



OEPS

Österreichischer
Pferdesportverband

**Österreichische
Turnierordnung
für
Horse-Ball**

2014

Der Österreichische Pferdesportverband erlässt die vom Präsidium in der Sitzung vom 19.11.2013 beschlossene Österreichische Turnierordnung 2014. Mit dem Erscheinen der vorliegenden Ausgabe werden alle vorher veröffentlichten Texte, die sich auf die gleichen Turnierbestimmungen beziehen, ungültig.

Eigentümer, Herausgeber und Verleger:
Österreichischer Pferdesportverband,
A-1110 Wien, Alpha Factory Business Center,
Geiselbergstr. 26-32/512
Telefon: (01) 749 9 261
Email: office@oeps.at

Die ethischen Grundsätze

Wer auch immer sich mit dem Pferd beschäftigt, übernimmt die Verantwortung für das ihm anvertraute Lebewesen.

Die Haltung des Pferdes muss seinen natürlichen Bedürfnissen angepasst sein.

Der physischen wie psychischen Gesundheit des Pferdes ist unabhängig von seiner Nutzung oberste Bedeutung einzuräumen.

Der Mensch hat jedes Pferd gleich zu achten, unabhängig von dessen Rasse, Alter und Geschlecht sowie Einsatz in Zucht, Freizeit oder Sport.

Das Wissen um die Geschichte des Pferdes, um seine Bedürfnisse sowie die Kenntnisse im Umgang mit dem Pferd sind kulturgeschichtliche Güter. Diese gilt es zu wahren, zu vermitteln und nachfolgenden Generationen zu überliefern.

Der Umgang mit dem Pferd hat eine persönlichkeitsprägende Bedeutung gerade für junge Menschen. Diese Bedeutung ist stets zu beachten und zu fördern.

Der Mensch, der gemeinsam mit dem Pferd Sport betreibt, hat sich und das ihm anvertraute Pferd einer Ausbildung zu unterziehen. Ziel jeder Ausbildung ist die größtmögliche Harmonie zwischen Mensch und Pferd.

Die Nutzung des Pferdes im Reit-, Fahr- und Voltigiersport muss sich an seiner Veranlagung, seinem Leistungsvermögen und seiner Leistungsbereitschaft orientieren. Die Beeinflussung dieser Faktoren durch medikamentöse oder nicht pferdegerechte Einwirkung des Menschen ist abzulehnen und muss geahndet werden.

Die Verantwortung des Menschen für das ihm anvertraute Pferd erstreckt sich auch auf das Lebensende des Pferdes. Dieser Verantwortung muss der Mensch stets im Sinne des Pferdes gerecht werden.

Inhaltsverzeichnis

§ 4000 Allgemeines	6
§ 4001 Das Spielfeld	7
§ 4002 Die Körbe	9
§ 4003 Der Ball	10
§ 4004 Die Mannschaften	11
§ 4005 Die Spieler	12
§ 4006 Die Pferde	13
§ 4007 Die Trainer und Pferdepfleger	14
§ 4008 Die offiziellen Aufsichtspersonen	15
§ 4009 Die Spieldauer	17
§ 4010 Beginn und das Ende eines Spieles	18
§ 4011 Spielstand	19
§ 4012 Spielabbruch	21
§ 4013 Spielverlust	21
§ 4014 Pässe	22
§ 4015 Ball aus dem Spiel	22
§ 4016 Einwurf	24
§ 4017 Schiedsrichtereinwurf	26
§ 4018 Ballaufnahme	27
§ 4019 Sicherheit	29
§ 4020 Verteidigungs- und Angriffsspiel	29
§ 4021 Verlassen des Spielfeldes	31
§ 4022 Die Strafen	31
§ 4023 Das gefährliche und unsportliche Verhalten	34
§ 4024 Der Pferdeverlust	34
§ 4025 Die kaputte Ausrüstung	35

§4026 Wohlergehen des Pferdes	35
§ 4027 Verwarnungen	36
§ 4028 Verfassungsprüfung	37

ALLGEMEINE RICHTLINIEN

§ 4000

Allgemeines

1. Die Bestimmungen der ÖTO Allgemein sind bei der Durchführung von Horse-Ball, soweit nicht in diesem Abschnitt ergänzende Bestimmungen erlassen wurden, anzuwenden.
2. Zwecks der leichteren Lesbarkeit wurde auf die Nennung der weiblichen Formen (Reiterinnen, Trainerinnen, etc.) verzichtet. Alle Personenbezeichnungen gelten für männliche und weibliche Personen gleichermaßen.
3. Horse-Ball wird von 2 Mannschaften zu je 4 Reitern gespielt. Die Reiter müssen einen mit 6 Lederschlaufen versehenen Ball, ohne dabei vom Pferd zu steigen, vom Boden aufheben, diesen dann im weiteren Spielverlauf an die Mitspieler der eigenen Mannschaft abgeben, um ihn dann in Spielzügen im Sinne der Verteidigung und des Angriffes in einen Korb am Ende des Spielfeldes der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Die Kraft und die Schnelligkeit der Aktionen dieses Spieles erfordern eine gründliche Reitausbildung, eine genaue Kenntnis der Spielregeln und deren strikte Einhaltung. Horse-Ball erhält seinen besonderen Wert durch gute Harmonie zwischen Schiedsrichtern und Spielern und dem gegenseitigen Respekt zwischen den Spielern, der in einem besonderen „Esprit sportif“ zum Ausdruck kommt. Das Spiel zeigt seinen sportlichen Wert in dem Maße, als es dem Schiedsrichter gelingt, die Spieler zu einem sportlich fairen Spiel anzuhalten und die Spieler gebotene Rücksicht auf die Pferde zu nehmen. Diese sportliche Gesinnung ist wesentlich für alle Mannschaftsspiele und stellt den Prüfstein von Horse-Ball dar. Deshalb ist es unerlässlich, dass die Spieler von Anfang an mit diesem Begriff vertraut sind.
4. Einleitung: Die folgenden Regeln gelten für Horse-Ball Spiele auf

