

Koninklijke Belgische Ruitersportfederatie

K.B.R.S.F.

v.z.w.



*Est. 1885*  
Royal Belgian Equestrian Federation

# Nationaal Reglement

## Horseball

### 2023

Voorgesteld tijdens de Nationale Commissie 13/12/2022

Goedgekeurd door de Raad van Bestuur

Deze editie treedt in voege vanaf de publicatie ervan op de website van de K.B.R.S.F., « [www.equibel.be](http://www.equibel.be) ». Vanaf deze datum vervallen alle andere, voorafgaande edities en alle andere officiële documenten die eerder gepubliceerd werden.

---

**K.B.R.S.F. vzw – F.R.B.S.E. asbl**

Belgicastraat 9/2  
B-1930 Zaventem / Belgium

☎ (32) 2.478.50.56 \* 📠 (32) 2.478.11.26

✉ info@equibel.be \* 🌐 www.equibel.be

IBAN: BE 98 4276 1581 8193 - BIC/SWIFT: KREDBEBB  
TVA BE 0409.553.992

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>PERIODE VOOR OFFICIËLE WEDSTRIJDEN .....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>WOORD VOORAF .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>INLEIDING .....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>ALGEMENE REGELS .....</b>	<b>5</b>
4.1	HET TERREIN .....	5
4.1.1	<i>De afmetingen:</i> .....	5
4.1.2	<i>De bodem</i> .....	6
4.1.3	<i>Veiligheidszones</i> .....	6
4.1.4	<i>Afbakening van het speelveld</i> .....	6
4.1.5	<i>Speellijnen</i> .....	6
4.1.6	<i>Roken en alcohol</i> .....	7
4.2	DE DOELEN .....	7
4.3	DE BAL .....	8
4.4	DE TEAMS .....	8
4.4.1	<i>Inschrijving van een team</i> .....	8
4.4.2	<i>Kalender</i> .....	10
4.4.3	<i>De vervangingen</i> .....	10
4.4.4	<i>De kapitein: rechten en plichten</i> .....	10
4.5	DE SPELERS .....	10
4.5.1	<i>Uitrusting van de spelers</i> .....	11
4.5.2	<i>Verzorging van de spelers</i> .....	11
4.6	DE PAARDEN .....	12
4.6.1	<i>Inschrijvings- en deelnemingsvoorwaarden</i> .....	12
4.6.2	<i>Categorie pony's</i> .....	12
4.6.3	<i>Categorie paarden</i> .....	12
4.6.4	<i>Categorie shetlandpony's</i> .....	12
4.6.5	<i>Uitrusting van de paarden</i> .....	13
4.6.6	<i>Kreupelheid, bloeding, wreedheid en mishandeling</i> .....	14
4.6.7	<i>Geschiktheid en opleidingsniveau pony's/paarden</i> .....	15
4.7	TRAINERS EN VERZORGERS .....	15
4.8	OFFICIALS: RECHTEN EN PLICHTEN .....	16
4.8.1	<i>Het comité van toezicht (jury d'appel)</i> .....	16
4.8.2	<i>De Voorzitter van de Jury (supervisor)</i> .....	16
4.8.3	<i>De opleider van de scheidsrechters</i> .....	17
4.8.4	<i>De scheidsrechters</i> .....	17
4.8.5	<i>Het secretariaat van de liga</i> .....	17
4.8.6	<i>Het wedstrijdsecretariaat</i> .....	18
4.8.7	<i>De tijdopnemer</i> .....	18
4.9	VETERINAIRE KEURING .....	18
4.9.1	<i>Algemeen</i> .....	18
4.9.2	<i>Tijdstip keuring</i> .....	18
4.9.3	<i>Aantal paarden voor de teams in wedstrijden</i> .....	18
4.9.4	<i>Veterinaire keuring voor wedstrijden</i> .....	18
4.9.5	<i>Uitvoering van de veterinaire keuring</i> .....	18
4.10	ORGANISATIE VAN EEN WEDSTRIJD .....	19
4.10.1	<i>Digitale wedstrijdblad</i> .....	19
4.10.2	<i>Speeltijd</i> .....	20
4.10.3	<i>SCORE</i> .....	22
4.10.4	<i>Forfait</i> .....	22
<b>5</b>	<b>SPELREGELS .....</b>	<b>23</b>
5.1	DE RICHTING VAN HET SPEL .....	23
5.2	TOSS .....	23

5.3	FAIR PLAY EN PROTOCOL VOOR HET BETREDEN EN VERLATEN VAN DE PISTE .....	24
5.4	DE OPRAAP .....	24
5.5	REGELS OMTRENT DE PASSES .....	25
5.5.1	<i>De bal oprapen</i> .....	25
5.6	DE INWORP EN DE TUSSEN-TWEE .....	27
5.7	BAL BUITEN .....	30
5.8	HET SPEELVELD VERLATEN .....	30
5.9	HET TERREIN VERLATEN .....	31
5.10	SPELER OP DE GROND .....	31
5.11	MANIEREN VAN AANVALLEN EN VERDEDIGEN .....	31
5.12	AANVALLENDE EN VERDEDIGENDE FOUTEN .....	34
5.13	TECHNISCHE FOUT .....	35
<b>6</b>	<b>STRAFWORPEN .....</b>	<b>35</b>
6.1	ALGEMEEN .....	35
6.2	STRAFWORP 1 / P1 .....	36
6.3	STRAFWORP 2/ P2 .....	36
6.4	STRAFWORP 3/P3 .....	38
6.5	GEDEELDE STRAFWORP .....	38
6.6	INDIVIDUELE SANCTIES/KAARTEN .....	38
<b>7</b>	<b>KLASSEMENT .....</b>	<b>39</b>
7.1	FORFAIT .....	40
7.2	DISKWALIFICATIE .....	40
7.3	GELIJKE STAND .....	40
<b>8</b>	<b>DOPING .....</b>	<b>41</b>
<b>9</b>	<b>ORGANISATIES IN BELGIË .....</b>	<b>41</b>
9.1	KAMPIOENSCHAP VAN BELGIË .....	41
9.1.1	<i>Principe van het Belgisch Kampioenschap</i> .....	41
9.1.2	<i>Seizoen en locaties</i> .....	41
9.1.3	<i>Afdelingen</i> .....	41
9.1.4	<i>Kwalificatie van de ploegen</i> .....	41
9.1.5	<i>Wedstrijdschema - Volgorde van de wedstrijden</i> .....	41
9.1.6	<i>Challenges</i> .....	42
9.1.7	<i>Beker van België</i> .....	42
<b>10</b>	<b>BETWISTINGEN EN CLAUSULES DIE NIET IN DIT REGLEMENT ZIJN VOORZIEN .....</b>	<b>42</b>
<b>11</b>	<b>WEDSTRIJD .....</b>	<b>42</b>

# HORSEBALL-REGELS

Niet alle gevallen kunnen worden voorzien in dit reglement. Ingeval van onvoorziene of uitzonderlijke omstandigheden, behoort de official een beslissing te nemen in een sportieve geest die zo nauw mogelijk aansluit met de geest van dit reglement, het algemeen en diergeneeskundig K.B.R.S.F. Reglement en de FIHB Reglementen ([www.fihb.net](http://www.fihb.net)).

De originele tekst van dit reglement werd opgesteld in het Nederlands. Mochten er tijdens de vertaling onduidelijkheden ontstaan, dan is de Nederlandse tekst doorslaggevend.

## **1 PERIODE VOOR OFFICIËLE WEDSTRIJDEN**

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

## **2 WOORD VOORAF**

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

Door de kracht en de snelheid van de spelacties dienen de spelers de regels grondig te kennen en strikt toe te passen.

Het spel komt slechts volledig tot zijn recht als de arbitrage, de manier van spelen en de geest van het spel blijk geven van respect voor de 'sportiviteit' en de bescherming van het paard.

Deze sportiviteit is de essentie van elke ploegsport en vormt de hoeksteen van horseball.

Binnen een ploeg moeten de kledij en de presentatie van de spelers en de paarden correct, proper en uniform zijn. De spelers dienen vanaf het begin met dit concept vertrouwd te zijn.

## **3 INLEIDING**

Iedereen die deelneemt aan een horseball-wedstrijd, wordt geacht dit reglement te kennen en zich zonder voorbehoud te schikken naar alle daarin vervatte bepalingen. Meer bepaald moet elke deelnemer in het bezit zijn van de juiste licentie.

D.w.z. Officiële wedstrijd → Wedstrijdlicentie

Vriendschappelijke wedstrijd → minimum basislidmaatschap (L01)

Tijdens het jaar kunnen eventueel wijzigingen worden aangebracht aan dit reglement. Die wijzigingen zullen door de K.B.R.S.F. worden bekendgemaakt.

## **4 ALGEMENE REGELS**

### **4.1 HET TERREIN**

#### **4.1.1 De afmetingen:**

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

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

#### **4.1.2 De bodem**

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

De wedstrijden kunnen zowel binnen als buiten plaatsvinden. Als de wedstrijd buiten wordt afgewerkt, moet het terrein ook bij regen bespeelbaar zijn.

Er moet een perfecte bodem zijn (zowel in piste als paddock) die tegen alle weersomstandigheden bestand is en voldoende afmetingen heeft.

#### **4.1.3 Veiligheidszones**

Langs de lange zijden dient een vrije zone te worden voorzien die we de veiligheidszone noemen. Deze zone moet 3 tot 5 m breed zijn waar aan de ene kant de vervangers, trainers en de verzorgers plaatsnemen en aan de andere kant de scheidsrechters.

Bij de keuze van het speelveld wordt de voorkeur gegeven aan terreinen in openlucht. Indien er indoor gespeeld wordt, moet het terrein voldoende breed zijn om ook de veiligheidszone te kunnen inrichten of moet het overeenstemmen met een manege met een schutting (min hoogte 1,20m) over de volledige omtrek met het oog op de veiligheid van de paarden, spelers & publiek. In de buurt van het speelveld moet een zone voor de vervangers worden voorzien die gemakkelijk en snel toegang biedt tot het terrein.

#### **4.1.4 Afbakening van het speelveld**

Zowel langs de korte zijden als langs de lange zijden moet het speelveld worden afgebakend met opblaasbaar materiaal. De afbakening moet beletten dat de bal buiten het terrein kan rollen maar de veiligheidszone en het speelveld moeten overal gemakkelijk overschreden kunnen worden.

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

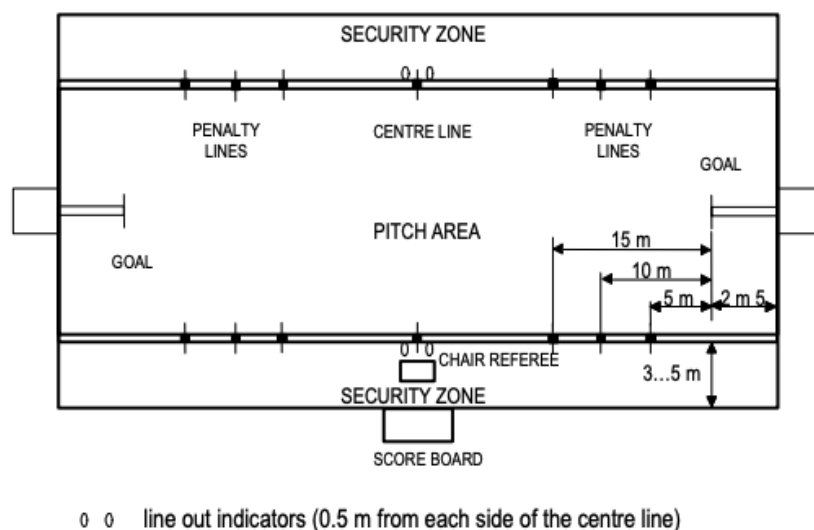
De verlenging van de korte zijden, die de veiligheidszone afbakent, moet minstens 1,20 m hoog zijn.

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

#### **4.1.5 Speellijnen**

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

- Paardencompetitie
  - De middenlijn;
  - De penaltylijnen op 5 m, op 10 m en op 15 m loodrecht op de doelen
  - De positie van de spelersrijen bij de inworp (0.50 m aan weerskanten van de middenlijn).
- Shetlandcompetitie
  - De middenlijn
  - Penaltylijn 1 (3M)
  - Penaltylijn 2 rechtstreekse worp (6M) en onrechtstreekse worp (9M).



#### 4.1.6 Roken en alcohol

Tijdens de match is roken en alcoholgebruik verboden op het wedstrijdterrein op straffe van technische fout ten voordele van de tegenpartij.

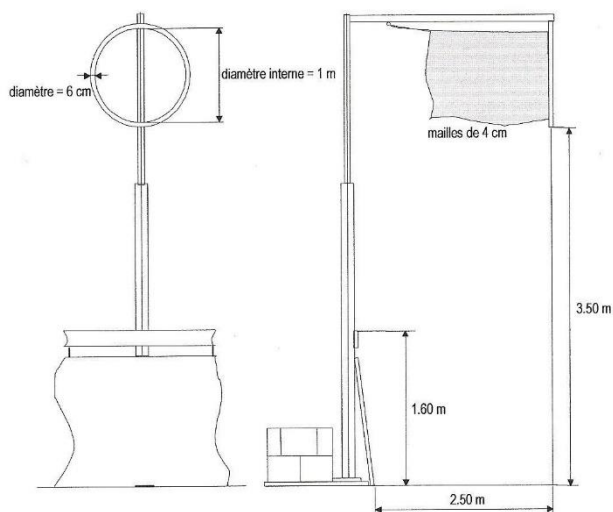
#### 4.2 DE DOELEN

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

De doelen bestaan uit een 6 cm dikke, witgeschilderde metalen cirkel met een diameter van 1 m, uitgerust met een net (mazen 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 korte zijde.

