in zijn kamp, op de 15 m lijn
- de aanvallende ploeg, op de middenlijn als een verdediger de bal aanraakte voor hij buiten ging.

### ***Art. 9 - Opgooi (Tussen twee)***

Elke inworp die door de scheidsrechter zelf wordt uitgevoerd, gebeurt tussen een speler van elke ploeg. Dit gebeurt:

wanneer een fout gemaakt werd of bij een geschil die aan niemand profiteert;

bij een dubbele niet-rechte inworp;

bij een geldige inworp waarbij de bal op de grond valt tussen de lijn-opstelling, en geen enkele speler van de lijn-opstelling de bal opraapt.

De spelers die niet aan de opgooi deelnemen, plaatsen zich volgens de regels van de inworp.

De scheidsrechter moet zijn worp herhalen indien hij ongewild de ene of de andere speler heeft bevoordeeld of de bal door geen enkele van de 2 spelers werd aangeraakt.

De worp moet recht geworpen worden en de scheidsrechter zal zich steeds langs de kant van het terrein plaatsen, loodrecht op de plaats waar de fout gefloten werd.

De twee spelers plaatsen zich rechtstreeks voor de scheidsrechter, op minimum 7 m minimum van de scheidsrechter.

Wanneer de opgooi gefloten wordt op minder dan 15m van een der korte zijden, zal de worp uitgevoerd worden op de 15m lijn.

Indien één of beide spelers de 7m lijn niet respecteert, mag de scheidsrechter één of twee andere spelers vragen.

De chrono wordt:

onmiddellijk stopgezet zodra de scheidsrechter een opgooi fluit;

onmiddellijk herstart zodra de scheidsrechter opnieuw de bal in spel brengt.

### ***Art. 10 – Een doelpunt maken***

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

Wanneer een doelpunt in het eigen doel gemaakt wordt, zal dit doelpunt geldig zijn ongeacht het aantal

passen en het aantal spelers die de bal hebben aangeraakt. Het doelpunt wordt op naam van de kapitein van de andere ploeg geschreven.

In dat geval wordt de inworp normaal uitgevoerd door de ploeg die het doelpunt heeft binnengekregen.

## ***Art. 11 - De passen***

Een pas is het interval 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 dezelfde ploeg belandt.

Wanneer de bal van hand tot hand wordt doorgegeven, kan dit in geen geval als een pas geteld worden.

Omdat dit spel voor alles een collectief spel moet blijven, moeten minstens drie achtereenvolgende passen worden uitgevoerd door een zelfde ploeg, tussen minstens drie verschillende spelers opdat een doelpunt gemaakt en aanvaard kan worden. Dit geldt voor alle fazen van het spel.

De telling van de drie passen herbegint wanneer de bal op de grond valt of wanneer het balbezit van ploeg veranderd is.

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

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

Elke aanraking van de bal wordt als een pas beschouwd, iedere aanraking van een deel van een speler zijn bovenlichaam wordt als een pas beschouwd.

De bal mag niet meer dan tien seconden door een zelfde speler vastgehouden worden, op straffe van een P3.

## ***Art. 12 – Oprapen van de bal***

Het oprapen van de bal moet te paard gebeuren, zonder een voet op de grond te zetten; het oprapen kan langs links of rechts gebeuren en bij eender welke snelheid, maar niet al stilstaand.

De speler die de bal opraapt, dient dit snel te doen.

Indien hij hiermee niet in slaagt mag hij niet stoppen en ook niet vertragen op hoogte van de bal. Hij moet snel de opraapzone verlaten.

De spelers die niet aan het oprapen deelnemen moeten uit deze opraapzone van 5 m rond de bal blijven.

Wanneer de bal opgeraapt is, moet de speler snel terug een normale positie te paard nemen of zich onmiddellijk van de bal ontdoen.

De andere spelers mogen slechts tussenkomen op de bal in het bezit van de speler die hem opgeraapt heeft, wanneer deze speler opnieuw rechttop in het zadel zit of wanneer hij een nieuwe spelactie uitvoert.