Pferden. Jeder Spieler, der an einem Horse-Ball Spiel teilnimmt, ist verpflichtet, sich mit den gegenwärtigen gültigen Spielregeln vertraut zu machen, diese widerspruchlos zu akzeptieren und zu befolgen. Jeder Spieler muss im Besitz einer gültigen Horse-Ball - Startkarte des OEPS sein. Er ist ebenso den Regelergänzungen des OEPS unterworfen. Im Laufe einer Spielsaison kann es zu Regeländerungen kommen. In diesem Fall werden der OEPS sowie alle nationalen Horse-Ball Verbände von der internationalen Horse-Ball Vereinigung schriftlich über jegliche Änderungen und deren Inkrafttreten informiert. Jedes Land kann Änderungen dieser Regeln vornehmen, wenn es diese für die Entwicklung des Horse-Ball's in ihrem eigenen Land für nötig empfindet.

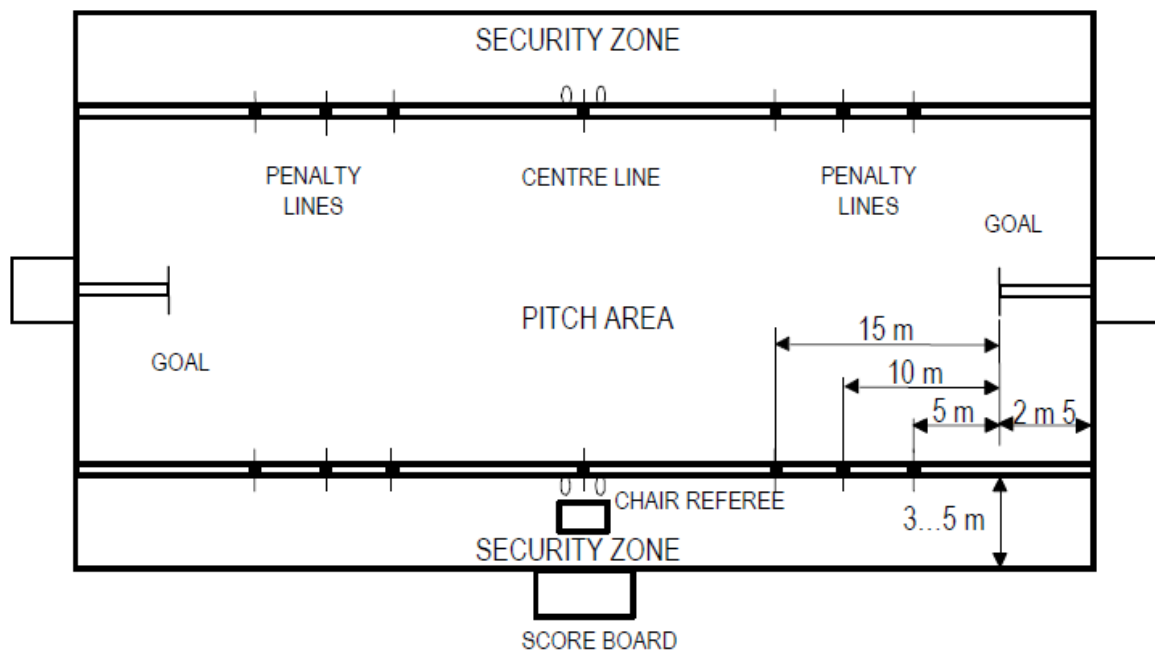
§ 4001

Das Spielfeld

1. Die Abmessung:
 - Länge: 60m – 75m
 - Breite: 20m – 30m
 - Ideal: 65m x 25m.
2. Der Boden: Der Boden des Spielfelds muss locker und dennoch griffig und rutschfest sein, damit die Pferde ihre Bewegungen sicher ausführen können und keine Gefahr für Pferd und Reiter besteht. Horse-Ball kann in der Halle oder im Freien gespielt werden. Spielfelder im Freien müssen sehr gut drainiert sein, da sie auch bei Regen gefahrlos bespielbar bleiben müssen.
3. Die Sicherheitszone: An den langen Seiten des Spielfeldes grenzt jeweils eine Sicherheitszone von 3-5 m Breite, in der sich nur die Trainer, Pferdepfleger und die Austauschspieler aufhalten dürfen. Bevorzugt sind Spielfelder, die sich im Freien befinden. Wird in Hallen gespielt, die den nötigen Platz für die