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

Voor de shetlandcompetitie is de hoogte van de goal 2.50m.



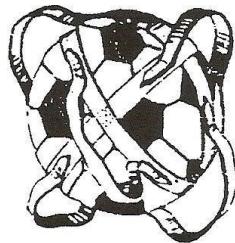
### 4.3 DE BAL

Er wordt gespeeld met een leren bal. De bal zit in een net met zes sterke leren handgrepen.

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

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

Bal voor shetlandcompetitie: T2



### 4.4 DE TEAMS

#### 4.4.1 Inschrijving van een team

Inschrijvingsprocedure voor de ploegen van het Belgisch Kampioenschap

De ploegen worden ingeschreven via de eigen liga. De liga's bezorgen hiervoor een inschrijvingsformulier met de betalingsgegevens.

De spelers van het team dienen lid te zijn bij een liga. Het team dient uit minstens 5 spelers te bestaan voor de paardencompetitie en uit 4 spelers voor de shetlandcompetitie.

Iedere ploeg dient een 'ploegverantwoordelijke' aan te duiden voor de duur van het seizoen. De ploegverantwoordelijke dient een licentie te hebben bij één van beiden liga's en zal de contactpersoon zijn voor de Nationale Commissie van de K.B.R.S.F. en de liga's en is verantwoordelijk voor het doorgeven van alle informatie aan de spelers van zijn ploeg.

**Fase 1:** Inschrijving van de ploeg voor het seizoen

De ploegen bezorgen hun ploeginschrijving aan hun eigen liga via [www.horseballonline.be](http://www.horseballonline.be) en maken de betaling van het voorschot over aan de K.B.R.S.F.

De ploegen die zich niet aan de deadlines houden wat betreft betalingen en inschrijvingsbladen, krijgen een boete (€100) en krijgen geen garantie of ze kunnen deelnemen het komende seizoen. Alle bedragen zijn jaarlijks aanpasbaar en zullen meegedeeld worden door de liga's.

De ploegverantwoordelijke zal, na betaling, een login ontvangen zodat men de spelers en paarden kan ingeven via [www.horseballonline.be](http://www.horseballonline.be)

Elke ploeg dient een volledig spelerslijst in te dienen alvorens Fase 1 succesvol kan afgerond worden. Dit dient minimum een maand na de ploeginschrijving datum te gebeuren.

**Fase 2:** Inschrijving van de spelers en paarden - 14 dagen voor elk wedstrijdweekend

De ploegen maken hun inschrijvingsgeld over aan de organiserende liga. Indien de betaling voor dit wedstrijdweekend laattijdig zou gebeuren zal er € 30,00 boete aangerekend worden per speeldag.



De (boete)factuur dient betaald te worden bij ontvangst. Zolang de liga de betaling na ontvangst van de factuur niet ontvangen heeft, blijft de ploeg geschorst. Elke geschorste wedstrijd betekent een forfait.

#### Naam van de ploeg

De ploegnaam mag tijdens hetzelfde seizoen en gedurende het volledige Belgische kampioenschap niet gewijzigd worden. Bij het begin van ieder jaar mag een club de naam van zijn ploeg wijzigen zonder zijn kwalificatie te verliezen. In geval dat een nieuwe ploeg wenst in te schrijven, kan die door de Nationale Commissie beoordeeld worden om zijn niveau te bepalen.

#### Ploegkleuren

Elk team kan 2 teamkleuren doorgeven via [www.horseballonline.be](http://www.horseballonline.be). De organiserende liga wijst bij het opstellen van het wedstrijdschema voor elke wedstrijd de kleur van elk team toe.

#### Aantal spelers

Het aantal spelers is gelimiteerd tot 12 spelers voor de paardencompetitie en 9 spelers voor de shetlandcompetitie, doch met een minimum van 5 spelers.

Een speler mag zich tijdens hetzelfde seizoen niet gelijktijdig bij twee verschillende ploegen inschrijven. De Nationale Commissie kan voor specifieke gevallen een afwijking toestaan.

Voor de ondersteuning van onervaren shetlandploegen, laat de Nationale Commissie uitzonderlijk toe dat deze ploegen ondersteund worden door ervaren spelers en dit volgens de onderstaande regels:

- Elke ploeg geeft max. 3 namen door van ervaren spelers voor begin van het seizoen.
- Max. 1 ervaren speler bij 1 onervaren ploeg per match.
- Geen beperking op aantal speeldagen.

Wanneer de Nationale Commissie vaststelt dat de competitie hierdoor te veel beïnvloed wordt, kan op deze uitzondering teruggekomen worden

De ploegen mogen gemengd zijn. Het seizoen loopt ieder jaar van 1/01 tot 4 weken na de laatste speeldag van het seizoen.

#### Uitschrijven van een speler

Een speler kan op elk moment uitgeschreven worden uit een team, op verzoek van de ploegverantwoordelijke of de speler zelf, op voorwaarde dat het minimumaantal van 5 spelers van het team behouden blijft. Dit kan ook enkel door een mail te sturen naar de liga van de speler.

#### Inschrijven van een bijkomende speler

Een bijkomende speler kan op elk moment ingeschreven worden bij een team. Dit op voorwaarde dat de speler, met een ander team, aan nog geen enkele officiële wedstrijd deelnam gedurende het lopende seizoen.

Een uitgeschreven speler kan voor het lopend seizoen niet terug ingeschreven worden bij dezelfde ploeg.

#### Spelertransfers

Iedere speler mag van ploeg veranderen op voorwaarde dat hij geen transfer naar een lagere afdeling vraagt.

Hij moet die transfer schriftelijk bij zowel de Nationale Commissie als zijn liga aanvragen. De nationale commissie zal dan contact opnemen met de ploegverantwoordelijke.

Het aantal uitgaande transfers wordt echter als volgt gelimiteerd per ploeg:

- 0 voor een ploeg die slechts met 5 of 6 spelers ingeschreven is
- 1 voor een ploeg die met 7 spelers ingeschreven is

- 2 voor een ploeg die met 8 spelers ingeschreven is
- 3 voor een ploeg die met 9 spelers ingeschreven is

De speler die het eerst zijn aanvraag indient krijgt voorrang op de 2<sup>de</sup>, 3<sup>de</sup>, ...aanvraag per ploeg. Eens de limiet van de ploeg bereikt is, zullen de volgende aanvragen geweigerd worden.

Per seizoen is één transfer per speler toegelaten, en dit uiterlijk vóór het overschrijden van de helft van de officiële speeldagen van het betreffende seizoen. Na het einde van het seizoen is een speler transfervrij tot en met de inschrijvingsdeadline van het volgende seizoen.

#### Inschrijven van een team voor een wedstrijd.

De ploegverantwoordelijke heeft tot aanvang van de keuring de tijd om zijn selectie te wijzigen via [www.horseballonline.be](http://www.horseballonline.be). Hierna kan niets meer gewijzigd worden en kunnen enkel de spelers & paarden die op het wedstrijdblad staan het wedstrijdterrein betreden.

### **4.4.2 Kalender**

De opmaak van de kalender is de bevoegdheid van de Nationale Commissie. Na fase 1 van de inschrijvingsprocedure en na het bekendmaken van de internationale kalender zal de Nationale Commissie een voorstel doen aan de organisatoren met beschikbare data.

### **4.4.3 De vervangingen**

#### **A- Vervangingen**

Vervangingen mogen vrij plaatsvinden. De spelers mogen tijdens de wedstrijd onderling van pony/paard wisselen.

#### **B - Vervangende pony's/paarden**

Behalve in gevallen van overmacht (blessure, verandering van uitrusting, enz.) is het afgeraden paarden aan de hand te houden, behalve tijdens de rust. Alle paarden, ook vervangingspaarden die zich tijdens wedstrijden in de veiligheidszones bevinden, hebben bij voorkeur een ruiter. (spelers en/of grooms met tok).

### **4.4.4 De kapitein: rechten en plichten**

Ieder team moet een opgestelde speler als kapitein aanduiden. De kapitein is de vertegenwoordiger van zijn ploeg. Hij leidt en controleert het spel van zijn ploeg. Enkel de kapitein kan zich tot een scheidsrechter wenden om de interpretatie van de regels te bespreken of om informatie te verkrijgen die essentieel is voor het verloop van het spel. Hij doet dit als het noodzakelijk is en steeds op een hoffelijke manier.

De kapitein moet steeds herkenbaar zijn via kapiteinsband om de rechterbovenarm. Indien niet, kan de scheidsrechter zelf een kapitein aanduiden.

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

## **4.5 DE SPELERS**

Een speler moet in orde zijn met een licentie in het jaar waarin hij meespeelt.

- Paardencompetitie = H03
- Shetlandcompetitie = H02

Om aan een officiële horseball-wedstrijd deel te nemen moeten de ruiters in het bezit zijn van de juiste licentie bij een liga.

Spelers die in buitenland willen spelen (en dit zelf voor vriendschappelijke wedstrijden) moeten de toelating hiervoor vragen bij de K.B.R.S.F. ([info@equibel.be](mailto:info@equibel.be)).

Er zijn 3 mogelijkheden:

1. Een Belgische speler die wil meespelen bij een buitenlandse ploeg in een buitenlandse competitie: individuele aanvraag met duidelijke vermelding van de ploeg waarvoor zal aangetreden worden. De aanvraag dient te gebeuren 14 dagen voor de eerste wedstrijd waaraan wordt deelgenomen. Deze aanvraag is geldig voor alle wedstrijden van dat kalenderjaar met die ploeg.
2. Een Belgische ploeg die deelneemt aan een buitenlands toernooi of wedstrijd: één aanvraag met vermelding van alle deelnemende spelers, data en organisator. De aanvraag gebeurt 14 dagen voor de wedstrijd of voor aanvang van het toernooi.  
De aanvraag geldt enkel voor de betreffende wedstrijd of het betreffende toernooi.
3. Een Belgische speler die wil deelnemen aan een buitenlands toernooi of wedstrijd: een individuele aanvraag met vermelding van de data en organisator. De aanvraag dient 14 dagen voor de betreffende wedstrijd of voor aanvang van het betreffende toernooi te gebeuren. De aanvraag geldt enkel voor de betreffende wedstrijd of het betreffende toernooi.

Bij de aanvraag moet duidelijk vermeld worden om welke van de bovenstaande opties het gaat.

#### **4.5.1 Uitrusting van de spelers**

De spelers moeten zich als volgt presenteren:

- Een helm die voldoet aan de van kracht zijnde Europese veiligheidsnormen. Als de speler op zijn paard zit, moet de helm altijd vastgemaakt zijn.
- Hoge rijlaarzen of lederen chaps.
- Truitjes in de kleuren van de ploeg met een nummer (van 1 tot 15) op de borstzijde (cijfers van 10 cm) en met een duidelijk zichtbaar rugnummer (van 20 cm). Gedurende de hele wedstrijd moeten de spelers hetzelfde nummer dragen.
- Rijbroeken of uniformen in de kleuren van de ploeg.
- Sporen:
  - Voor de paardencompetitie facultatief; sporen met wieltjes, hamersporen en andere gevaarlijke sporen zijn verboden. Alleen sporen met afgeronde uiteinden en een steellengte van maximum 3 cm zijn toegestaan. De sporen moeten recht aangebracht zijn, op een normale hoogte, en mogen alleen door middel van de riem bevestigd zijn. De sporen moeten uit metaal vervaardigd zijn, niet uit plastic.
  - Voor de shetlandcompetitie niet toegelaten.
- Een spoor dat duidelijk een verwonding heeft aangebracht, moet tot het einde van de wedstrijd verwijderd worden.
- Het dragen van een rijzweep is
  - Verboden bij de paarden op het wedstrijdterrein, maar is toegelaten op het opwarmingsterrein als dit terrein verschilt van het wedstrijdterrein.
  - Toegelaten bij de shetlandcompetitie.
- Het dragen van beschermingen is aanbevolen.
- De spelers mogen geen sieraden dragen. Vingerringen of trouwringen worden bedekt door handschoenen of vastgeplakt om te vermijden dat ze verwondingen veroorzaken.
- In geval de speler lang haar heeft, moet het haar opgestoken worden.

#### **4.5.2 Verzorging van de spelers**

Bij een blessure, die een bloeding veroorzaakt, verlaat de speler het speelveld en neemt hij pas zijn plaats opnieuw in nadat een supervisor of scheidsrechter zijn toestemming heeft gegeven en zijn blessure correct is behandeld.

## 4.6 DE PAARDEN

### 4.6.1 Inschrijvings- en deelnemingsvoorwaarden

- Alle wedstrijden staan open voor alle pony's/paarden die op Equibel geïmmatriculeerd zijn en aan de deelnemingsvoorwaarden voldoen. De shetlanders hebben voldoende met een registratie.
- Het aantal pony's/paarden dat door een team op het wedstrijdblad kan worden ingevuld is maximaal 6 en minimaal 4. In de D1 en D2-wedstrijden mogen 7 paarden op het wedstrijdblad worden ingeschreven en op het wedstrijdterrein aanwezig zijn, indien één van hen in zijn eerste seizoen van Horseball in België is. Dit zevende paard moet ten laatste twee weken voor de wedstrijd doorgegeven worden aan [diana@equibel.be](mailto:diana@equibel.be)
- Ingeschreven en gekeurde pony's/paarden die op het wedstrijdblad staan, worden beschouwd als hebbende gespeeld/deelgenomen, ongeacht of zij al dan niet effectief op het speelveld zijn gekomen.
- In geval van een driehoekswedstrijd mogen enkel de pony's/paarden die op het wedstrijdblad van de eerste wedstrijd staan ingeschreven, aan de tweede wedstrijd deelnemen.
- Een wedstrijd mag enkel van start gaan met minimaal 4 gekeurde pony's/paarden voor één team. In een match wordt de wedstrijd onderbroken als een team niet minimaal 3 pony's/paarden op het speelveld kan hebben. In dat geval verliest het team de wedstrijd overeenkomstig artikel 7.2, naargelang het geval.
- Een pony/paard mag per dag slechts op één wedstrijdblad worden ingeschreven.
- In de shetlandcompetitie mogen shetlander op maximaal twee wedstrijdbladen per dag worden ingeschreven.