De speler die de bal wil oprapen, mag in geen enkel geval gehinderd worden.

Een speler die bezig is met de bal op te rapen, moet deze Aktie zo snel mogelijk uitvoeren en dat zonder zijn traject of zijn snelheid te veranderen, op voorwaarde dat de spelers van de andere ploeg hem niet hinderen.

In het geval dat er geen tegenstanders in de nabijheid zijn, mag de speler die opraapt zijn traject en zijn snelheid wel veranderen.

Elke intimiderende tussenkomst of mandekking t.o.v. een speler die de bal tracht op te rapen, zal met een P1 bestraft worden, met een waarschuwing of een kaart, volgens het oordeel van de scheidsrechter.

## **A) Opraap prioriteiten**

Bij de prioriteiten die specifiek zijn voor de inwerpen, dienen nog een aantal andere prioriteiten gerespecteerd te worden. De prioriteiten op het gebied van het oprapen worden bepaald volgens de richting van het spel.

## **B) Richting van het spel**

De richting van het spel loopt volgens een denkbeeldige lijn, parallel aan de lengte van het terrein en gaande van de ene doellijn naar de andere, via de bal.

Indien een speler, die zich het dichtste bij de bal bevindt, deze kan oprapen zonder de tegenspelers te hinderen, komt de prioriteit hem toe.

Wanneer spelers zich op gelijke afstand van de bal bevinden en uit verschillende richtingen komen, heeft de speler die zich in de richting van het spel beweegt prioriteit.

Wanneer spelers op gelijke afstand van de bal aankomen, in de richting van het spel maar tegen over elkaar, heeft de speler wiens ploeg als laatste de bal heeft aangeraakt prioriteit.

Wanneer spelers op gelijke afstand van de bal aankomen en uit verschillende richtingen komen, en geen enkele speler zich in de richting van het spel verplaatst, is het de speler die zich verplaatst op de lijn die de spelrichting het dichtst benadert, die voordeel heeft.

Enkel wanneer de bal tussen de doellijn en de rand van het terrein valt, gaat de prioriteit naar de speler die zich parallel aan de korte zijde voortbeweegt.

In geen enkel geval mag een speler, zelf indien hij de laatste is, een halve draai maken om de bal op te rapen tussen de doellijn en de rand van het terrein.

De voorgaande prioriteitsprincipes blijven van toepassing in deze situatie.

## **Art. 13 – Verdedigingsmiddelen**

Elke verdediging moet gebeuren in de richting van het spel.

### **A) De mandekking**

De mandekking is de actie die erin bestaat zijn paard in contact te brengen met het paard van de tegenspeler die in het bezit is van de bal, om hem af te remmen, zijn traject te wijzigen.

Het is verboden 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 meerdere spelers gebeuren.

Een tegenspeler mag slechts gedekt worden door hem te duwen met het gewicht en de vaart van het paard.

Het is verboden:

- de tegenspeler om het middel te vatten
- 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.
- Iedere gebruik van de elleboog of gestrekte arm die geen directe actie is om de bal af te nemen moet bestraft worden.
- Een speler mag niet langer dan 3 seconden uit zijn zadel zijn om de bal proberen te bemachtigen.

### **B) Plaatsdekking**

Op straf een P2 op te lopen, mag geen enkele verdediging plaatsvinden van een speler die niet in het bezit is van de bal.

Door een plaatsdekking mag echter wel elke verplaatsing van een dergelijke speler gevolgd worden, op voorwaarde dat deze niet in zijn bewegingsvrijheid wordt gehinderd.

### **C) Het betwisten**

Elke speler mag proberen zich met één hand alleen meester te maken van de bal die in het bezit van een tegenspeler is.

Wanneer de bal vastgepakt is, en een strijd tussen twee spelers ontstaat, mag de bal slechts uit de hand worden gerukt door middel van kracht, van een hand, de arm en een stevige zadeltit.

Tijdens een dergelijke betwisting 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 getuig of aan enig lichaamsdeel van het paard.