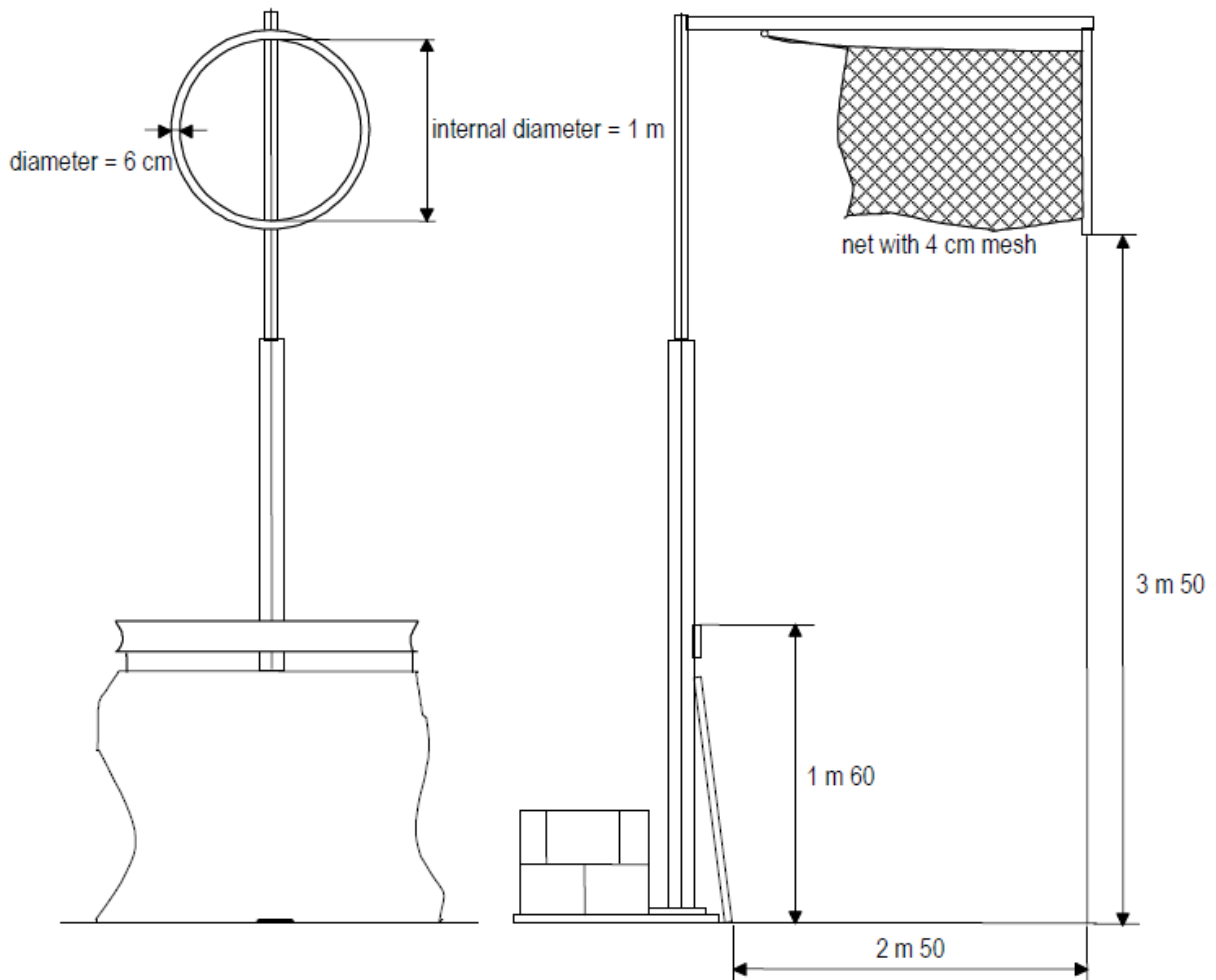
Sicherheitszone nicht haben, muss auch auf den langen Seiten eine Bande stehen und zwei Austauschzonen sonst wo in der unmittelbaren Nähe des Spielfeldes eingerichtet sein mit raschem und einfachem Zugang für die Austauschspieler.

4. Die Spielfeldbegrenzung Die beiden kurzen Seiten müssen mit einer festen, unüberwindbaren Bande mit einer Mindesthöhe von 1,60 m begrenzt sein. Die Verlängerung der kurzen Seite bildet den Abschluss der Sicherheitszone und muss hier immer noch eine Mindesthöhe von 1,20 m aufweisen. Ein hinter den Körben gespanntes Netz lässt den Ball in das Spielfeld zurückfallen und hat eine Höhe von 4,50 m und eine seitliche Ausdehnung von jeweils mindestens 5 m beiderseits der Körbe. Die Spielfeldbegrenzungen der langen sowie der kurzen Seiten dürfen keine Verletzungsgefahr für Pferd und Reiter darstellen.
5. Die Spielfeldlinien: Entlang der langen Seite zeigen Fähnchen oder sonstige geeignete Markierungen die Linien an. Die 5 m, die 10 m, die 15 m Linie und die Mittellinie wird vom Korb gemessen. Des Weiteren werden bei der Mittellinie im Abstand von 0,50 m zu beiden Seiten die Aufstellungslinien für die Einwürfe angezeigt.