### 4.6.2 Categorie pony's

Voorbehouden aan de ruiters die in de loop van het betrokken jaar 12 tot 16 jaar worden. Pony's dienen in orde te zijn met de ponymeting (zie reglementen K.B.R.S.F.).

### 4.6.3 Categorie paarden

Voorbehouden aan alle ruiters die in de loop van het betrokken jaar 14 jaar worden. Er mogen geen pony's deelnemen in de categorie paarden.

Uitzondering: seizoen 2023 is een overgangsjaar en mogen spelers van 13 jaar deelnemen aan de categorie paarden.

### 4.6.4 Categorie shetlandpony's

Voorbehouden aan alle ruiters die in de loop van het betrokken jaar 8 jaar tot 12 jaar worden. Shetlanders dienen in orde te zijn met de ponymeting (zie reglementen K.B.R.S.F.).

DIVISIES	LEEFTIJDEN	GROOTTES
Senioren	Min. 5 jaar*	> 1m49 (met beslag)
Pony's	Min. 5 jaar	Min 1m38 max 1m49 (met beslag)
Shetlanders	Min. 4 jaar	Max 1m09

\* 4-jarig paard kan meespelen tijdens max. 6 matches (dit dient aangegeven te worden 2 weken voor de wedstrijd via [diana@equibel.be](mailto:diana@equibel.be))

#### **4.6.5 Uitrusting van de paarden**

Betreft alle pony's/paarden die aan een wedstrijd deelnemen.

##### **A - Tuig**

###### **1. Mondstuk**

- Elk type mondstuk is toegestaan, behalve een knevelbit.
- Het gebruik van tuig zonder bit is toegestaan.
- Het is verboden om de martingaal te bevestigen aan een Mexicaanse neusriem.

De scheidsrechter mag echter elk mondstuk weigeren dat blessures zou kunnen veroorzaken.

###### **2. Vaste martingaal**

Een vaste martingaal, hard of elastisch, is verplicht behalve voor de shetlandcompetitie.

- Hij moet vastgemaakt zijn aan de vaste neusriem. Verboden aan mexicaanse neusriem.

Hij moet voldoen aan alle noodzakelijke voorwaarden inzake veiligheid, montage en hygiëne. De scheidsrechters mogen elke martingaal weigeren die veiligheidsproblemen kan opleveren.

###### **3. Zadel**

Alle types van zadel zijn toegestaan, op voorwaarde dat ze geen uitstekende delen hebben. (Bv. zadels van het type Western, Amazone, Camargue en racezadel zijn dus niet toegestaan).

###### **4. Opraapriem**

Is verplicht.

Hij moet doorheen de lus van de martingaal of een ander bevestigingssysteem lopen.

Hij moet voldoen aan alle noodzakelijke voorwaarden inzake veiligheid en bevestiging.

###### **5. Hoofdstel**

Het gebruik van oogkleppen is verboden.

Eventuele beschermingen van de bakstukken van het hoofdstel mogen niet dikker zijn dan 2 cm. Linker en rechter teugel moeten aan het uiteinde aan elkaar vastgemaakt zijn.

###### **6. Zadeldoek**

In een wedstrijd moeten de paarden in eenzelfde team zadeldoeken van uniforme kleur hebben.

###### **7. Buikbeschermer**

De buikbeschermer is enkel als preventieve maatregel toegestaan bij pony's/paarden die geen wonden van sporen hebben die recent zijn, gevoelig zijn voor aanraking en/of littekenweefsel vertonen.

In geen geval kan hij gebruikt worden als verband voor een bestaande wonde of letsel.

Sanctie: wedstrijdverbod voor de pony/het paard, waarschuwing voor de speler

Op elk moment in de wedstrijd kan een wedstrijdofficial om een controle verzoeken om zich te vergewissen van het correcte gebruik ervan.

Sanctie: wedstrijdverbod voor de pony/het paard, waarschuwing voor de speler

###### **8. Verdere uitrusting**

Vliegenmaskers en oordoppen zijn verboden. Titanium maskers zijn wel toegestaan.

##### **B – Breuk van een onderdeel van het tuig**

Een speler wiens tuig tijdens de wedstrijd breekt, mag:

- Doorgaan met spelen, tenzij de scheidsrechter het onveilig acht om dat te doen. In dat geval stopt de scheidsrechter de wedstrijd en stuurt hij de betrokken speler, die mag worden vervangen, van het speelveld. De wedstrijd wordt hervat met een P3 in het voordeel van de tegenstander.
- Zich laten vervangen in overeenstemming met het reglement, wetende dat geen time-out wegens breuk van het tuig zal worden verleend.
- Op eigen initiatief het speelveld verlaten, zonder vervanging.

### **C - Bescherming**

Beschermingsmiddelen, beenbeschermers en/of bandages, zijn verplicht aan de vier benen, behalve voor shetlandcompetitie. Hoefschoenen zijn verplicht aan de vier voeten, behalve voor shetlandcompetitie.

### **D - Verlies of beschadiging van beschermingsmiddelen**

Het verlies van enige beenbescherming zal resulteren in de verplichte vervanging van de pony/het paard, als nodig tijdens een time-out, op vraag van de scheidsrechter.

## **4.6.6 Kreupelheid, bloeding, wreedheid en mishandeling**

### **A - Algemeen**

Een paard dat mank loopt of bloedt, moet onmiddellijk het speelveld verlaten.

Het mag enkel opnieuw in de wedstrijd komen met toestemming van de supervisor of de aanwezige wedstrijdofficial en als nodig op advies van de dierenarts.

### **B - Verwondingen**

Een paard dat bloedt, moet onverwijld de juiste zorg krijgen om het bloeden te stoppen.

Het is ten strengste verboden op de wonde andere dan daarvoor geschikte producten aan te brengen.

Sanctie: wedstrijdverbod voor het paard en schorsing van de speler.

Het paard mag pas naar het speelveld terugkeren wanneer het bloeden definitief is gestopt en enkel mits toestemming van een wedstrijdofficial.

### **C – Bruutheid en mishandeling**

#### **1. Tijdens de wedstrijd**

Het is verboden een pony/paard te slaan met de bal, de teugels, een stijgbeugel of de handen of enig ander voorwerp.

Sanctie: P3 tot P1 met of zonder kaart

#### **2. Op de wedstrijdlocatie**

Het is verboden een pony/paard bruuft te behandelen en/of te mishandelen op de wedstrijdlocatie tijdens heel de wedstrijd, op eender welke manier:

- Ontbering: voedsel, water, douche bij warm weer, geen deken bij koud weer, enz.
- Slagen met eender welk middel: hand, voet of enig ander lichaamsdeel en/of eender welk voorwerp dat de lichamelijke integriteit van het paard kan schaden, zelfs gedeeltelijk.
- Toediening of inspuiting van stoffen die niet geschikt zijn voor verzorging en die de lichamelijke integriteit van de paarden kunnen schaden of die het gedrag van de paarden kunnen wijzigen met het oog op het geschikt maken voor de wedstrijd of die de prestaties van de paarden kunnen verbeteren of beïnvloeden.

Sanctie: Waarschuwing, schorsing en/of tuchtprocedure.

#### **4.6.7 Geschiktheid en opleidingsniveau pony's/paarden**

##### **A - Algemeen**

In alle spelsituaties moeten de spelers de gang en het traject van hun paarden onder controle hebben. Spelers, trainers en/of grooms moeten zorgen voor de juiste africhting en geschiktheid van hun pony's/paarden voor de beoefening van deze sport.

Gevaarlijk gedrag van een paard wordt gekenmerkt door het gebrek aan controle en/of de vertoning van gedrag dat de verschillende actoren in een spel in gevaar kan brengen, en in het bijzonder

- Een pony/paard dat de afbakeningen van het speelveld overschrijdt;
- Een pony/paard dat de structuren van het wedstrijdterrein nodig heeft om onder controle te geraken;
- Een pony/paard dat steigert en/of valt;
- Een pony/paard dat ondanks de acties van de ruiter verstijfd blijft staan of dwars gaat staan terwijl de wedstrijd aan de gang is;
- Een pony/paard die/dat een andere pony/ander paard en/of een ruiter bijt;
- Een pony/paard dat een- of meermaals schopt naar een andere pony/ander paard en/of een ruiter.

Sanctie: Witte kaart

##### **B - Sancties**

###### **1. Witte kaart**

De scheidsrechters kunnen te allen tijde een paard sanctioneren als zij van oordeel zijn dat de veiligheidsvoorwaarden niet gegarandeerd zijn.

- Een eerste sanctie houdt een tijdelijke uitsluiting tot de rust in,
- Een tweede sanctie (in dezelfde wedstrijd) betekent een witte kaart en de onmiddellijke uitsluiting van het paard dat het speelveld moet verlaten.

In één seizoen zullen 2 witte kaarten voor dezelfde pony/hetzelfde paard leiden tot schorsing voor alle horseball wedstrijden voor een periode van 40 dagen met inbegrip van de dag waarop de 2e witte kaart werd gegeven.

Een derde witte kaart (in hetzelfde seizoen) zal resulteren in de schorsing van de pony/het paard voor alle horseball wedstrijden tot het einde van het lopende seizoen. Witte kaarten moeten in het wedstrijdprogramma worden gespecificeerd om te worden geregistreerd. De lijst van witte kaarten is beschikbaar op [www.horseball-online.be](http://www.horseball-online.be). Spelers en trainers moeten de gevolgen van de verschillende sancties kennen, respecteren en er zich in schikken.

Bij niet-naleving van de sancties kunnen spelers, trainers en/of teams door de (disciplinaire) commissie worden ondervraagd of opgeroepen worden. KBRFSF kan besluiten het team te diskwalificeren, een individuele of collectieve sanctie op te leggen, of een tuchtprocedure te starten.

#### **4.7 TRAINERS EN VERZORGERS**

Iedere groom moet minstens 12 jaar oud zijn. Het betreden van de piste is op eigen risico.

De federatie raadt ten zeerste iedere groom aan om minimum een L01 lidmaatschap te hebben om in orde te zijn.

Elke trainer dient eveneens te beschikken over minstens een recreatieve licentie (volgens de modaliteiten van de liga). Indien niet zal hij niet worden toegelaten op het terrein.

In de veiligheidszone is slechts één trainer per team, één ploegverantwoordelijke of tweede trainer en maximum 3 grooms toegelaten en dit op voorwaarde dat ze een uniforme outfit dragen, indien mogelijk in de kleuren van hun team. Zowel de trainer als de groom dragen lange broek en gesloten schoenen. Indien niet in orde met de voorschriften worden de verzorgers en trainers niet toegelaten op het

Tijdens de half time mogen er extra grooms het terrein betreden om in totaal per paard 1 groom te hebben om paarden te stappen.

Maximum 6 spelers met of zonder paard worden toegelaten in de veiligheidszone en enkel in volledig spelersoutfit. De trainer (behalve om een time-out aan te vragen) noch de verzorgers hebben het recht om zich tot de scheidsrechters te wenden, op straffe van een technische fout, een gele of een rode kaart of de uitsluiting.

Behalve tijdens de time-outs en de rust mogen ze het speelveld niet betreden zonder toelating van de scheidsrechter. De niet-naleving van deze regel zal worden bestraft met een technische fout.

De trainers en verzorgers nemen plaats in hun respectievelijke zones, dit op een afstand van 5m van de stoelscheidsrechter.

## **4.8 OFFICIALS: RECHTEN EN PLICHTEN**

De officials moeten tenminste een licentie OF1 hebben.

### **4.8.1 Het comité van toezicht (jury d'appel)**

Het algemene verloop van de competities wordt gecontroleerd door een comité van toezicht datdoor de liga is aangeduid.

Dit comité bestaat uit de supervisor en de aanwezige leden van de Nationale Commissie. Zij zullen eventuele klachten behandelen.

De supervisor is de voorzitter van het Comité. Hij wordt eveneens aangesteld door de liga.

Indien een speler /groom/ trainer niet akkoord is met de beslissing van het comité van toezicht, kan deze zich wenden tot de disciplinaire commissie van K.B.R.S.F.

### **4.8.2 De Voorzitter van de Jury (supervisor)**

De voorzitter is één uur vóór het begin van de eerste officiële wedstrijd aanwezig. Alle ruiters, ploegverantwoordelijken en grooms dienen zijn richtlijnen te volgen.

De supervisor komt niet tussen bij de arbitrage tijdens de wedstrijd, maar mag wel worden geraadpleegd. Niettemin mag hij een tijdelijke vervanger aanduiden als zijn aanwezigheid als terreinscheidsrechter of stoelscheidsrechter noodzakelijk is voor het vlotte verloop van de dag.

- Hij is voorzitter van de veterinaire inspectie.
- Hij beoordeelt de bespeelbaarheid van het terrein.
- Hij neemt de reglementaire klachten in ontvangst.
- Hij controleert de documenten van de paarden (dit kan ook door het secretariaat gebeuren).
- Hij controleert de licenties (dit kan ook door het secretariaat gebeuren).