Zodra een speler voelt dat zich hij uit het zadel zal gelicht worden moet hij de bal loslaten, op straffe van een P3.

De speler die tijdens deze handelingen een van deze regels schendt, moet op straffe van een P3, de bal afstaan aan de tegenspeler, zelfs wanneer de overtreding ongewild gebeurde.

Tijdens het betwisten van de bal mag geen enkele andere speler aan de actie deelnemen, op straffe van een P3.

Wanneer de speler die de bal vóór de betwisting in zijn bezit had, als winnaar uit de strijd komt, blijft de telling van de passen die daarvoor door zijn ploeg werden uitgevoerd, verworven en wordt de aftelling van de 10 seconden vanaf nul hervat.



Als er geen balbezit is na de betwisting moet de speler terug in het zadel, in tegenovergesteld geval zal een P3 gefloten worden.

Indien de levendigheid van het spel tijdens een betwisting afneemt, of wanneer deze onbeslist blijft, zal de scheidsrechter de actie stopzetten en een P3 fluiten in voordeel van de verdediger.

## **D) De offensieve fout**

Er is sprake van een offensieve fout, als de aanvaller, met of zonder bal, zijn traject veranderd en daarbij op een verdediger inrijdt die zich in de richting van het spel bevindt, ook al staat deze stil.

In het geval van een stilstaande verdediging of verdediging met een mindere snelheid, is er een offensieve fout als de aanvaller op deze inrijdt.

Er is sprake van een offensieve fout, als de aanvaller zich op kracht door de verdediging heen dringt. Het doordringen met behulp van de kracht van het hoofd of het bovenlichaam moet bestraft worden.

Er is sprake van een offensieve fout (of verdedigende) als een speler achteruitgaat wanneer er nog ruiters achter hem zijn.

Een aanvaller mag de blokkerende verdediging verlaten langs voor, langs achter of al draaiend naar de andere dan waar de verdediger zich bevindt.

Een aanvaller die remt ten opzichte van een aankomende verdediger mag terug vooruit vertrekken op voorwaarde dat hij deze niet raakt.

## ***Art. 14 – Speler op de grond***

Geen enkele speler mag vanaf de grond de bal nemen of in het spel tussenkomen.

Als dit gebeurt wordt het spel stopgezet en zal een P3 worden toegestaan aan de tegenstrever.

De scheidsrechter fluit een spelonderbreking zodra een speler op de grond is. Na overleg met de scheidsrechter op de stoel, geeft hij een fout in het voordeel van één van beide ploegen.

## **A) Vrijwillig het terrein verlaten**

Een speler die vrijwillig om voor het even welke reden (herstelling tuig, verwonding,...) het terrein verlaat moet voet aan de grond zetten.

Hij mag enkel het terrein terug betreden na een spelonderbreking en wel in zijn speelhelft.

## **B) Onvrijwillig het terrein verlaten**

Een speler die onvrijwillig het terrein heeft verlaten mag onmiddellijk terugkomen in beweging en in de richting van het spel.

Een speler te paard buiten het speelterrein moet onmiddellijk terugkomen van de galop in draf of stap op straffe van een P3.

## **Art. 15 – Gevaarlijk rijden en anti-spel**

Het is verboden

opzettelijk te hinderen door zich te verplaatsen dwars over de lijn van het spel van de tegenspeler. Het maakt niet uit of deze in balbezit is of niet.

de bal vrijwillig rond zich te slingeren om de tegenspeler te intimideren

het paard te slaan met de bal of met wapperende teugels ;

een tegenspeler of een paard van een tegenspeler te bedreigen, te slaan, of tegen te houden ;

op een speler te verdedigen terwijl die de bal tracht op te rapen ;

op het zadel te gaan staan of in de stijgbeugelriemen te gaan staan om de bal te intercepteren;

een tegenspeler te intimideren, vooral bij het oprapen, en hem zo te verplichten van richting te veranderen om een botsing te vermijden, alhoewel er in feite geen enkele fout is begaan.

De bal af te schermen zonder dat je in het zadel zit.