§ 4002 Die Körbe

Die Körbe bestehen aus einem Metallring mit einem Innendurchmesser von 1 m und einer Rohrstärke von 6 cm und einem daran befestigten Netz mit der Maschengröße von 4 cm. Die Körbe hängen jeweils senkrecht in der Mitte der kurzen Seiten am Ende des Spielfeldes, mit ihrem Unterrand 3,50 m hoch über dem Boden und 2,50 m innerhalb der hinteren Spielfeldbegrenzung. Die Körbe können sowohl vom Dachbalken hängend fixiert als auch auf einem Gestell montiert werden, dessen Standbein jedoch nicht in das Spielfeld hineinragen darf.



§ 4003 Der Ball

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

- Ballgröße Junior n.4
- Umfang 65 cm
- Länge der Schlaufen 31 cm
- Breite der Schlaufen 2 cm
- Abstand zwischen den Fixierpunkten der einzelnen Griffe 20 cm
- Stärke der Schlaufen 6-8 mm
- Gesamtgewicht 600-700g



§ 4004

Die Mannschaften

1. Allgemein:

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

2. Spieleraustausch: Ein Spieleraustausch ist nur bei einer Spielunterbrechung möglich,

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

Die Anzahl der Wechsel ist unbegrenzt. Der Austausch darf nur in der eigenen Spielhälfte erfolgen. Es dürfen sich nicht mehr als vier Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, ansonsten erhält die Mannschaft ein technisches Foul.

3. Mannschaftskapitäne:

Jede Mannschaft muss einen Kapitän vor dem Spiel stellen. Der Mannschaftskapitän wird durch eine Armbinde gekennzeichnet. Der Kapitän hat die Aufgabe, das Spiel zu dirigieren und zu kontrollieren. Er ist der einzige Spieler jeder Mannschaft, der sich mit Fragen an den Schiedsrichter wenden darf, die das Spiel aber auch die Regelauslegung des Schiedsrichters betreffen. Bevor der Kapitän während eines Spieles das Spielfeld verlässt, übergibt er die Armbinde an einen anderen Feldspieler.

§ 4005

Die Spieler

1. Startkarte:

Um an regulären, offiziellen Spielen teilnehmen zu können, muss der Reiter im Besitz der nationalen Horse-Ball Startkarte des OEPS mit Gültigkeit für das laufende Jahr sein. Spieler, die für ein anderes Land spielen, müssen im Besitz einer Gastlizenz sein. Es dürfen maximal zwei Gastspieler pro Mannschaft eingesetzt werden.

2. Ausrüstung:

Die Reitbekleidung besteht aus Reithose, Reitstiefel und korrekt angelegtem Reithelm („EN 1384“ 1996). Die Mannschaftsdressen müssen von 1-15 nummeriert sein, wobei die Ziffern auf der Brust 10 cm und auf dem Rücken 20 cm groß sind. Während des Spieles dürfen die Nummern innerhalb der Mannschaft nicht ausgetauscht werden. Das Tragen eines Knieschutzes wird besonders empfohlen. Sporen können wahlweise verwendet werden, sie müssen am Ende abgerundet und dürfen nicht länger als 3 cm sein, gemessen vom Außenrand (verboten sind Räder- und Plastiksporen). Sporen dürfen nicht mit Klebestreifen gesichert werden. Eine Reitgerte zu verwenden ist verboten. Wegen der Verletzungsgefahr müssen Schmuckstücke abgelegt werden, Ringe dürfen getragen werden, wenn entweder Handschuhe angezogen oder die Ringe überklebt werden. Dressen mit schwarzen und weißen senkrechten Streifen im Abstand von 5 cm sind für die Schiedsrichter reserviert. Sponsor-Logos müssen dem § 59 entsprechen.

3. Spielersicherheit:

Jede blutende Wunde zwingt den Spieler, das Spielfeld zu verlassen, um die Wunde ordnungsgemäß versorgen zu lassen. Erst danach und mit Erlaubnis des Arztes oder des Sanitäters darf er wieder am Spiel teilnehmen.

§ 4006

Die Pferde

1. Allgemein:

Horse-Ball kann grundsätzlich mit allen Pferden gespielt werden, die mindestens 5 Jahre alt sind. Für das Pferd ist der Pferdepass mit korrekt geführtem Impfverzeichnis mitzuführen. Das Pferd muss eine aktuelle Turnierpferderegistrierung des OEPS besitzen. Ein Pferd darf nur ein Spiel pro Tag bestreiten. Nur unter der Voraussetzung, dass die Spielzeit auf 8 Minuten oder weniger reduziert wird, ist ein weiterer Einsatz möglich.

Genannte Pferde können von jedem ordentlich bekleideten Reiter aufgewärmt werden. Ein Pferd, welches aus dem Spiel zurückgezogen wird, kann nicht mehr für den Rest des Spieles eingesetzt werden.