Hij neemt de beslissingen die zich opdringen: het weigeren van een paard na advies van de dierenarts en/of het weigeren van een speler na advies van de dokter. Indien de dokter/dierenarts niet aanwezig is op het moment van de feiten, wordt de beslissing in samenspraak met de scheidsrechters genomen.

Samen met het comité van toezicht verifieert hij:

- Of de medische dienst aanwezig is (hulpverlener).
- De veiligheid langs en op het terrein gedurende de hele dag.
- Of de grooms de reglementaire kledij dragen en of hun aantal reglementair is.



- De goede organisatie en staat van het parkeerterrein.
- Het evaluatierapport van de wedstrijd op het einde van de dag.

De supervisor ziet toe op de bescherming van de paarden tijdens de wedstrijd. Indien hij een blessure bij een paard vaststelt, signaleert hij de redenen van zijn tussenkomst aan de stoelscheidsrechter zodat deze het spel stil kan leggen en het paard dat hem twijfelachtig lijkt kan worden gecontroleerd.

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

#### **4.8.3 De opleider van de scheidsrechters**

Hij plaatst zich naast de stoelscheidsrechter of scheidsrechter te voet om zijn opleidende rol uit te oefenen.

Hij herhaalt de reglementaire voorschriften en ziet toe op het vlotte verloop van de competitie. De opleider mag ook supervisor zijn.

#### **4.8.4 De scheidsrechters**

##### Kledij van de scheidsrechters

Scheidsrechters moeten zich presenteren in correcte ruiters- en sportkleding. Korte broeken en open schoenen zijn niet toegestaan.

De wedstrijden worden gecontroleerd door drie scheidsrechters: één stoelscheidsrechter en 2 terreinscheidsrechters te voet.

De stoelscheidsrechter moet zich centraal opstellen in de veiligheidszone (minimum 3m) en zich afgezonderd houden van verzorgers, trainers en vervangers. Hij zal bij voorkeur op een scheidsrechtersstoel plaatsnemen. De drie scheidsrechters communiceren via een radioverbinding en zijn elk verantwoordelijk voor hun eigen zone. In het geval van twijfel is de beslissing van de meerderheid doorslaggevend.

Alle scheidsrechters moeten in het bezit zijn van een lidmaatschap bij de liga. Alle scheidsrechters moeten gedekt zijn door een verzekering burgerlijke aansprakelijkheid als ze een wedstrijd leiden.

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

Vóór het begin van de wedstrijd moeten de scheidsrechters alle uitrusting, met inbegrip van alle signalen die door de scheidsrechters en hun assistenten worden gebruikt, verifiëren en goedkeuren. Dit gebeurt in de wedstrijd piste.

De scheidsrechters hebben beslissingsrecht voor de overtredingen die tegen de regels worden begaan, hetzij op het terrein, hetzij buiten de grenzen daarvan, hetzij tijdens de opwarming, en dit op ieder ogenblik vanaf hun aankomst op het terrein (die periode vangt aan 30 minuten vóór het voorziene aanvangsuur van de wedstrijd en eindigt één uur na het afluiten van de match).

#### **4.8.5 Het secretariaat van de liga**

De organiserende liga voorziet op elke wedstrijd een secretariaat en voorziet de mensen van het secretariaat van de computer en tablet.

Het secretariaat van de liga is verantwoordelijk voor de verwerking van de wedstrijdresultaten.

Indien nodig assisteert het wedstrijdsecretariaat met de administratieve taken van de supervisor.

#### **4.8.6 Het wedstrijdsecretariaat**

Het terreinsecretariaat noteert de time-outs die door de ploegen worden genomen, de doelpunten die worden gemaakt, de naam van de speler die gescoord heeft, en de straffen die de spelers hebben gekregen. De secretariaatsmedewerkers dienen een licentie te hebben. Het wedstrijdsecretariaat is verantwoordelijk voor de verwerking van de veterinaire keuring en het noteren van de wedstrijden.

#### **4.8.7 De tijdopnemer**

De tijdsopname gebeurt door een scheidsrechter.

Als de officiële chronometer defect is, gebeurt de tijdsopname manueel. De tijdopnemer brengt de stoelscheidsrechter op de hoogte van het einde van de reglementaire speeltijd.

De stoelscheidsrechter fluit het einde van de eerste speelhelft, alsook het einde van de wedstrijd door middel van 3 opeenvolgende fluitsignalen.

Het begin van het eerste fluitsignaal betekent het einde van elke spelactie.

### **4.9 VETERINAIRE KEURING**

#### **4.9.1 Algemeen**

Spelers/grooms/ploegverantwoordelijke van eenzelfde team moeten zich in een respectvol & veilig uniforme outfit aanbieden.

Sanctie: geweigerd voor aanbieding

De paarden worden aan de hand gepresenteerd, met het hoofdstel aan en met een schoon mondstuk.

Sanctie: Waarschuwing

#### **4.9.2 Tijdstip keuring**

Alle paarden moeten aanwezig zijn op het begintijdstip van de controle zoals aangegeven in het voorprogramma. Er wordt voor elke ploeg 15 minuten voorzien. Wie te laat toekomt, krijgt een waarschuwing als hij nog tijdens het uur van de keuring verschijnt.

Wie later dan de vooropgestelde tijd zijn paard aanbiedt op de keuring, krijgt automatisch een gele kaart. Deze kaart is voor de speler die die dag met het paard de wedstrijd aanvangt. Deze kaart telt niet mee in de wedstrijd, maar telt wel mee voor de telling van het aantal kaarten tijdens het seizoen.

#### **4.9.3 Aantal paarden voor de teams in wedstrijden**

Elk team moet bij elke veterinaire keuring minimaal 4 paarden presenteren.

Per wedstrijddag mag een paard slechts in één team worden gepresenteerd.

#### **4.9.4 Veterinaire keuring voor wedstrijden**

Een dagelijkse controle door de dierenarts is verplicht. Zij wordt verricht door een dierenarts onder het gezag van de supervisor. Deze moet uiterlijk 2 uur voor aanvang van de wedstrijd plaatsvinden.

#### **4.9.5 Uitvoering van de veterinaire keuring**

De spelers moeten zich melden met het identificatieboekje van de pony/het paard of, bij wijze van uitzondering, een exacte kopie daarvan, op papier of digitaal.

Sanctie: De pony/het paard mag niet deelnemen aan de wedstrijd

In geval van voorlegging van een kopie van het identificatieboekje en bij gebrek aan controle van het up-to-date vaccinatieprotocol dat verplicht op naam van het paard staat, wordt de pony/het paard in het wedstrijdprogramma in gebreke van vaccinatie verklaard.

Sanctie: geweigerd voor aanbieding

Enkel de spelers/grooms/ploegverantwoordelijke mogen de paarden presenteren van hun team.

Sanctie: geweigerd voor aanbieding

De keuring dient plaats te vinden op een vergelijkbare bodem als het wedstrijdterrein.

De toegang tot de keuringszone en het secretariaat voor de veterinaire keuring is enkel toegestaan aan de speler/groom die zijn pony/paard aanbiedt, tenzij mits toestemming van de wedstrijdofficial die belast is met de veterinaire keuring. Ook de ploegverantwoordelijke mag de keuring van zijn ploeg begeleiden.

De spelers & ploegverantwoordelijke zijn de enigen die zich op een hoffelijke manier kunnen wenden tot de dierenarts en de wedstrijdofficial.

Na inspectie van de identiteit van de pony/het paard, van de inenting en controle van de algemene conditie, laat de ruiter de pony/het paard heen en weer draven.

Als er enige twijfel bestaat over de geschiktheid van de pony/het paard om aan een wedstrijd deel te nemen, kan de supervisor of dierenarts om een 2<sup>e</sup> aanbieding verzoeken. Na afloop van de tweede passage mag de wedstrijddierenarts met toestemming van de wedstrijdofficial een klinisch onderzoek doen om de fitheid voor deelname aan de wedstrijd van de pony/het paard te beoordelen en de consequenties daaruit te trekken: deelname aan de wedstrijd of uitsluiting. De beslissing wordt genomen door de supervisor op basis van het advies van de dierenarts en is definitief.

De supervisor behoudt zich het recht om de toegang tot de veterinaire keuring te weigeren aan pony's/paarden en hun begeleider die niet voldoen aan de minimale presentatievoorwaarden.

De veterinaire keuring wordt afgesloten nadat de laatste pony/het laatste paard gepasseerd is en kan enkel worden heropend mits uitzonderlijke toestemming van de supervisor.

De shetlandploegen doen één keer de keuring voor de eerste wedstrijd die ze spelen. Als er een nieuwe shetlander toegevoegd wordt tijdens het seizoen moet deze keuren voor de eerste keuring van de paarden. (hiervoor dient ter plaatse een afspraak gemaakt worden met de supervisor)

## **4.10 ORGANISATIE VAN EEN WEDSTRIJD**

### **4.10.1 Digitale wedstrijdblad**

Dat is de officiële registratie van de wedstrijd. Het specificeert:

- Rugnummers, achternamen, voornamen, licentienummers van de spelers, de trainer(s) en de identificatie van de kapitein,
- Namen, immatriculatienummers van de paarden, en ook de informatie over de veterinaire keuring,
- Namen, voornamen en licentienummers van de scheidsrechters,
- Aantallen doelpunten, team time-outs, sancties en eventueel vermelding van verlengingen.

Het wedstrijdblad is digitaal en wordt na de wedstrijd gevalideerd/gepubliceerd door de supervisor.

## **4.10.2 Speeltijd**

### **A - Duur van de wedstrijd**

#### **1. Duur van de wedstrijd**

De wedstrijd bestaat uit twee speelhelften van elk 10 minuten.

#### **2. Rust**

Een rustperiode van 3 minuten scheidt de twee speelhelften.

Tenzij anders toegestaan door de scheidsrechters, moeten teams, pony's/paarden, spelers en trainers op het speelveld blijven tijdens de rust. De teams wisselen bij de rust van kant.

#### **3. Verlengingen (Golden Goal)**

Ingeval van gelijkspel in een wedstrijd die een winnaar vereist, wordt de wedstrijd beslist door wedstrijdverlengingen volgens het "golden goal" principe.

Er is geen verlenging om de wedstrijd te beslissen bij "driehoekswedstrijden" met een klassement op basis van punten.

Procedure:

Er wordt een rustperiode van 2 minuten toegekend vanaf het einde van de reglementaire speeltijd. De scheidsrechter brengt de bal terug in het speelveld door middel van een tussen-twee (artikel 5.6 / C).

Het team dat het eerst scoort, wint de wedstrijd.

Als er binnen de 3 minuten geen doelpunt werd gescoord, begint na twee minuten rust op dezelfde wijze een nieuwe periode tot er een doelpunt valt. De teams wisselen van kant vóór de eerste verlenging en bij elke rustperiode van de verlengingen.

### **B - Einde van de wedstrijd.**

#### **1. Einde van de wedstrijd**

Het einde van de speeltijd wordt door de stoelscheidsrechter aangegeven met een fluitsignaal. Op dit signaal, stopt de wedstrijd onmiddellijk.

#### **2. Een worp naar de goal vóór het fluitsignaal**

Een doelpunt kan nog worden toegekend als de bal de handen van de speler verlaten heeft voor het fluitsignaal weerklonk.

### **C - Tijdopneming**

- De speelhelften van 10 minuten chronometreren,
- Het einde van elke periode signaleren door middel van een geluidsignaal,
- De rustperiode van 3 minuten chronometreren en het einde ervan signaleren door middel van een geluidsignaal,
- De time-outs van 30 seconden chronometreren en het einde ervan door middel van een geluidsignaal signaleren,
- Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechters (time-outs, tussen-twee, toekenning van een doelpunt, P1, P2 en P3) binnen de laatste 30 seconden van de reglementaire tijd, wordt de chrono gestopt.
- De chronometer opnieuw starten bij het fluitsignaal van de scheidsrechter, of voor directe schoten van P1 en P2, bij het loslaten van de bal,
- De eventuele verlengingen chronometreren.

## **D - Time-outs**

### **1. Time-out teams**

Elk team heeft recht op één time-out van 30 seconden per speelhelft. Time-outs worden aangevraagd door een veldspeler of trainer respectvol gevraagd en toegekend door de scheidsrechter. Time-outs die in de eerste speelhelft niet werden gebruikt, kunnen niet naar de tweede speelhelft worden overgeheveld. Een team dat een tweede time-out vraagt tijdens een speelhelft wordt bestraft met een P3. Er zijn geen team time-outs tijdens de verlengingen.

### **2. Time-out scheidsrechter**

Zodra hij het nodig acht, kan de scheidsrechter een (onbeperkt aantal) scheidsrechterlijke time-out vragen.

## **E – Afspansen**

In geval van extreme hitte kunnen de scheidsrechters vóór de wedstrijd, in overleg met de supervisor, besluiten tot vaker "afspansen", zij kunnen:

- De duur van de rust verlengen van 3 tot 5 minuten en/of
- Een time-out van 1 minuut fluiten in het midden van elke speelhelft van de wedstrijd. Tijdens deze time-out mogen de trainers met de spelers communiceren.

## **F - Spelonderbrekingen**

Er is een spelonderbreking, met of zonder stopzetting van de chronometer, wanneer de wedstrijd wordt gestopt door een fluitsignaal van de scheidsrechter.

### **1. Spelonderbrekingen met stopzetting van de chronometer**

Ze worden gefloten door de scheidsrechters.