Een paard die met eender welk been slaat naar een ander, moet onmiddellijk het spel verlaten en mag deze speeldag het veld niet meer betreden.

Een paard die bijt moet ook direct het spel verlaten en mag enkel en alleen het spel hervatten met een lederen muilkorf. Indien er geen muilkorf beschikbaar is, mag het paard het spel niet meer hervatten.

Het staat de scheidsrechter vrij elke handeling te bestraffen die hem gevaarlijk of unfair lijkt.

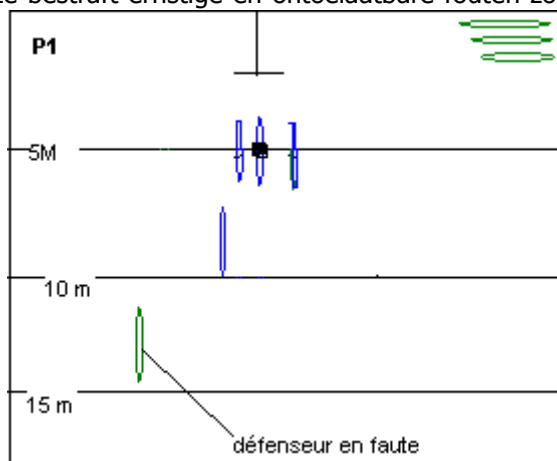
## **Art. 16 – Strafmaatregelen**

Verschillende soorten strafmaatregelen, de ene al ernstiger dan de andere, kunnen worden toegepast en moeten de scheidsrechter in de mogelijkheid stellen onregelmatig spel te straffen.

Men noemt « de beledigde partij » deze die het voorwerp van de fout en « de beledigende partij » deze die de fout maakt.

### **A) Straf n°1 (P1)**

Deze bestraft ernstige en ontoelaatbare fouten zoals brutaliteit, gevaarlijk spel, beledigingen aan het adres van de scheidsrechter.



De scheidsrechter laat de spelers van de beledigende partij zich opstellen, samen in één hoek van hun speelhelft,

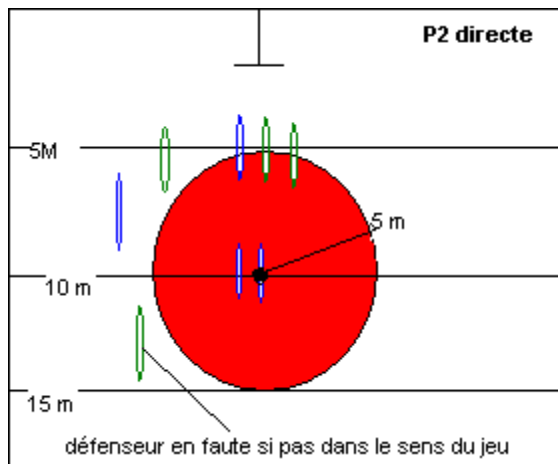
Eén speler van de beledigde partij zet zich op de lijn van de 5 m, met stilstaand paard en voert vrij een rechtstreeks schot uit. Het paard van de werper mag vastgehouden door één van zijn mede spelers, de andere spelers moeten zich achter plaatsen achter de 5 meter lijn, dus achter de bal.

De spelers van de beledigende partij mogen het schot niet onderscheppen en evenmin een verdedigingactie uitvoeren.

Wanneer de speler die de P1 neemt het doel mist en de bal terug kan recupereren zonder dat de bal de grond geraakt heeft, moeten er eerst 3 passen gegeven worden alvorens er mag gescoord worden. Indien de bal op de grond valt, heeft de verdedigende ploeg als eerste voorrang om de bal op te rapen eender waar de bal valt.

## B) Straf n°2 (P2)

Deze straf wordt toegepast bij fouten die minder ernstig zijn maar toch nadelig voor het verloop of de veiligheid van het spel, zoals het niet naleven van het recht op oprapen, obstructiefouten, intimidatie van een tegenspeler, enz.