2. Ausrüstung der Pferde:

- Die Wahl der Trense ist grundsätzlich frei, Knebeltrensen sind nicht erlaubt. Trotz freier Wahl der Trense kann ein Schiedsrichter eine Trense verbieten, wenn diese offensichtlich dem Pferd Verletzungen zuführen könnte. Gebisslose Zäumung ist nicht erlaubt.
- Ein fest am Sattelgurt fixiertes Martingal, ganz gleich ob elastisch oder starr, ist verpflichtend.
- Alle 4 Beine müssen bandagiert und durch Springglocken geschützt werden.
- Die Wahl des Sattels ist frei mit Ausnahme von Westernsattel, Damensattel und Rennsattel.
- Scheuklappen sind verboten.
- Der Gebrauch von fixen oder geschraubten Stollen ist nur nach Genehmigung des Turnierbeauftragten auf Gras erlaubt.
- Der für Horse-Ball typische Aufhebegurt zur Verbindung der Steigbügel unter dem Pferdebauch muss den

Sicherheitsanforderungen entsprechen, in seiner Länge verstellbar, aus Leder und in einwandfreiem Zustand sein. Der Gurt wird entweder direkt durch die Steigbügel gefädelt oder mittels Karabinerhaken an diesen befestigt. Der unter dem Pferdebauch durchhängende Aufhebegurt muss durch die Schlaufe des am Sattelgurt befestigten Martingals durchgeführt werden.

- Die komplette Ausrüstung des Pferdes muss sicher, in einwandfreiem Zustand, korrekt angelegt und geschlossen sein. Im Fall, dass ein Teil der Ausrüstung kaputt geht, muss dieser sofort ersetzt werden.

§ 4007

Die Trainer und Pferdepfleger

In der Sicherheitszone einer jeden Mannschaft dürfen sich nur ein Trainer pro Mannschaft und ein Pfleger pro Pferd aufhalten. Mit Ausnahme einer Aus-Zeit dürfen Trainer Schiedsrichter nicht direkt ansprechen, jede Kontaktaufnahme darüber hinaus kann zu einer Ordnungsmaßnahme führen. Mit Ausnahme von Aus-Zeiten und der Halbzeit dürfen sich die Trainer und Betreuer nur innerhalb des Bereiches der Sicherheitszone aufhalten. Sie dürfen nicht die Schiedsrichterzone, das ist 5 Meter zu beiden Seiten des Schiedsrichterstuhles, betreten. Eine Nichtbeachtung dieser Vorschrift wird durch ein technisches Foul für die betreffende Mannschaft geahndet.

§ 4008

Die offiziellen Aufsichtspersonen

1. Ein Turnierbeauftragter wird für jedes Turnier durch die genehmigende Stelle nominiert. Der Turnierbeauftragte überwacht das Spiel, dessen reibungslosen Ablauf und dass die Bestimmungen der ÖTO eingehalten werden. Der Turnierbeauftragte kann nicht direkt Einfluss auf die Schiedsrichtergruppe nehmen. Das Turnierbeauftragte ist zuständig für folgende Tätigkeiten:
 - Aufsicht über die Verfassungsprüfung
 - Abnahme des Spielfeldes
 - Entgegennahme von Beschwerden gemäß Rechtsordnung ÖTO (Teil C)
 - Kontrolle der Startkarten, Gastlizenzen und Pferdepässe.

2. Die Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von 2 Schiedsrichtern auf die Einhaltung der Spielregeln hin kontrolliert. Der Schiedsrichter zu Pferd ist während des Spieles auf dem Spielfeld. Der Schiedsrichter (Stuhlschiedsrichter) sitzt in der Mitte der Sicherheitszone auf einem Hochstuhl oder auf einer erhöhten Plattform, separat von Ersatzspielern, den Trainer und den Pflegern. Während des Spieles benutzt der Schiedsrichter ein Fähnchen, um dem Schiedsrichter zu Pferd sofort jede Regelverletzung anzuzeigen. Eine zusätzliche Verwendung eines Sprechfunkgerätes kann die Verständigung zwischen den Schiedsrichtern verbessern. Der Schiedsrichter zu Pferd kann sich unbegrenzt und jeder Zeit eine „Aus-Zeit“ nehmen, um sich mit dem Stuhlschiedsrichter zu beraten. Nur der Kapitän der Mannschaft darf Fragen, die sich während des Spieles ergeben, an die Schiedsrichter stellen. Darüber hinaus darf der Trainer um eine „Aus-Zeit“ verlangen. Der Schiedsrichter kann auf Anraten des Tierarztes ein Pferd oder nach Beratung eines Arztes einen verletzten Spieler aus dem

Spiel nehmen. Die Schiedsrichter müssen sicherstellen, dass die Regeln respektiert, befolgt und ausgeführt werden. Vor dem Spiel hat der Schiedsrichter die Ausrüstung der Spieler und Pferde zu überprüfen. Die Befugnis der Schiedsrichter, Regelverstöße festzustellen und dagegen aufzutreten, beschränkt sich nicht nur auf das Spielfeld, sondern erstreckt sich auch auf den Abreiteplatz. Bei der Verfassungsprüfung ist der Schiedsrichter zu Pferd anwesend. Der Schiedsrichter zu Pferd kann auf Einladung des Veranstalters sein eigenes Pferd verwenden oder der Veranstalter muss ihm ein geeignetes Schiedsrichterpferd zur Verfügung stellen. In allen Fällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters zu Pferd vorrangig und endgültig.

3. Der Tierarzt hält sich in der Nähe des Stuhlschiedsrichters auf. Er sorgt für die Einhaltung des Tierschutzes. Im Fall, dass ein Pferd verletzt bzw. erschöpft ist, kann er den Stuhlschiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen und dieses Pferd aus dem Spiel zu nehmen. Mit einem auf Grund einer Verletzung aus dem Spiel genommenen Pferd darf nur mit Zustimmung des Tierarztes das Spiel wieder aufgenommen werden.

