

OFFIZIELLES REGLEMENT!



GENERELLES REGLEMENT

1) Das Spielfeld

a) Die Abmessung

Länge: 40m – 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.

LA CUERRA kann in der Halle oder im Freien gespielt werden.

c) Die Spielfeldlinien

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

- Die Mittellinie
- Die 5 m Linie gemessen vom Tor (Sun) weg.

2) Die Tore (Sun)

Die Tore bestehen aus einem patentierten System, sind aufblasbar mit einer Gesamthöhe von 3,7 Meter und haben einen Durchmesser von 1 Meter. Sie werden 5 - 7 Meter von der kurzen Seitenbande herein aufgestellt.

3) Der Ball

Der Ball ist speziell für **LA CUERRA** angefertigt und wird von den zuständigen Personen abgegeben.

4) Die Mannschaften

a) Allgemein

Eine Mannschaft besteht aus maximal 6 Reitern und Pferden. Maximal 4, mindestens jedoch 3 Spieler pro Mannschaft abhängig von der Größe des Spielfeldes, beteiligen sich gleichzeitig am Spiel, während sich die übrigen 2 Reiter mit ihren Pferden außerhalb des Spielfeldes (Pylonen) aufhalten müssen.

b) Spieleraustausch

Ein Spieleraustausch ist nur während der Spielpausen möglich.
Die Ausnahme ist bei einer Verletzung der Reiter oder eines Pferdes.

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) Platzreife

Um an regulären, offiziellen Spielen teilnehmen zu können, muss der Reiter im Besitz der nationalen **LA CUERRA** Platzreife mit Gültigkeit für das laufende Jahr sein. Die Platzreife wird durch eine Kommission durch die Überreichung einer Gürtelschnalle erteilt.

b)Ausrüstung

- Das Outfit der Dressen, Spielerhosen und Schabracken werden von **LA CUERRA** vorgegeben.
- 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

LA CUERRA 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.

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 Sattलगurt 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 **LA CUERRA** - Sättel.
Verboten sind Westernsattel, Damensattel und Rennsattel!

- Scheuklappen sind verboten!
- Der Gebrauch von fixen oder geschraubten Stollen sind nur auf Gras erlaubt, mit Rücksprache des **LA CUERRA**-Verband.
- 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 **LA CUERRA** 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 der Pausenzeiten 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 von **LA CUERRA** gestellt, es besteht aus 1 - 3 Personen.

Dieses Komitee ernennt die Schiedsrichter für die einzelnen Spiele und überwacht deren reibungslose Abwicklung und 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 1 Schiedsrichter auf die Einhaltung der Spielregeln hin kontrolliert. Er sitzt in der Mitte der Sicherheitszone auf einem Hochstuhl oder auf einer erhöhten Plattform.

Der Schiedsrichter muss sicherstellen, dass die Regeln respektiert, befolgt und ausgeführt werden. Vor dem Spiel ist der Schiedsrichter verantwortlich dass 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 Abreitplatz, 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.

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 Supervisor 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 Supervisor 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 4 Spielzeiten zu je 5 min. Die Pausen betragen 3 min, wobei nach jeder Spielzeit die Tore gewechselt werden.

Ein offizieller Zeitnehmer kontrolliert die Spieluhr.

b) Spielunterbrechungen

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

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

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

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. 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 jeder Spielzeit werden die Seiten gewechselt.

b) Am Beginn der Spielzeit

Am Spielbeginn jeder Spielzeit wird mit einem Schiedsrichtereinwurf das Spiel eröffnet. Der Schiedsrichtereinwurf wird nur mit 2 Spielern, je 1 Spieler aus einer Mannschaft, ausgeführt. 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.

Die übrigen Spieler stellen sich jeweils in ihrer Spielhälfte im Abstand von mindestens 5 Metern entfernt auf und dürfen erst dann ins Spiel eingreifen, wenn einer der Spieler den Ball gefangen oder abgelenkt hat.

c) Am Ende jeder Spielzeit

Am Ende jeder Spielzeit 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 Schiedsrichter ab.

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

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

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

d) Der Spielstand

Die Mannschaft gewinnt, welche die meisten Tore schießt. Ein Tor wird erst dann gewertet, wenn alle Mitspieler derselben Mannschaft im Ballbesitz waren, 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 beliebig oft und in jeder Art und Weise gepasst werden.

Ein Tor wird dann gewertet, wenn der ganze Ball durch den Ring fliegt unter der Voraussetzung das alle Pässe erfolgt sind ohne eines Regelverstoßes.