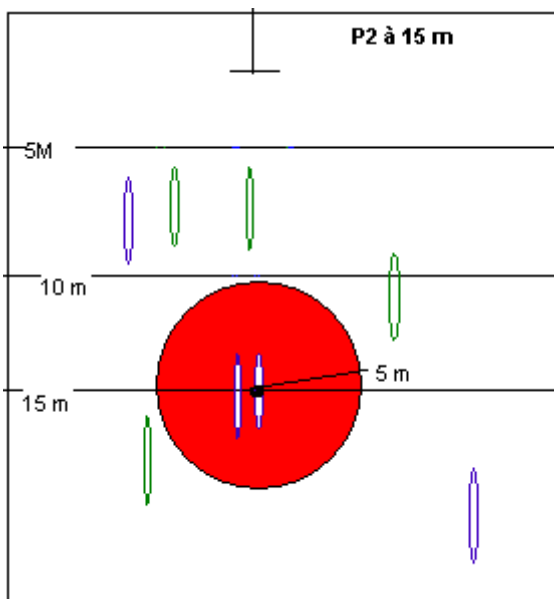


De ploeg die het doelschot mag uitvoeren heeft volgende keuze:

- het direct schot van op 10meter
- de regel van 3 passen uitvoeren. In dit geval, plaatst zich op de 15 meterlijn.

De kapitein van de ploeg geeft zijn keuze door aan de scheidsrechter en deze mag niet meer veranderen.

Indien de ploeg aan wie de straf bevoorreed kiest voor een direct schot, moet de tegenpartij zich plaatsen op 5meter van de werper ervoor of ernaast in de richting van het spel en mag er geen verdediging op hem uitgevoerd worden. De spelers moeten met hun voeten in de stijbeugels blijven. Het schot moet gegeven worden van op een stilstaand paard.



Indien de bal de lijn van de goal niet overschrijdt of wanneer de actie niet uitdrukkelijk een poging is voor een directe worp, wordt er een P3 toegekend aan de andere ploeg

Wanneer de bal niet in de goal gaat (bijv op de ring) en een medespeler van de werper kan de bal recupereren zonder dat de bal de grond geraakt heeft, moeten er eerst terug 3 passen gedaan worden alvorens er gescoord mag worden.

Indien de beledigde partij kiest voor de regel van 3 passen, plaatst de beledigende partij zich in de richting van het spel waar ze zelf willen. In dit geval mag er wel verdedigd worden.

In beide gevallen mogen de spelers van de verdedigende ploeg zich plaatsen waar ze zelf willen, maar nooit achter de lijn waar de speler met de bal zich bevindt, dus enkel in de 15m zone of in de 10m zone en niet in een straal van 5m rond de speler met de bal.

De spelers van de aanvallende ploeg mogen zich plaatsen waar ze willen.

## C) Straf n°3 (P3)

Deze straf wordt toegepast bij alle eenvoudige en weinig belangrijke overtredingen.

De scheidsrechter laat de straf spelen op de precieze plaats waar de fout gemaakt werd op de speelhelte van de aanvallende ploeg.

De scheidsrechter laat de penaliteit spelen ter hoogte van de middellijn als de fout gemaakt werd in de speelhelft van de verdedigende ploeg, loodrecht ten opzichte van de plaats waar de fout gemaakt werd. De actie moet beginnen met een pas.

De spelers van de beledigde ploeg mogen zich plaatsen waar ze willen, maar nooit achter de lijn waar de speler met de bal zich bevindt en niet in een straal van 5 meter van de speler met de bal, de spelers van de aanvallende ploeg mogen zich plaatsen waar ze willen.

Indien niet zo zal de scheidsrechter een penalty 3 fluiten.

De spelers van de verdedigende ploeg moet zich op minstens 5m van de plaats van de fout en in de richting van de aanval plaatsen.

Het spel wordt hervat altijd vanaf het fluitsignaal van de scheidsrechter en wordt verplicht gevolgd door een pas.