Het is op hun signaal dat de chronometer wordt gestopt:

- Time-outs gevraagd door de teams,
- Time-outs gevraagd door de scheidsrechters,
- Tussen twee, penalty 1, penalty 2,
- Bal buiten of moeilijk te recupereren, ongeval, overmacht.

De wedstrijd wordt hervat op signaal van de scheidsrechter.

### **2. Spelonderbrekingen zonder stopzetting van de chronometer**

De wedstrijd stopt automatisch of op het signaal van de scheidsrechter, met name in geval van:

- Het scoren van een doelpunt,
- Penalty 3,
- Bal buiten langs de lange zijden.

De wedstrijd wordt hervat op signaal van de scheidsrechter.

## **G - Tijdelijke onderbreking van de wedstrijd**

Een wedstrijd wordt tijdelijk onderbroken wanneer de scheidsrechter besluit de wedstrijd tijdelijk stop te zetten wegens overmacht, de weersomstandigheden, problemen met het speelveld, een ongeluk, etc. Bij hervatting van de wedstrijd:

- Als er een penalty werd gefloten en er niet gespeeld werd voor de onderbreking, start het spel opnieuw met die penalty.
- Als vlak voor de onderbreking een doelpunt werd gescoord, gebeurt de hervatting op de normale manier.

- In alle andere gevallen wordt de bal teruggegeven aan het team dat balbezit had op het ogenblik van de onderbreking. Het spel wordt dan hervat met een penalty 3.

#### **4.10.3 SCORE**

##### **A – Toekenning van een doelpunt**

Een doelpunt wordt toegekend als de bal volledig door de doelring gaat na naleving van de spelregels.

##### **B - Eigen doelpunt**

Als een team een eigen doelpunt maakt, wordt het doelpunt toegekend aan de kapitein van de tegenstander. De regel van 3 opeenvolgende passes is in dit geval niet van toepassing. Het spel wordt hervat met een inworp in het voordeel van het team dat het doelpunt heeft geïncasseerd.

##### **C – Definitieve stopzetting van de wedstrijd**

###### **1. Stopzetting wegens overmacht**

Wanneer de scheidsrechter besluit een wedstrijd definitief stop te zetten, geldt de score op het tijdstip van de stopzetting als er meer dan 15 minuten werd gespeeld (of 75% van de tijd). In het andere geval wordt de wedstrijd overgedaan.

###### **2. Stopzetting door beslissing van een team of onvermogen om de wedstrijd voort te zetten**

Als de wedstrijd wordt stopgezet op beslissing van een team, wordt dat team tot verliezend team verklaard, ongeacht de tijd die werd gespeeld. Het genoteerde doelpuntensaldo is dat van het forfait tenzij het verschil van de doelpunten groter is; in dat geval wordt dat laatste genoteerd. De doelpunten die werden gescoord voor de stopzetting, tellen mee voor het klassement van topscorer.

Als een team niet langer voldoet aan de deelnamevoorwaarden, wordt de wedstrijd stopgezet en wordt dat team op dezelfde manier tot verliezer verklaard.

#### **4.10.4 Forfait**

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

In sommige gevallen kan het comité van toezicht een afwijking toestaan op voorwaarde dat de kapitein van de tegenpartij, de scheidsrechters en de organisatoren daarmee akkoord gaan. Deze afwijking mag in ieder geval alleen maar worden toegestaan als ze minstens twee uur vóór het officiële aanvangsuur van de wedstrijd werd aangevraagd.

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

Bij officiële wedstrijden zal het team dat zich niet aanmeldt of te laat aanmeldt, een boete van €500 per weekend van de liga krijgen. Bovendien zal een bijkomende boete van €60 voor het evenement worden aangerekend als het team dat in de fout gaat de organiserende liga niet heeft gewaarschuwd en dit minstens 48 uur vóór de eerste match van het evenement.

De totale som dient als compensatie.

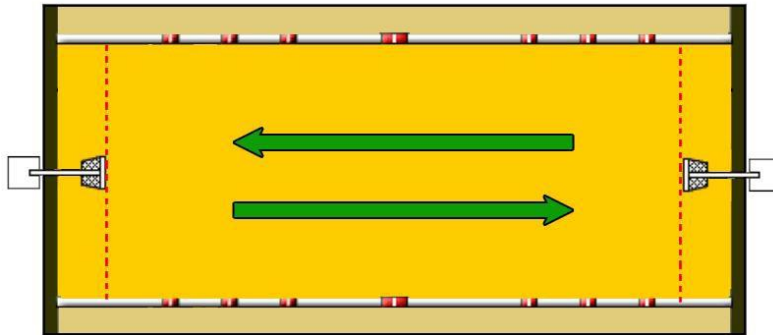
De spelers van de tegenpartij moeten niet aanwezig zijn, behalve op de dagen van de finales.

De factuur dient betaald te worden bij ontvangst. Zolang de liga de betaling niet ontvangen heeft, blijft de ploeg geschorst. Elke geschorste wedstrijd betekent een nieuw forfait.

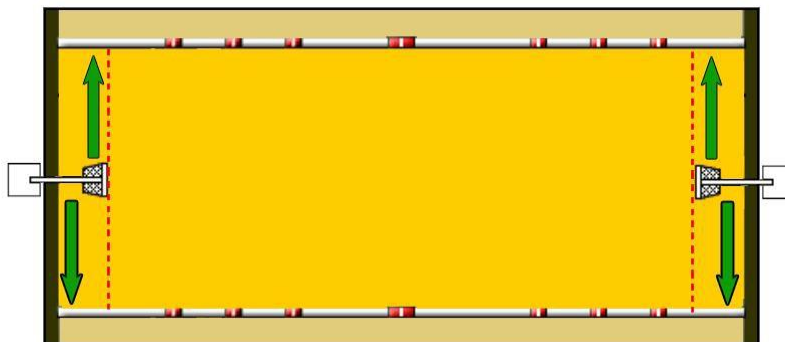
## 5 SPELREGELS

### 5.1 DE RICHTING VAN HET SPEL

De richting van het spel is parallel aan de lange zijden van het ene doel naar het andere en parallel aan de korte zijden achter de doelen. De richting van het spel bepaalt de prioriteiten voor het oprapen en bepaalt de aanvallende of de verdedigende fouten, en wordt bepaald door de speler in balbezit, ongeacht of die stilstaat of beweegt.



OF



### 5.2 TOSS

De scheidsrechter die de toss moet doen, verricht die voor de wedstrijd om uit te maken welk team aan welke kant start en welk team in de eerste speelhelft de opraap mag doen. De toss gebeurt tussen de twee kapiteins.

Elk team moet voor de wedstrijd de scheidsrechter een reglementaire bal presenteren. De scheidsrechter bepaalt welke bal tijdens de wedstrijd zal worden gebruikt. Als een team geen reglementaire bal levert, vallen de 2 prioriteiten de tegenstander te beurt.

Degene die de toss wint, mag ofwel gaan voor de opraap in de eerste speelhelft, of kant kiezen. Als hij opteert voor de opraap, kiest de kapitein van de tegenstander zijn kant en zal hij de wedstrijd beginnen in de tweede speelhelft. Als hij zijn kant kiest, moet de tegenstander de opraap doen in de eerste speelhelft.

Het kamp van een team is de helft van het speelveld waar het doel dat het verdedigt zich bevindt. Bij het betreden van het speelveld moet elk team in zijn eigen kamp blijven.

### **5.3 FAIR PLAY EN PROTOCOL VOOR HET BETREDEN EN VERLATEN VAN DE PISTE**

De teams wachten de bevelen van de scheidsrechters af om het speelveld te betreden.

Voor de aanvang en aan het einde van elke wedstrijd moeten de spelers van beide teams de spelers van de tegenstander de hand schudden.

Aan het einde van de wedstrijd moeten de twee kapiteins de scheidsrechters de hand schudden. De scheidsrechters moeten samenkomen rond de scheidsrechtersstoel.

Mits instemming van de organisator en de supervisor kan van het protocol rond het betreden en verlaten van het speelveld worden afgeweken.

Een speler die balbezit heeft en die tot het team behoort waartegen een penalty werd gefloten, moet de bal onmiddellijk loslaten. In geen geval mag de speler de bal blijven vasthouden, weerstand bieden of treuzelen wanneer een tegenstander hem wil aannemen. In geen geval mag hij zich bewust met de bal van de tegenstanders verwijderen of de bal op de grond gooien.

Sanctie: gele kaart met of zonder verzwaring van de fout.

### **5.4 DE OPRAAP**

De opraap, of de aftrap, is het in het spel brengen van de bal bij het begin van elke periode.

#### ***A - Wie doet de opraap?***

Het team dat na de toss de opraap krijgt, doet die in de eerste speelhelft. De tegenstander doet de opraap dan in de tweede speelhelft.

#### ***B - Verloop***

Aan het begin van elke periode legt de scheidsrechter de bal in het midden van de 10-meter-lijn van het team dat de bal opraapt. Wanneer de scheidsrechter fluit, raapt het team dat de opraap doet, de bal op in galop.

#### ***C – Positionering van de teams***

Het aanvallende team staat op zijn eigen kant van het speelveld. Enkel de spelers tussen hun doel en de 10-meter-lijn mogen proberen de bal op te rapen.

Sanctie: P3

Het verdedigende team staat op zijn eigen kant van het speelveld. De spelers moeten de neuzen in de richting van het spel hebben. Zij mogen stilstaan of in beweging zijn tot aan de opraap.

Sanctie: P3

Aan het eind van elke periode wisselen de teams van kant.

#### ***D – Uitvoering van de opraap***

De opraap moet in galop gebeuren zonder onderbreking van de gang. De opraapactie eindigt wanneer de ruiter weer in het zadel zit of rechtstaat in de stijgbeugels.

Voor shetlandcompetitie mag de opraap in draf gebeuren.

Sanctie: P3



Elke speler die de bal mag oprapen, krijgt één poging. Als geen van deze spelers in de opraap slaagt:

Sanctie: P3

De spelers van het team dat de wedstrijd mocht aanvatten, mogen voorbij de middenlijn komen zodra de scheidsrechter heeft gefloten.

### **E – Verdediging van de opraap**

Er mag geen verdedigingsactie gebeuren tot de bal werd opgeraapt en:

- Een speler voorbij de middenlijn is
- Of de bal terug op de grond is gevallen
- Of de bal wordt teruggespeeld in de omgekeerde richting.

Sanctie: P3

## **5.5 REGELS OMTRENT DE PASSES**

### **A - Definitie van een pass**

Er is sprake van een pass wanneer de bal de handen van een speler verlaat en in het bezit komt van een medespeler zonder de grond te raken. Elke aanraking van de bal tussen twee spelers van hetzelfde team wordt beschouwd als een pass, behalve het doorgeven van hand tot hand. De pass mag in alle richtingen gebeuren.

### **B - 3-passes-regel, 3 spelers**

Voor de toekenning van een doelpunt moeten er in het team dat naar het doel heeft geworpen minstens 3 opeenvolgende passes zijn geweest tussen minstens 3 verschillende spelers. De telling van de passes begint zodra een speler zich meester heeft gemaakt van de bal. Een aanraking van de bal door de tegenstander zonder dat die zich meester maakt van de bal, heft de telling niet op.

### **C - 10-seconden-regel**

De bal mag niet langer dan 10 seconden door een speler worden vastgehouden.

Sanctie: P3.

Als de aanvaller in het bezit blijft van de bal na een poging van de tegenstander om de bal te bemachtigen, begint de 10-seconden telling opnieuw bij nul.

#### **5.5.1 De bal oprapen**

De bal wordt opgeraapt vanop het paard, langs links of langs rechts en in eender welke gang, maar nooit vanuit stilstand.

Sanctie: P3

### **A – Plichten van de opraper**

De speler die de bal oprapt, moet dat snel doen. Als de bal opgeraapt is, moet de opraper snel opnieuw een normale positie te paard innemen of de bal onmiddellijk doorgeven.

De opraper mag niet van traject veranderen, omkeer maken ter hoogte van de bal en/of vertragen door van gang te veranderen bij het oprapen, tenzij die speler alleen is of de actie van de andere spelers niet belemmert.

Sanctie: P3 voor P2.

Zodra de bal werd opgeraapt, moet de speler snel opnieuw in het zadel gaan zitten of de bal onmiddellijk doorgeven.

Sanctie: P3.

## **B - Bescherming van de opraper**

### **1. Opraapzone**

Spelers die niet deelnemen aan de opraap, moeten uit de zone rond de bal blijven, de opraapzone geheten. Geen enkele speler mag zich in de opraapzone naast of voor de bal in stilstand bevinden.

Sanctie: P3

De speler die er niet in slaagt de bal op te rapen moet snel de opraapzone verlaten.

Sanctie: P3

### **2. Samentroeping rond de bal**

In geval van samentroeping rond de bal, moeten alle spelers hun gang en richting aanhouden.

Sanctie: P3.

### **3. Bescherming van de opraper**

Er mag pas een poging gedaan worden om de bal te bemachtigen wanneer de opraper weer in het zadel zit of opnieuw actief deelneemt aan het spel.

De bal in het bezit van de opraper kan pas worden aangeraakt wanneer hij weer in het zadel zit of opnieuw actief is in het spel.

Sanctie: P3.

Het is niet toegestaan een speler die zich in een opraappositie bevindt of die aanstalten maakt om dat te doen, te hinderen, te dekken (mandekking/plaatsdekking) of er tegenaan te botsen.

Sanctie: P2 tot P1.

Het is verboden de pony/het paard te dekken van de speler die zich in opraappositie bevindt of die aanstalten maakt om de bal op te rapen.