Wird ein Tor 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 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 Punktegleichstand, 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 3 Minuten nach der 4. Spielzeit. Der Schiedsrichter eröffnet mit einem Schiedsrichtereinwurf. 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 Tore 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) Das Zuspiel

Ein Zuspiel 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 gültiges Zuspiel gewertet. Der Ball muss eine so genannte Flugphase haben. Bevor eine Mannschaft die Berechtigung zum Korbschuss hat, müssen alle Mitspielern der selben Mannschaft im Ballbesitz gewesen sein. Sollte der Ball dazwischen zu Boden fallen oder sollte ein Gegenspieler zwischendurch den Ball fangen, so müssen die Zuspiele von neuem gezählt werden. Ein bloßes Ablenken des Balles in der Flugphase durch einen Gegenspieler gilt nicht als Unterbrechung der Reihenfolge der Zuspiele. 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 einen Ballverlust.

12) Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er zur Gänze außerhalb der Spielbegrenzung ist. Das Spiel wird mit Ballverlust gegen die Mannschaft fortgesetzt, die den Ball zuletzt geführt hat. Der Ballverlust wird dort ausgeführt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, jedoch am nächsten zum gegnerischen Tor ist die Mittellinie.

13) Hinter dem Tor (Sun)

Hinter dem Tor befindet sich eine Sicherheitszone von mindesten 5 - 7 Metern in dieser Zone darf der Gegner mit dem Ball einreiten aber nicht verteidigt werden. Der Gegner muss sich hinter die Mittellinie zurück ziehen und den Angriff neu aufbauen.

14) Torschuss

Nach einem korrekten Torschuss, bekommt die andere Mannschaft den Ball und spielt von ihrem eigenen Tor weg. Die gegnerische Mannschaft muss mindestens 5m davor in Spielrichtung Aufstellung nehmen.

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 Ballverlust 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 verlangsamten, 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 Ballverlust 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 einem Freiwurf auf das Tor 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.

Liegt einmal der Ball so, dass man ihn aus der Bewegung heraus nicht aufnehmen kann, dann gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf.

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.

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 aufnehmen 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.

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 Zuspiele ordentlich erfolgen.

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 einem Freischuss von der 5m Linie zum Tor oder eine Ballverlust 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.

b) Decken des Gegenspielers

Es ist auf keinen Fall erlaubt einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, körperlich zu markieren. 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 ihn in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken.

c) Aufreiten

Es ist verboten in jeder Situation auf ein **langsames oder stehendes Pferd aufzureiten** und wird immer mit einem **Freiwurf auf das Tor** geahndet.

d) 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 einen Ballverlust 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) Die Strafen

a) Allgemein

Der Schiedsrichter ist berechtigt bei Regelverstößen Strafen je nach Schwere zu vergeben. Es gibt 2 unterschiedliche Strafen mit entsprechendem unterschiedlichem Schweregrad, wobei diese noch begleitet sein können von einer gelben oder roten Karte, angemessen der Schwere und Gefährlichkeit des Regelbruches.

Die Strafe darf erst nach dem Signal des Schiedsrichters abgepielt 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) Freiwurf auf das Tor

Einen Freiwurf 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 stehenden Pferd, einen Direkteinwurf auf das Tor, nach dem Signal vom Schiedsrichter.

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

Trifft der Spieler nicht in das Tor wird der Ball wie im Pkt. 15. aufgehoben und das Spiel fortgeführt.

c) Ballverlust

Der Ballverlust wird bei leichten Regelverstößen verhängt.

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

Wird den Verteidigern in der eigenen Spielhälfte ein Ballverlust zuerkannt, so wird vom eigenen Tor abgepielt und der Ballhalter positioniert sich 1m vor dem Tor. 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 Pass-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 weiteres 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 einem Freiwurf oder Ballverlust bestraft werden und weiteres kann er eine rote oder gelbe Karte vergeben.

Die Strafen können vom Schiedsrichter vor dem Spiel, während des Spieles und während der Spielzeitpause 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 den Ball und das Spiel wird beim eigenen Tor fortgesetzt wie Pkt.14. Wenn ein Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, pferdelos wird, dann stoppt der Schiedsrichter das Spiel falls er die Situation für gefährlich hält.

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.

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
- Die zweite gelbe Karte führt zum Ausschluss des Spielers, jedoch kann dieser ersetzt werden von einem Ersatzspieler.
- Eine rote Karte führt zum Ausschluss des Spielers. Der Spieler kann nicht ersetzt werden. Zusätzlich kommt der Fall vor die Disziplinarkommission. Eine rote Karte wird mit einem Freiwurf auf das Tor vergeben.

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

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 Organisers der Veranstaltung statt finden. Durchgeführt vom Tierarzt und dem Supervisor.

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 Supervisor und ist augenblicklich auszuführen.

Die Spieler bzw. Pfleger müssen in ihrer Mannschaftsuniform zur Untersuchung kommen. Die Dokumente zur Identifizierung der Pferde, müssen vor der tierärztlichen Inspektion abgegeben werden und werden nach dem letzten Spiel wieder zurückgegeben.

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.
- eine Person die Preise entgegen nimmt.