## ***Art. 17 – Technische fout***

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

Ze mogen de waarschuwingen van de scheidsrechter niet verwaarlozen, noch onsportieve middelen gebruiken zoals:

zich wenden tot een official of op oncorrecte wijze contact met hem opnemen

taal of gebaren gebruiken die beledigend kunnen zijn

een tegenspeler prikkelen

het verloop van de ontmoeting vertragen door de inworp van de bal te beletten

van nummer veranderen zonder de scheidsrechter daarover in te lichten;

Een vervanging maken zonder spelonderbreking.

Elke ruiter moet meester blijven van zijn snelheid en richting. In het tegenovergestelde geval, dat hij in balbezit is of niet, kan de scheidsrechter hem een straf geven indien hij dit principe niet naleeft.

Volgens de ernst van de overtredingen, zal de technische fout bestraft worden met een P1, een P2, een P3,

of een verwijdering van het terrein, en dit volgens het oordeel van de scheidsrechter.

De technische overtredingen die duidelijk niet opzettelijk waren en geen invloed hebben op het spel, of de overtredingen die een administratief karakter hebben, worden niet als technische fouten beschouwd, behalve wanneer dezelfde overtreding herhaald wordt na waarschuwing van een scheidsrechter aan de kapitein in overtreding.

Opzettelijk begane technische overtredingen, overtredingen die een onsportief karakter hebben of die de speler in overtreding een ongerechtvaardigd voordeel geven, moeten onmiddellijk bestraft worden als technische fout.

Technische fouten kunnen eveneens begaan worden vóór de ontmoeting, tijdens de rust of tijdens de rust tussen verlengingen en tot een half uur na de match.

## ***Art. 18 – Sancties***

De scheidsrechter heeft de mogelijkheid op elk gewenst moment het afkeurenswaardige gedrag van een speler te bestraffen door waarschuwingen of zelfs een verwijdering van het terrein.

Bij ernstige fouten, zal de beschuldigde speler niet alleen bestraft worden door de penalty die aan zijn ploeg gegeven wordt, maar tevens door:

een eerste gele kaart als waarschuwing. De speler die de penaliteit krijgt blijft op het terrein. De gele kaarten zijn cumuleerbaar gedurende het seizoen van een zelfde competitie. Na een derde gele kaart gedurende de competitie zal de speler uitgesloten worden voor de volgende match.

de tweede gele kaart gedurende de zelfde match laat toch toe de speler te vervangen, maar dan mag hij niet meer terug komen op het veld tot het einde van de match. De tweede gele kaart is niet gelijkwaardig met een rode kaart en veroorzaakt dus geen uitsluiting voor de volgende match.

een rode kaart, betekent de onmiddellijke uitsluiting van de speler zonder mogelijkheid tot vervanging. Iedere rode kaart brengt met zich mee dat de scheidsrechter te paard een rapport maakt, en de uitsluiting van de gestrafte speler voor de officiële match die volgt of meer, in functie van de beslissing van de Disciplinaire Commissie.

Alle definitieve uitsluitingen (tweede gele kaart of rode kaart) verplicht de speler het terrein en de veiligheidzone te verlaten.

Let wel, dit geldt voor alle personen( zowel grooms, trainers en verzorgers) die deel uitmaken van een ploeg die deelneemt aan de competitie.

Op alle ogenblikken van de wedstrijd moeten er minstens 3 spelers zijn.

Ingeval er maar 2 spelers overblijven wordt de ploeg forfait verklaard door de scheidsrechter met een score van 7-0. De doelen gemaakt gedurende de match blijven tellen voor het klassement van de beste scorer.

### ***Art. 19 –Disciplinaire Commissie***

Enkel de Secretaris Generaal is bevoegd om een betwist geval door te zenden naar de disciplinaire commissie. Zie het Algemene Reglement van de K.B.R.S.F.

### ***Art. 20 – Klachten***

Zie het Algemene Reglement van de K.B.R.S.F.

### ***Art. 21 – Doping***

Controle op doping kan in elk stadium van de competitie worden uitgevoerd.

Het Algemene Reglement van de K.B.R.S.F. is van toepassing op alle gevallen van doping van de paarden.

### ***Art. 22 – Forfait***

Zie het artikel V (Inschrijving van een ploeg)