Sanctie: P3 tot P2

## **C - Opraapprioriteiten**

1<sup>e</sup> prioriteit in de richting van het spel:

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

2<sup>e</sup> prioriteit, op gelijke afstand van de bal:

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

Sanctie: P3.

3<sup>e</sup> prioriteit, op gelijke afstand, in tegenovergestelde richting:

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

## **5.6 SANCTIE: P2.DE INWORP EN DE TUSSEN-TWEE**

### **A - Algemeen**

Spelers die zich in de lijn hebben opgesteld, mogen die niet terug verlaten, tenzij op vraag van de scheidsrechter.

Sanctie: P3

Spelers mogen naar voren of naar achteren bewegen in hun lijnopstelling zonder de positionering van hun tegenstanders te verstoren en zonder dichterbij dan 7 meter van de zijlijn (kant inwerper) te komen voor de bal ingeworpen wordt.

Sanctie: P3

Voor wedstrijden in de shetlandcompetitie, wordt de bal na een doelpunt terug in het veld gebracht als een P3 onder het doel van het team dat het doelpunt heeft geïncasseerd.

### **B - De inworp**

De inworp is het terug in het spel brengen van de bal na een doelpunt. Die wordt genomen in het midden van het speelveld. De bal wordt ingeworpen door een speler van het team dat het doelpunt heeft geïncasseerd.

Op bevel van de scheidsrechter moet de werper onmiddellijk op de plaats van de inworp komen staan.

Sanctie: P3

Het nemen van de inworp wordt niet meegerekend bij de telling van de passes.

#### **1. Voor het fluitsignaal**

##### **De inwerper**

De inwerper neemt in stilstand plaats aan de rand van de zijlijn zodat hij de bal langs de aslijn van de middenlijn ("gang") kan gooien.

De bal moet zich ter hoogte van de markeringen bevinden, zijnde gekleurde banden, die de lijn in het midden van het speelveld aangeven.

##### **De lijnopstelling**

De lijnopstelling bestaat uit één of twee spelers van elk team. Zij staan parallel aan weerszijden van de middenlijn, op hun eigen kant en laten tussen hen een doorgang met de breedte van een paard waardoor ze de "gang" afbaken. Ze moeten opgesteld zijn in de richting van de inwerper. Ze mogen zich in geen geval buiten de "gang" bevinden.

Sanctie: P3

##### **Veldspelers**

De veldspelers moeten op hun respectievelijke speelhelft staan en op minstens 5 m van de "gang" staan.

Sanctie: P3

Ze mogen hun paard in om het even welke richting zetten.

## Het nemen van de inworp

De (stoel)scheidsrechter laat de bal terug in het spel brengen zodra de werper en minstens één speler van zijn team hun plaats hebben ingenomen, ongeacht de positie van de verdedigers.

### 2. Na het fluitsignaal

#### De inwerper

De inwerper moet in stilstand aan de rand van de zijlijn staan.

Sanctie: P3

De bal moet zich ter hoogte van de markering bevinden die de denkbeeldige middenlijn van het speelveld voorstelt.

Sanctie: P3

De inwerper moet de bal binnen de 3 seconden na het fluitsignaal inwerpen.

Sanctie: P3

De bal mag geen enkel deel van het dak of het gebinte raken.

Sanctie: P3

De ingeworpen bal moet minstens de eerste rij van de inworpspelers bereiken en minstens op hoogte van hun stijgbeugels gegooid worden.

Sanctie: P3

De bal mag niet voorbij de laatste rij inworpspelers vliegen zonder door een speler geraakt te worden

Sanctie: P3

De inworp moet binnen de "gang" gebeuren.

Als de inworp duidelijk in het voordeel is van het team van de werper, wordt de inworp opnieuw genomen door de tegenstander, tenzij de teamgenoot van de werper een duidelijke verplaatsing uitlokt met de speler tegenover hem. Als de inworp opnieuw in het voordeel is van het team van de werper, zonder een duidelijke verplaatsing van een van zijn teamgenoten, brengt een scheidsrechter de bal terug in het spel door middel van een tussen-twee vanaf de middenlijn aan de zijde tegenover de stoelscheidsrechter.

Een inworp die niet mooi recht is, maar in het voordeel is van de tegenstander, is geldig.

#### De spelers in de lijnopstelling

De spelers mogen niet over de middenlijn komen voordat de bal door de spelers die in de inworp staan werd aangeraakt, tenzij zij op geen enkele manier hun tegenstanders hinderen.

Sanctie: P3

In geval van een weggebokste bal mogen spelers in de lijnopstelling aan de kant van de tegenstander proberen de bal te bemachtigen voordat hij de grond raakt. Zij moeten dit doen met inachtneming van de regels omtrent veiligheid en mandekking.

Sanctie: P2 tot P1

Spelers in de eerste rij mogen niet meer dan 45° draaien t.o.v. de middenlijn om in balbezit te komen, tenzij de speler die de bal wegboekt of balbezit heeft, een duidelijke verplaatsing teweegbrengt en hij de spelers van de tweede rij niet hindert. Deze regel is ook van toepassing op spelers in de tweede rij die bij een inworp de eerste rij passeren.

Sanctie: P3

Spelers in de tweede rij mogen niet tegen spelers op de eerste rij botsen.

Sanctie: P3 of P2

Spelers in de tweede rij mogen zich omdraaien.

De spelers in de lijnopstelling mogen de werper niet aanraken.

Sanctie: P2 tot P1

Zodra de bal gevangen of weggeboekt werd, moeten alle spelers van de inworp hun paard zo snel mogelijk terug in de richting van het spel zetten.

Sanctie: P3

## **De veldspelers**

Op het moment van de inworp moeten de veldspelers op hun respectievelijke kanten staan en mogen niets ondernemen om de bal te pakken voordat die aangerakt werd.

Sanctie: P3

De veldspelers mogen in geen geval tegen de spelers in de rijopstelling botsen.

Sanctie: P2 en/of gele kaart

In geval van een botsing tussen een veldspeler en een in de inworp opgestelde speler die zich nog niet in de richting van het spel bevindt, is de penalty in het voordeel van de speler in de inworp.

Sanctie: P2

## **4. Bal op de grond na een geldige worp**

Als de bal binnen de "gang" valt, komt de opraaprioriteit toe aan de spelers die de "gang" vormen, in elk geval in eerste instantie en met naleving van de opraapregels.

Sanctie: P3

- Als de bal voor de eerste rij valt nadat hij werd aangerakt door de inworpspelers, mogen alle spelers uit de inworp hem oprapen. Als geen enkele speler uit de inworp de bal kan oprapen, fluit de scheidsrechter een tussen-twee.
- Als de bal tussen de eerste en de tweede rij valt, mogen enkel de spelers van de tweede rij de bal oprapen. Als geen enkele deze spelers de bal kan oprapen, fluit de scheidsrechter een tussen-twee.
- Als de bal voorbij de tweede rij valt nadat hij werd aangerakt door de opgestelde spelers, mogen enkel de spelers in de tweede rij zich omdraaien om de bal op te rapen. Als geen enkele speler de bal kan oprapen, fluit de scheidsrechter een tussen-twee.
- In geen geval mogen de werper en de veldspelers deelnemen aan de opraapactie.

Sanctie: P3

Als de bal naar één van de beide kanten van de opstelling afwijkt wordt de opraaprioriteit gegeven aan de spelers aan de kant naar waar de bal afweek en in wiens speelhelft de bal terecht is gekomen. Een speler waar de bal achter valt en die duidelijk de bal onmogelijk kan oprapen, moet onmiddellijk ruimte maken voor de andere spelers.

Sanctie: P3

De prioriteit gaat verloren als er niet snel gepoogd wordt de bal op te rapen. Het team dat de prioriteit heeft mag zich in de richting van de aanval zetten om over te gaan tot de opraap op voorwaarde dat de actie mooi volgt op de inworp zonder stop.

Na de eerste poging, al dan niet met succes, of als de bal op de grond valt na een pas, is de opraap vrij en zijn de prioriteitsregels van toepassing.

## **C - De tussen-twee**

### **1. Gedurende de reglementaire tijd**

De tussen-twee wordt gegooid door een lijnscheidsrechter ter hoogte van de plaats waar hij werd gefloten aan de zijde tegenover de stoelscheidsrechter.

### **2. Voor de verlengingen**

De tussen-twee wordt gegooid door een lijnscheidsrechter ter hoogte van de markering die het midden van het terrein aanduidt aan de zijde tegenover de stoelscheidsrechter.

### **3. Verloop**

De scheidsrechter trekt een lijn in het zand van het speelveld op 5 meter van de zijlijn.

De spelers gaan tegenover de scheidsrechter op de 5-meter-lijn staan in stilstand.

De scheidsrechter mag de worp vrij nemen (strak of gelobd).

Als de scheidsrechter vindt dat hij een speler heeft bevoordeeld, moet hij de worp overdoen. Als geen enkele speler de bal aanraakt, doet de scheidsrechter de worp opnieuw.

Als de bal door twee spelers samen wordt genomen en zij beide de bal niet lossen, doet de scheidsrechter de worp opnieuw.

## **5.7 BAL BUITEN**

Een bal is buiten als de bal buiten het speelveld op de grond ligt.

Sanctie: P3 tegen het team van de speler die of het paard dat de bal als laatste aanraakte.

Een bal in de handen van een speler is buiten vanaf het moment dat het paard van die speler ook maar 1 voet buiten het speelveld zet, dit wil zeggen over de zijlijnmarkering.

Sanctie: P3

Een bal die moeilijk te rapen is, waardoor een time-out gevraagd door de scheidsrechter nodig is, wordt als buiten beschouwd.

Sanctie: P3 tegen het team van de speler die of het paard dat de bal als laatste aanraakte.

## **5.8 HET SPEELVELD VERLATEN**

### **A - Onvrijwillig het speelveld verlaten**

Een speler die geen balbezit heeft en het speelveld in zijn actie verlaat, mag het speelveld terug betreden op voorwaarde dat dit op een veilige manier gebeurt.

Sanctie: P3 tot P1.

Hij mag het speelveld terug op in dezelfde beweging op voorwaarde dat dit geen veiligheidsprobleem creëert en in naleving van de regels omtrent mandekking en contact. Om te kunnen deelnemen aan de actie die aan de gang is of die te mogen beïnvloeden, mag hij het speelveld enkel achter de balbezitter terug op.

Sanctie P3 tot P1.

### **B – Vrijwillig het speelveld verlaten**

Een speler die vrijwillig het speelveld verlaat en daardoor niet langer deelneemt aan het spel, mag enkel bij een spelonderbreking weer in de wedstrijd komen.

Sanctie: P3

Een speler die het speelveld verlaat wegens een medisch probleem mag enkel na advies van de medische hulpverleners en mits de toestemming van de supervisor of een wedstrijdofficial op het speelveld terugkeren.

## **5.9 HET TERREIN VERLATEN**

Een pony/paard dat vrijwillig of onvrijwillig het wedstrijdterrein verlaat, mag niet terugkeren.

Sanctie Witte kaart

## **5.10 EEN SPELER DIE VRIJWILLIG HET WEDSTRIJDTERREIN VERLAAT, MAG NIET MEER TERUGKEREN. SPELER OP DE GROND**

Een speler op de grond mag de bal niet pakken noch tussenkomen in het spel.

Sanctie: P3

In geval van een val waarbij niets verkeers werd gedaan, maar de scheidsrechters de wedstrijd om veiligheidsredenen gestopt hebben, zal de wedstrijd hervat worden met een P3 in het voordeel van de tegenstander.

Een speler die in het speelveld valt en onmiddellijk weer op zijn paard stapt, mag gewoon verder meespelen.

Een speler die naast het speelveld valt of het verlaat om weer op zijn paard te stappen, moet wachten op een spelonderbreking om weer in het spel te komen.

## **5.11 MANIEREN VAN AANVALLEN EN VERDEDIGEN**

### **A - Algemeen**

Een aanvaller is een speler van het team dat balbezit heeft of in een positie staat om de bal op te rapen.

Een verdediger is een speler die behoort tot het team dat geen balbezit heeft of niet in een positie staat om de bal op te rapen.

In geval van een bal die door de lucht vliegt en de grond niet heeft geraakt, blijven de spelers die het laatst balbezit hadden, de aanvallers.

De spelers mogen verschillende manieren gebruiken om de bal proberen te bemachtigen of te behouden zolang die manieren in overeenstemming zijn met de regels betreffende mandekking, veiligheid en fairplay.

De scheidsrechter heeft de vrijheid om elke actie te bestraffen die hij gevaarlijk of oneerlijk acht. Het is elke speler verboden:

- Een andere speler te hinderen door er dwars voor te gaan staan,

Sanctie: P3 tot P1

- Een tegenstander te intimideren om hem te verplichten zijn traject te wijzigen uit vrees voor een botsing,

Sanctie: P3 tot P1

- Plots van richting te veranderen zonder rekening te houden met de regels omtrent veiligheid en mandekking,

Sanctie: P3 tot P1

- Een speler van de tegenstander uit te dagen of te bedreigen,

Sanctie: P3 en gele kaart

- Een speler of een pony/paard te slaan,

Sanctie: P3 en gele of rode kaart

- Een speler of een pony/paard op enigerlei wijze vast te houden,

Sanctie: P3 tot P2 en/of gele kaart

- Op het zadel te gaan rechtstaan,

Sanctie: P3

## **B - De aanvallers**

De aanvallers kunnen verschillende middelen gebruiken om de bal in bezit te houden en een doelpunt te maken.