SPIELREGELN

§ 4009 Die Spieldauer

1. Ein Spiel besteht aus 2 Halbzeiten zu je 10 min und einer Halbzeitpause von 3 min. Ein offizieller Zeitnehmer kontrolliert die Spieluhr. Unter der Voraussetzung, dass die Länge der Halbzeiten auf 8 min gekürzt wird, kann ein Pferd am selben Tag ein weiteres Spiel bestreiten. Diese Entscheidung obliegt dem Turnierbeauftragten.
2. Spielunterbrechungen: Unterbrechungen des Spieles erfolgen automatisch oder auf Veranlassung des Schiedsrichters aus verschiedenen Gründen, wie:
 - Wenn ein Korb erzielt wurde
 - Wenn der Ball an der langen Seite aus dem Spielfeld fällt
 - Wenn ein Regelverstoß begangen wurde.Die Zeitnehmung wird bei den o.g. Spielunterbrechungen nicht gestoppt. Die Zeitnehmung wird jedoch bei den nachfolgend angeführten Unterbrechungen gestoppt:
 - Im Falle einer Strafe 1 oder 2;
 - Im Falle einer Schiedsrichterunterbrechung;
 - Wenn der Ball an der kurzen Seite aus dem Spielfeld geht;Die Zeitnehmung wird wieder gestartet, sobald der Schiedsrichter das Spiel wieder anpfeift.
3. Aus-Zeiten: Jede Mannschaft kann sich pro Halbzeit eine Aus-Zeit von 30 Sekunden nehmen, die nach Ablauf der 30 Sekunden mit einem akustischen Signal angezeigt wird. Die Aus-Zeit kann nur bei Spielunterbrechungen durch den Kapitän oder Trainer beim Schiedsrichter beantragt werden. Die Zeitnehmung wird durch den Zeitnehmer gestoppt. Die Zeitnehmung wird nach dem Pfiff des Schiedsrichters wieder fortgesetzt. Der Schiedsrichter kann zu jedem Zeitpunkt des Spieles Aus-Zeiten anzeigen, deren Anzahl

und Dauer sind unbegrenzt.

§ 4010

Beginn und das Ende eines Spieles

1. Vor dem Spielbeginn lässt der Schiedsrichter die Mannschaftskapitäne losen, wobei der Gewinner entweder die Wahl der Spielrichtung oder des Anstoßes hat. Im Fall, dass der Gewinner die Spielrichtung festlegt, wählt die andere Mannschaft den Anstoß bzw. umgekehrt. Vor Spielbeginn hat jede Mannschaft dem Schiedsrichter einen den Regeln entsprechenden Ball für die Dauer des Spieles anzubieten. Der Schiedsrichter wählt dann einen für das Spiel aus, der andere Ball wird beim Schiedsrichter hinterlegt. Bevor das Spiel eröffnet wird, müssen beide Mannschaften jeweils in ihrer Hälfte bleiben. Nach der ersten Halbzeit werden die Seiten gewechselt und die andere Mannschaft eröffnet das Spiel.
2. Am Beginn jeder Spielhälfte legt der Schiedsrichter den Ball auf die 10-Meter-Linie derjenigen Mannschaft, die den Anstoß ausführen darf. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft stellen sich in ihrer eigenen Spielhälfte in Spielrichtung individuell auf. Die Angreifer, die den Ball aufheben, müssen hinter der eigenen 10-Meter-Linie Aufstellung beziehen. Spieler der angreifenden Mannschaft können sich auch zwischen der 10-Meter-Linie und der Mittellinie in Richtung des gegnerischen Korbes aufstellen, sind dann aber nicht zur ersten Ballaufnahme berechtigt. Wenn alle Spieler ihre Plätze eingenommen haben, pfeift der Schiedsrichter das Spiel an und die Angreifer führen die Ballaufnahme im Galopp aus. Auf diesen Anpfiff hin wird auch die Zeitnehmung in Gang gesetzt. Gelingt die erste Ballaufnahme beim Anstoß nicht im Galopp, überschreitet ein Spieler vor der Ballaufnahme die 10-Meter-Linie oder misslingt die Ballaufnahme beim ersten Versuch jedem Spieler der Mannschaft, pfeift der

Schiedsrichter ab und gibt eine Strafe 3 auf der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft. Die Verteidiger müssen solange in die Spielrichtung des Anstoßes in ihrer eigenen Spielhälfte bleiben bis

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

Bei Nichteinhaltung dieser Regeln erfolgt eine Strafe 2.

3. Am Ende jeder Halbzeit betätigt der Zeitnehmer 3 Sekunden lang eine laute, gut hörbare Sirene. Dieses Signal unterbricht sofort das Spiel. Sollte aus irgendwelchen Gründen das Signal des Zeitnehmers ausbleiben, pfeift der Schiedsrichter ab. Fällt das Erzielen eines Korbes mit dem Ende einer Halbzeit zusammen, so ist der Korb nur gültig, wenn der Ball die Hand des Spielers vor Beginn des Signals verlassen hat. Wird knapp vor dem Ende einer Halbzeit eine Strafe 1 oder eine Strafe 2 verhängt, aber danach das Ende der Halbzeit durch die Sirene angezeigt, so darf ein Direktwurf auf den Korb noch ausgeführt werden, jedoch ohne Gegenwehr und ohne weitere Aktion. Die Halbzeit wird endgültig gestoppt, wenn der Schiedsrichter 3mal pfeift.