Behoudens de veiligheidsregels, is het de speler in balbezit verboden:

- De bal rond te zwaaien om een tegenstander te intimideren of te voorkomen dat hij de bal afpakt,

Sanctie: P3

- Plots de richting van het spel te veranderen zonder dat de verdedigers de mogelijkheden hebben zich in de spelrichting te herpositioneren,

Sanctie: P3 tot P1

- Als de speler in balbezit zich in de laatste 15 meter van het kamp van de tegenstander bevindt, een pass geeft aan een teamgenoot tegen de richting van het spel in of aan een speler loodrecht tegenover hem, moet de bal verplicht door het aanvallende team voorbij de 15 meter zone van het kamp van de tegenstander gebracht worden voor een doelpunt toegekend kan worden, (Niet van toepassing voor de shetlandcompetitie)

Sanctie: P3

Het aanvallende team mag niet weigeren mee te spelen om tijd te winnen.

Spelweigering wordt gekenmerkt door het feit dat de aanvallers telkens weer niet in contact willen komen met de verdedigers.

Sanctie: P3 Enig machtsvertoon door een aanvaller met balbezit, is verboden. Machtsvertoon kenmerkt zich met name door:

- Een aanvaller met balbezit die de mandekking weigert door de arm van de verdediger weg te duwen,
- Een aanvaller met balbezit die door de verdediging heen dringt om dichterbij het doel van de tegenstander te komen of die de strijd aangaat met een verdediger zonder de regels omtrent contact en mandekking te respecteren;
- Een aanvaller met balbezit die met zijn hoofd, schouder of elleboog naar voren contact maakt met de verdedigers;
- Een aanvaller met balbezit die als hij geblokkeerd geraakt vrijwillig de verdediger(s) met zijn paard een duw geeft.

Sanctie: P3 tot P1 en/of gele kaart

## **C - De verdedigers**

Verdedigers kunnen verschillende middelen gebruiken om het tempo van een aanvaller te vertragen, hem van zijn traject af te leiden, zich meester te maken van de bal of hem op de voet te volgen.

In elk geval moeten de verdedigers in de richting van het spel staan onder een hoek van niet meer dan 45°.

Sanctie: P3 tot P1 met of zonder kaart



Verdediging mag enkel gebeuren als de verdediger in dezelfde richting staat als de aanvaller.

Sanctie: P2 tegen P1 en/of gele of rode kaart

- Behoudens de veiligheidsregels, is het verdedigers verboden:
- Te verdedigen door achteruit te stappen tenzij de aanvaller achteruit stapt om aan de mandekking te ontsnappen in overeenstemming met de regels omtrent veiligheid en mandekking,

Sanctie: P3

- Een aanvaller een boks te geven met het hoofd, de elleboog en/of de vuist,

Sanctie: P2 tot P1 en/of gele kaart

- Met zijn arm de balbezitter te hinderen ter hoogte van zijn borst, nek en/of gezicht,

Sanctie: P2 tot P1

- Een tegenstander naar zich toe te trekken,

Sanctie: P3 tot P1 en gele kaart

- Een aanvaller te duwen op een andere manier dan schouder aan schouder,

Sanctie: P3

- Een worp naar de goal te verhinderen op een andere manier dan te proberen de bal te bemachtigen

### **Sanctie: P1 en/of gele kaartD - Mandekking**

Mandekking is het vrijwillig in contact brengen van een pony/paard met een andere pony/ander paard.

De mandekking mag door één of meer verdedigers worden gedaan.

Het opzettelijk mandekken van een speler die geen balbezit heeft, is ten strengste verboden.

De ene speler mag de andere in al zijn bewegingen volgen zolang hij deze laatste niet hindert.

### **Sanctie: P3E - Contact tussen pony's/paarden**

Elk contact tussen pony's/paarden, of het nu teamgenoten of tegenstanders zijn, mag enkel op schouderhoogte plaatsvinden en moet gecontroleerd gebeuren.

Sanctie: P2 tot P1

Mandekking mag enkel gebeuren in de bewegingsrichting van de tegenstander.

Sanctie: P2 tot P1

De hoek van de mandekking mag in geen geval groter zijn dan 45°.

Sanctie: P2 tot P1 en/of gele of rode kaart

### **F – De bal nemen**

Een verdediger mag proberen de aanvaller de bal afhandig te maken. Hij moet dan alle regels omtrent mandekking respecteren. Het nemen van de bal mag slechts met één hand gebeuren.

Sanctie: P3

De verdediger moet terug in het zadel gaan zitten nadat hij tevergeefs heeft geprobeerd de bal te bemachtigen.

Sanctie: P3

Hij mag zijn poging zo vaak herhalen als nodig is. Twee verdedigers mogen niet gelijktijdig proberen de bal te nemen.

### **Sanctie: P3G – Balbetwisting**

De balbetwisting is de strijd die plaatsvindt tussen twee tegenspelers wanneer zij beiden een hand aan de bal hebben na het pakken van de bal door een verdediger, een inworp, een tussen-twee...

#### **1. Regels bij balbetwisting**

Bij balbetwisting mogen de spelers de bal slechts met één hand vasthouden.

Sanctie: P3

Spelers mogen tijdens balbetwisting de bal niet van hand veranderen.

Sanctie: P3

Spelers mogen het paard of het tuig niet vasthouden of erop steunen.

Sanctie: P3

Spelers die niet bij balbetwisting betrokken zijn, mogen niet bij die actie tussenkomen.

Sanctie: P3

#### **2. Na balbetwisting**

Als de aanvaller in balbezit blijft na balbetwisting:

- Gaat de telling van het aantal passes van zijn team door,
- Start het tellen van de 10 seconden opnieuw vanaf nul.

Als de verdediger de bal bemachtigt als resultaat van balbetwisting, gaat het spel verder.

Als de levendigheid van het spel afneemt tijdens de balbetwisting of als de betwisting onbeslist blijft, zal de scheidsrechter de actie stoppen en een penalty P3 in het voordeel van de verdediger fluiten.

De regels van penalty P3 zijn dan van toepassing.

Als de beide spelers de bal gelijktijdig pakten nadat de bal opnieuw in het spel werd gebracht, wordt het team dat de bal geworpen heeft als aanvaller beschouwd.

## **5.12 AANVALLENDE EN VERDEDIGENDE FOUTEN**

### **A - Principe**

De positie van de verdediger op het ogenblik van het contact of de actie onmiddellijk voorafgaand aan het contact, alsmede de mogelijkheid die de spelers krijgen om te reageren om het contact te vermijden, bepalen of er sprake is van een aanvallende of een verdedigende fout.

De scheidsrechter kan een strafworp fluiten als hij oordeelt dat een aanvaller of een verdediger een gevaarlijk traject afwerkt.

### **Sanctie: P3 tot P1B - Aanvallende fout**

Een aanvallende fout gebeurt wanneer een aanvaller de veiligheid in het gedrang brengt van een verdediger die in de richting van het spel staat en de spelregels volgt. Een aanvaller, ongeacht of hij balbezit heeft of niet, moet steeds moeite doen om de verdediger te ontwijken terwijl hij zijn snelheid en richting onder controle houdt.

Sanctie: P3 tot P1

Om zich te onttrekken aan mandekking moet de aanvaller met balbezit de regels omtrent veiligheid en mandekking tussen pony's/paarden naleven en ervoor zorgen dat hij bij verandering van richting dezelfde regels naleeft.

Sanctie: P3 tot P1

### **C - Verdedigende fout**

Een verdedigende fout gebeurt zodra:

- Een verdediger niet in de richting van het spel staat op het ogenblik van het contact of tijdens de actie die aan het contact voorafgaat,

Sanctie: P2 tot P1

- Een verdediger, zelfs wanneer hij in de richting van het spel staat, het traject van de aanvaller afsnijdt en hem daarbij niet toelaat om zijn traject te veranderen om contact te voorkomen,

Sanctie: P2 tot P1

- Een verdediger stopt of achteruit wijkt voor een bewegende aanvaller en het hem daarbij onmogelijk maakt om contact te vermijden, hem tot stilstand dwingt of dwingt om zijn traject te wijzigen.

Sanctie: P2 tot P1

## **5.13 TECHNISCHE FOUT**

Een technische fout is onsportief gedrag vanwege een speler, een trainer, groom of ploegverantwoordelijke, zoals:

- Zich op een onjuiste manier tot een official richten met een gebaar of woorden,
- (Mogelijk) beledigende taal of gebaren gebruiken,
- Het goed verloop van de wedstrijd belemmeren door te verhinderen dat de bal snel weer in het spel wordt gebracht,
- Van nummer veranderen zonder de scheidsrechter daarvan op de hoogte te brengen,
- Meer dan 4 spelers van hetzelfde team op het speelveld hebben,
- Alcohol en/of tabak gebruiken op het terrein

Technische fouten kunnen worden bestraft vóór de wedstrijd, tijdens time-outs, tijdens het halftime van de wedstrijd of van de verlengingen.

Technische fouten kunnen door de supervisor of door één van de wedstrijdscheidsrechters worden ingeroepen.

Afhankelijk van de ernst ervan, kan de technische fout worden bestraft met een P3, P2, P1 of zelfs een kaart of een uitsluiting.

In geval het een groom of ploegverantwoordelijke betreft kunnen zij van het wedstrijdterrein verwijderd worden zonder een kaart.

In geval van kaart voor groom/ploegverantwoordelijke → kaart van toepassing voor de kapitein.

## **6 STRAFWORPEN**

### **6.1 ALGEMEEN**

Strafwerpen, meer of minder zware, stellen de scheidsrechter in staat een team te bestraffen voor onregelmatig spel.

Men noemt:

- Benadelend kamp: het team dat de fout beging,

- Benadeeld kamp: het team dat een fout moest ondergaan en de strafworp krijgt.

Bij alle strafworpen bepalen de voorbenen van het paard de lijnopstelling van de spelers van de beide kampen op de verschillende strafworplijnen.

## **6.2 STRAFWORP 1 / P1**

### **A - Wat sanctioneert een P1?**

Hij bestraft zware en ontoelaatbare fouten.

Hij bestraft ook een fout van een verdediger op een aanvaller die zich voorbereidt om naar het doel te gooien.

### **B - Procedure**

Als de scheidsrechter een P1 fluit, vraagt hij om een time-out. De chronometer begint opnieuw te lopen zodra de bal de handen van de speler verlaat.

Er mag door de scheidsrechters op de grond een lijn getrokken worden.

P1's die gefloten worden bij het fluitsignaal voor einde spel, worden gespeeld.

#### **1. Benadeeld team**

- Een speler van het benadeelde team, gaat op de 5-meter-lijn staan, op de aslijn van de doelen (3 m voor shetlandcompetitie). Zijn pony/paard mag enkel door een teamgenoot worden vastgehouden,
- De andere spelers van het team van de strafworpner staan achter hem,
- De strafworpner doet een rechtstreekse worp, waarbij de pony/het paard moet stilstaan op het moment dat de bal wordt losgelaten. Een lichte beweging van de pony's/paarden bij het fluitsignaal wordt getolereerd. De pony/het paard mag echter niet over de 5-meter-lijn (3 m voor shetlandcompetitie) of over de op de grond getrokken lijn komen voordat de bal wordt losgelaten.

#### **2. Sanctie: P3 Benadelend team**

De spelers van de benadelende partij staan achter hun doel, allemaal samen langs de lange zijde en in stilstand aan de kant van de lijnscheidsrechter.

Zij mogen geen verdedigende of intimiderende actie ondernemen. Zij mogen pas in actie komen zodra de bal werd losgelaten.

Sanctie: P1 opnieuw gegeven en/of gele kaart.

### **C - Balbezit na een gemiste strafworp**

Als een strafworp wordt gemist en de bal wordt bemachtigd voordat hij op de grond valt, wordt het spel hervat volgens de drie-passes-regel, ongeacht welk team de bal in zijn bezit kreeg.

### **D - Bal op de grond na een gemiste strafworp**

In geval van een gemiste strafworp ligt de opraapprioriteit altijd bij het benadelende team.

Sanctie: P3

## **6.3 STRAFWORP 2/ P2**

### **A - Wat sanctioneert P2?**

Hij bestraft fouten die nefast zijn voor het verloop en de veiligheid van de wedstrijd: het niet respecteren van de opraapprioriteit, obstructie, intimidatie, enz.

## **B - Procedure**

Als de scheidsrechter een P2 fluit, fluit hij een time-out. Er zijn twee manieren om een P2 te geven.

De scheidsrechter vraagt de kapitein om te kiezen tussen:

- Rechtstreekse worp naar het doel, pony/paard in stilstand op 10 m (6 m voor de shetlandcompetitie).
- De bal spelen op 15 m volgens de regels (9 m voor de shetlandcompetitie).

De kapitein geeft de scheidsrechter snel zijn beslissing, die niet meer veranderd kan worden.

De scheidsrechter maakt deze beslissing officieel door op de gekozen strafworplijn te gaan staan.

P2's die gefloten worden bij het fluitsignaal voor einde wedstrijd, worden gespeeld als een rechtstreekse strafworp zonder verdediging.

## **C – Rechtstreekse strafworp P2**

### **1. Benadeeld team**

- De keuze tussen de spelers kan vrij worden gemaakt. Hij plaatst zich op 10-meter-lijn (6 m voor de shetlandcompetitie) op de aslijn tussen de doelen. Er mag door de scheidsrechter een lijn worden getrokken op de grond.
- Hij doet een rechtstreekse worp, waarbij de pony/het paard in stilstand staat op het moment dat de bal losgelaten wordt. Een lichte beweging van de pony's/paarden bij het fluitsignaal wordt getolereerd. De pony/het paard mag echter niet over de 5-meter-lijn (3 m voor de shetlandcompetitie) of over de op de grond getrokken lijn komen voordat de bal wordt losgelaten.