§ 4011 Spielstand

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

jeder Art und Weise gepasst werden. Ein Korb wird dann gewertet, wenn der ganze Ball durch den Metallring fliegt unter der Voraussetzung, dass 3 Pässe erfolgt sind und kein Regelverstoß erfolgte. Wird ein Korb vom Schiedsrichter nicht gewertet, so bleibt der Ball im Spiel, d.h. das Spiel wird fortgesetzt unter Beachtung des Vorrechtes der Ballaufnahme, der Prioritätenregel. Eigenkörbe zählen zugunsten des Gegners, wobei die 3-Passregel nicht gültig ist.

2. Punktesystem:

- Ein gewonnenes Spiel 3 Punkte
- Ein unentschiedenes Spiel 2 Punkte
- Ein verlorenes Spiel 1 Punkt
- Ein aufgegebenes Spiel 0 Punkte,
wenn in einem Spiel eine Mannschaft aufgibt, werden dieser 8 Punkte der Tordifferenz abgezogen und der anderen Mannschaft werden 8 Punkte der Tordifferenz gutgeschrieben.

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

1. Tordifferenz
2. Spielvergleich der eigenen Spiele
3. Meisten Körbe geschossen
4. Wenigsten Körbe erhalten
5. Anzahl der gewonnenen Spiele
6. Anzahl der verlorenen Spiele
7. Weniger gelbe/rote Karten (1 Rote Karte=2 Gelbe Karten) und/oder weniger Strafen 1.
8. Geringeres Durchschnittsalter
9. Losentscheid.

4. Wenn aus den o.g. Punkten kein Gewinner ermittelt werden kann, dann erfolgt der Stichkampf. Der Stichkampf beginnt 2 Minuten nach der 2. Spielhälfte. Der Schiedsrichter eröffnet mit einem Schiedsrichtereinwurf auf der Mittellinie den Stichkampf. Die

Verlängerung dauert jeweils 5 Minuten. Nach jeder Verlängerung gibt es eine 2-minütige Pause. Jenes Team, welches den ersten Treffer landet, gewinnt.

§ 4012

Spielabbruch

Im Fall einer höheren Gewalt oder eines schweren Zwischenfalles entscheidet der Schiedsrichter, ob das Spiel abgebrochen oder ob weiter gespielt wird. Sind zum Zeitpunkt des Abbruches $\frac{3}{4}$ der Spielzeit verflossen, kann der Spielstand als Endresultat des Spieles verwendet werden. Wird weniger als $\frac{3}{4}$ der regulären Spielzeit gespielt und kann innerhalb von 30 Minuten nicht fortgesetzt werden, muss das Spiel wiederholt werden. Wenn eine Mannschaft das Spiel abbricht, wird diese zum Verlierer erklärt. In diesem Fall werden dem Gewinner die Anzahl der Körbe nach der Spielverzichtsregel gutgeschrieben, außer die im abgebrochenen Spiel erzielten Körbe liegen darüber, dann gelten diese.

§ 4013

Spielverlust

Präsentiert eine Mannschaft ihre Pferde nicht bei der tierärztlichen Inspektion, oder erscheint eine Mannschaft nicht zum vorgesehenen Spielzeitpunkt am Spielfeld, dann hat diese Mannschaft einen Spielverlust. Der Turnierbeauftragte kann mit Absprache des Schiedsrichters von dieser Regel abweichen, wenn der Kapitän der gegnerischen Mannschaft und der Veranstalter dem zustimmen unter der Voraussetzung, dass dies darum mindestens 1 Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn angesucht wurde.

§ 4014

Pässe

Ein Pass ist dann gültig, wenn der Ball die Hand eines Spielers verlässt und ein Spieler derselben Mannschaft ihn fängt. Wenn ein Spieler den Ball bloß in die Hand seines Mitspielers gibt, wird dies nicht als gültiger Pass gewertet. Der Ball muss eine so genannte Flugphase haben. Bevor eine Mannschaft die Berechtigung zum Korbschuss hat, müssen 3 Pässe zu 3 verschiedenen Mitspielern derselben Mannschaft gemacht werden. Sollte der Ball dazwischen zu Boden fallen oder sollte ein Gegenspieler zwischendurch den Ball fangen, so müssen die Pässe von neuem gezählt werden. Ein bloßes Ablenken des Balles in der Flugphase durch einen Gegenspieler gilt nicht als Unterbrechung der Reihenfolge der Pässe. Der Ball darf mit einer oder mit 2 Händen geworfen und gefangen werden. Der Ball muss innerhalb von 10 Sekunden abgegeben werden, behält ein Spieler den Ball länger als 10 Sekunden, pfeift der Schiedsrichter das Spiel ab und gibt zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft eine Strafe 3.