Sanctie: P3

Zijn pony/paard mag enkel vastgehouden worden door een teamgenoot.

De andere spelers op de benadeelde kant bewegen in de richting van het spel achter de strafworpner. Zij mogen pas in actie komen zodra de bal wordt losgelaten.

Sanctie: P3

### **2. De chronometer begint opnieuw te lopen zodra de bal de handen van de strafworpner heeft verlaten. De tien-seconden-regel geldt vanaf het moment dat er gefloten wordt. Benadelend team**

De spelers van het benadelende team staan in de richting van het spel voor en op tenminste 5 meter van de balbezitter. Enige verdediging op de strafworpner is verboden.

Sanctie: P1 en/of gele kaart.

In geval van een gemiste goal:

- Als de bal op de grond valt, is hij vrij en zijn alle regels omtrent de opraap en de richting van het spel van toepassing.
- Als de bal op het doel terugketst en door één van beide teams wordt bemachtigd, wordt het spel hervat met de telling van de drie passes.

## **D – Onrechtstreekse strafworp/ P2**

### **1. Benadeeld team**

De balbezitter staat op de 15-meter-lijn (9 m voor de shetlandcompetitie), op de aslijn tussen de doelen, in de richting van het spel en naar het doel van de benadelende partij gedraaid.

De andere spelers moeten in de richting van het spel gaan staan, waar zij ook willen. Zij mogen in actie komen zodra de scheidsrechter heeft gefloten.

De chronometer begint weer te lopen bij het fluitsignaal.

## **2. Benadelend team**

De spelers van het benadelende team staan voor en op tenminste 5 meter van de speler in balbezit. Ze moeten in de richting van het spel staan, in stilstand.

Zij mogen aan mandekking doen zodra de scheidsrechter heeft gefloten.

Sanctie: P1 en/of gele kaart.

## **6.4 STRAFWORP 3/P3**

### **A - Wat sanctioneert een P3?**

Hij bestraft alle gewone en niet echt grote fouten waarbij de veiligheid niet in het gedrang komt.

### **B - Procedures**

Wanneer de scheidsrechter een P3 fluit, wordt de chronometer niet stopgezet.

#### **1. Benadeeld team**

- De balbezitter neemt plaats waar hij maar wil op de middenlijn.
- Zijn teamgenoten nemen plaats waar ze maar willen.

#### **2. Benadelend team**

- De spelers van het benadelende team staan minstens 5 m voor de balbezitter. Zij moeten in de richting van het spel staan, in stilstand of bewegend,
- Zij mogen een verdedigingsactie ondernemen zodra de scheidsrechter heeft gefloten. In geval van een rechtstreekse fout in de spelactie:

## **6.5 SANCTIE: P2 OF P1 EN/OF KAART.GEDEELDE STRAFWORP**

Als de scheidsrechter een fout vaststelt maar het is niet duidelijk uit de omstandigheden welk team de fout beging of als de fout werd begaan door een of meer spelers van de beide teams, kan de scheidsrechter tot een gedeelde fout beslissen.

In dat geval fluit de scheidsrechter een tussen-twee die op de middenlijn aan de zijde tegenover de stoelscheidsrechter door een lijnscheidsrechter zal gegeven worden, overeenkomstig artikel 5.6 / C.

## **6.6 INDIVIDUELE SANCTIES/KAARTEN**

### **A - Algemeen**

Individuele sancties kunnen van toepassing zijn op technische fouten die meer of minder zwaar zijn en waarmee de scheidsrechter een speler of een trainer kan straffen voor wangedrag.

Tegen die sancties kan geen beroep aangetekend worden. Sancties betreffen personen en geen pony's/paarden.

Het is een geschorste speler niet toegestaan een pony/paard voor een veterinaire keuring te presenteren en/of op het wedstrijdterrein aanwezig te zijn.

Kaarten mogen enkel worden uitgedeeld binnen het team en de wedstrijd waarin de speler of de trainer werd gestraft. Alle schorsingen en rode kaarten waartoe werd beslist tijdens de competitie of bekerwedstrijden, blijven gehandhaafd.

Op elk moment kunnen ook de groom en de trainer door de scheidsrechter worden bestraft (waarschuwing en schorsing) en weggestuurd van het wedstrijdterrein.

Gele en/of rode kaarten worden in het wedstrijdprogramma toegelicht. De lijst van sancties is beschikbaar op <https://www.horseballonline.be>.

Spelers en trainers moeten op de hoogte zijn van de verschillende sancties en ze respecteren en de gevolgen ervan ondergaan. Bij niet-naleving van de sancties kunnen spelers, trainers en/of teams door de nationale horseballcommissie worden ondervraagd of opgeroepen. De nationale horseballcommissie kan beslissen het team te diskwalificeren, een individuele of collectieve sanctie op te leggen, of zelfs een tuchtprocedure in te leiden.

### **B - Gele kaart**

Een gele kaart wordt gebruikt om ongepastheid, gevaarlijk spel en vals spel te bestraffen.

Twee gele kaarten voor eenzelfde speler of trainer in eenzelfde wedstrijd resulteren in:

- De onmiddellijke uitsluiting van de speler en/of trainer die het wedstrijdterrein moet verlaten, met de mogelijkheid tot vervanging van de speler,
- Automatische schorsing van de speler en/of trainer voor de volgende wedstrijd.

Als een speler 2 gele kaarten worden uitgedeeld in 2 verschillende wedstrijden tijdens een geldigheidsperiode van de 2 gele kaarten, leidt dit tot schorsing voor de volgende wedstrijd.

Voor een speler geldt een gele kaart die tijdens een wedstrijd is verkregen, vanaf het moment dat zij werd gekregen en voor de 6 wedstrijden volgend op de wedstrijd waarin de ruiter werd bestraft, ongeacht of al dan niet aan wedstrijden heeft deelgenomen. Aan het einde van die periode wordt de gele kaart geannuleerd. Gele kaarten volgen de speler of de trainer in geval van transfer in de loop van het seizoen naar een team dat in eenzelfde divisie speelt.

Voor trainers blijven gele kaarten gedurende het ganse seizoen gelden.

### **C - Rode kaart**

Een rode kaart wordt gebruikt voor het bestraffen van een opzettelijke vorm van geweld, ongehoorzaamheid aan de bevelen van de scheidsrechter, beledigingen aan het adres van een scheidsrechter, een speler, een trainer of een groom en overduidelijk vals spel.

Een rode kaart resulteert in:

- De onmiddellijke uitsluiting van de speler en/of de trainer die het wedstrijdterrein moet verlaten zonder mogelijkheid tot vervanging van de speler/trainer
- Automatische schorsing van de speler en/of de trainer voor de volgende wedstrijd.
- In geval van grove of buitensporige fout kan er door de nationale horseballcommissie nog een extra sanctie opgelegd worden.

### **D - Waarschuwing en schorsing**

De sancties van het Algemeen Wedstrijdreglement van de KBRSF kunnen eveneens worden toegepast.

## **7 KLASSEMENT**

### **Senioren**

Het team dat in een wedstrijd de meeste doelpunten scoort, wint de match.

Als tussen de teams een klassement van meerdere wedstrijden moet worden opgesteld, gebeurt dat op volgende manier:

Wedstrijd gewonnen in reglementaire tijd

3 punten

Wedstrijd gewonnen na verlenging	2 punten
Wedstrijd verloren	0 punten
Defensieve bonus	1 punt
Offensieve bonus	1 punt

De defensieve bonus wordt toegekend aan elk team dat een wedstrijd verliest, aan het einde van de reguliere speeltijd of extra tijd, met 1 doelsaldo. De offensieve bonus wordt toegekend aan elk team dat een wedstrijd wint met ten minste 6 doelpunten verschil.

### **Shetties & pony's**

In een wedstrijd wint het team dat de meeste doelpunten maakt de wedstrijd.

Als een rangschikking over meerdere wedstrijden, competities in de heenwedstrijden of thuis- en uitwedstrijden tussen de teams moet worden vastgesteld, is dit als volgt:

Gewonnen wedstrijd	3 punten
Gelijkspel	2 punten
Verloren	1 punt

### **7.1 FORFAIT**

- Voor het verloren team: -1 punten en - 14 punten goal average
- Voor de tegenstander: 3 punten en + 14 punten goal average  
\* indien het doelpuntensaldo groter is dan de 14 punten dan zal dit behouden worden en niet verminderd worden naar 14.

### **7.2 DISKWALIFICATIE**

- Voor het gediskwalificeerde team: 0 punten en -6 punten goal gemiddelde. Als het in de wedstrijd behaalde goal gemiddelde lager is dan -6, wordt rekening gehouden met het in de wedstrijd behaalde goal gemiddelde.
- Voor de tegenstander: 3 punten en +6 punten goal gemiddelde. Als het tijdens de wedstrijd behaalde goal gemiddelde hoger is dan +6, wordt rekening gehouden met het tijdens de wedstrijd behaalde goal gemiddelde.

### **7.3 GELIJKE STAND**

Bij een gelijke stand in het puntenklassement worden de teams in de volgende volgorde gerangschikt:

1. Het hoogste aantal gewonnen wedstrijden over heel de competitie,
2. Het team met de meeste punten behaald in de wedstrijden tussen de betrokken teams (inclusief eventuele bonuspunten),
3. Het beste doelpuntensaldo = het grootste verschil in doelpunten behaald in de wedstrijden tussen de betrokken teams,
4. Het laagste aantal verloren wedstrijden in de hele competitie,
5. Beste doelpuntensaldo = grootste verschil in doelpunten behaald over heel de competitie,
6. De beste aanval = het hoogste aantal doelpunten gescoord over heel de competitie,
7. Het team met het hoogste aantal aanvallende bonussen over heel de competitie,
8. Het team met het hoogste aantal verdedigende bonussen over heel de competitie,
9. Het laagste aantal rode kaarten over heel de competitie,
10. Het laagste aantal gele kaarten over heel de competitie,
11. De jongste gemiddelde leeftijd van de spelers die op het wedstrijdblad staan op de dag dat het klassement wordt opgemaakt.



## **8 DOPING**

Een antidopingcontrole kan in ieder 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 paarden.

## **9 ORGANISATIES IN BELGIË**

### **9.1 KAMPIOENSCHAP VAN BELGIË**

#### **9.1.1 Principe van het Belgisch Kampioenschap**

Het systeem van Belgisch Kampioenschap Horseball wordt vastgesteld door de commissie afhankelijk van het aantal ingeschreven ploegen.

#### **9.1.2 Seizoen en locaties**

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

#### **9.1.3 Afdelingen**

Paarden: er bestaat een eerste divisie (D1) en een tweede divisie (D2), naar gelang van het aantal ingeschreven ploegen.

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

Pony's: voor de pony's bestaan er één of meerdere divisies afhankelijk van het aantal ingeschreven ploegen.

Opgelet: pony's zijn niet toegelaten in de categorieën voor de paarden en omgekeerd. De schofthoogte van de pony's mag, volgens het diergeneeskundig reglement van K.B.R.S.F., de 1,49m (beslagen) niet overschrijden.

#### **9.1.4 Kwalificatie van de ploegen**

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

De commissie behoudt zich het recht voor om het aantal ploegen te bepalen dat in D1 aantreedt, maar mag in geen geval de inschrijving van een automatisch gekwalificeerde ploeg weigeren.

Als het aantal ingeschreven ploegen in D1 onvoldoende is, behoudt de Nationale Commissie zich het recht voor om de beste ploegen in D2 te verplichten in D1 aan te treden.

#### **9.1.5 Wedstrijdschema - Volgorde van de wedstrijden**

Er wordt een schema met alle wedstrijden opgesteld. De plaats van de ploegen in dit schema wordt bij lottrekking bepaald.

Het voorprogramma wordt opgesteld door de organiserende liga; zij houdt daarbij indien mogelijk rekening met de wensen van de organisator van de wedstrijddag en met de beschikbaarheid van descheidsrechters.

De volgorde van de wedstrijden moet worden gerespecteerd, tenzij de Nationale Commissie een bijzondere afwijking heeft toegestaan.

De organisator mag zijn wensen i.v.m. het tijdstip van zijn wedstrijd(en) voor het begin van het seizoen doorgeven. De commissie houdt hiermee rekening in de mate van het mogelijke.

### **9.1.6 Challenges**

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

De commissie laat deze wedstrijden toe tijdens het seizoen van de officiële wedstrijden. Het voorprogramma en de wijzigingen van het technisch reglement voor deze wedstrijden zullen, na goedkeuring door de commissie, worden gepubliceerd op de website van K.B.R.S.F. ([www.equibel.be](http://www.equibel.be)).

### **9.1.7 Beker van België**

De deelname aan de Beker van België is verplicht voor de ploegen die zich hebben ingeschreven voor de Belgische Kampioenschappen.

De formule van de Beker van België zal in het begin van elk seizoen worden meegedeeld aan de verschillende ploegen.

De Beker van België behoort tot de officiële wedstrijden, net zoals de Belgische Kampioenschappen, en volgt hetzelfde reglement.

## **10 BETWISTINGEN EN CLAUSULES DIE NIET IN DIT REGLEMENT ZIJN VOORZIEN**

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

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

## **11 WEDSTRIJD**

Elke wedstrijd, officieel of op uitnodiging, moet meegedeeld worden aan de Nationale Commissie. Vriendschappelijke matches worden ook gespeeld conform het sportieve reglement, enkele financiële afwijkingen kunnen worden toegestaan.

De meest recente versie van het reglement en het lastenboek zijn van toepassing.