§ 4015

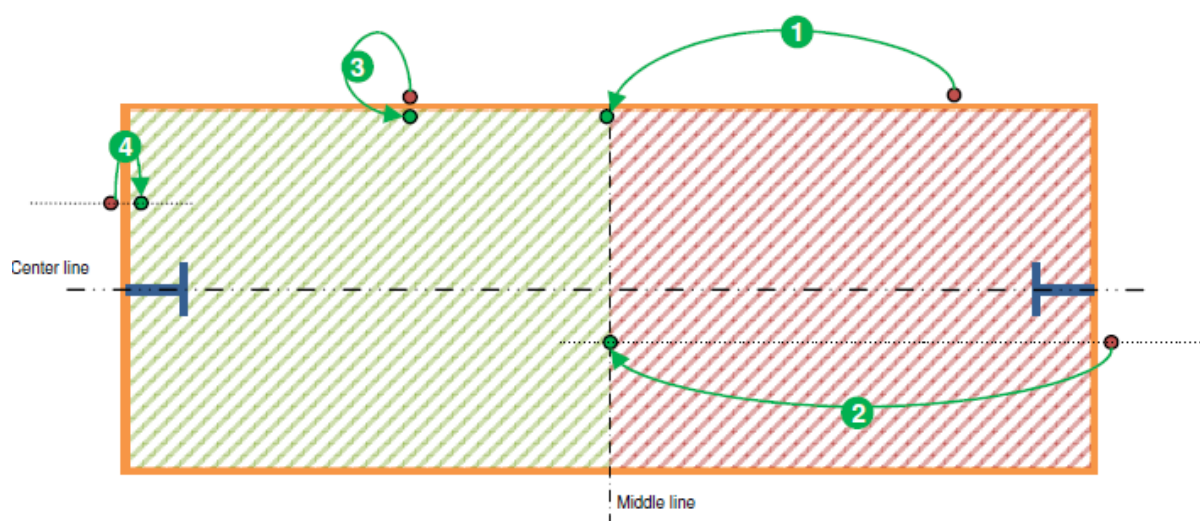
Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er außerhalb der Spielfeldbegrenzung zu Boden fällt oder wenn das Pferd des ballführenden Spielers mit zumindest einem Huf außerhalb der Begrenzung auf fußt. Das Spiel wird mit einer Strafe 3 gegen die Mannschaft fortgesetzt, die den Ball zuletzt geführt hat. Die Strafe wird an der Stelle ausgeführt, wo der Ball ins Aus ging. Ging der Ball einer Mannschaft in der eigenen Hälfte auf der langen Seite ins Aus, dann wird die Strafe 3 auf der Mittellinie ausgeführt. Ging der Ball einer Mannschaft in der gegnerischen Hälfte auf der langen Seite ins Aus, dann wird die Strafe 3 an

jener Stelle durchgeführt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat. Geht der Ball an der kurzen Seite aus dem Spielfeld, so wird das Spiel mit einer Strafe 3 gegen die Mannschaft, die den Ball auf der kurzen Seite ins Aus versetzt hat, fortgesetzt. Die Ausführung der Strafe 3 wird analog wie bei der langen Seite durchgeführt.

Anmerkung:

Bei diesem Beispiel geht jede Situation von der roten Mannschaft aus. Die rechte Seite des Spielfeldes ist die der roten Mannschaft und die Linke die der Grünen.



1. Wenn der Ball aus der roten Spielhälfte fällt, handelt es sich um eine Strafe 3, und der Einwurf der grünen Mannschaft ist auf der Mittellinie.
2. Wenn der Ball hinter das Tor der roten Mannschaft ins Aus fällt, handelt es sich um eine Strafe 3, und der Einwurf der grünen Mannschaft ist auf der Mittellinie.
3. Wenn der Ball aus der grünen Spielhälfte fällt, handelt es sich um eine Strafe 3, und der Einwurf der grünen Mannschaft erfolgt an der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.
4. Wenn der Ball hinter das Tor der grünen Mannschaft ins Aus fällt, handelt es sich um eine Strafe 3, und der Einwurf der grünen Mannschaft erfolgt an der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat

§ 4016 Einwurf

1. Ein Einwurf wird gegeben, wenn ein Korb erzielt wurde: Ein oder 2 Spieler von jeder Mannschaft stellen sich mit dem Gesicht zum Werfer in zwei parallelen Linien auf, dazwischen muss 1 Meter Mindestabstand sein. Dabei müssen die Spieler der ersten Reihe einen Mindestabstand von 7 Metern von der Seitenlinie (lange Seite) einhalten.
2. Der Einwerfer muss sich an der Seitenlinie so aufstellen, dass er den Ball entlang der Mittellinie unparteiisch einwerfen kann. Der Einwurf selbst wird nicht als Pass gezählt. In allen Fällen von Einwürfen müssen alle Spieler, die nicht direkt an der Aktion des Einwurfes beteiligt sind, einen Mindestabstand von 5 Metern von der Aufstellungslinie in Richtung ihrer jeweiligen Hälfte einhalten, und dürfen erst dann ins Spiel eingreifen, nachdem die Spieler der Aufstellungslinie den Ball berührt oder abgelenkt haben. Der Einwerfer muss nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball innerhalb von 3 Sekunden werfen, und zwar entlang der Mittellinie des Ganges, den die Spieler bilden, ohne seine eigene Mannschaft zu bevorzugen (unparteiisch). Der Ball muss mindestens in Höhe der Steigbügel der Reiter der ersten Reihe und darf nicht hinter die Reiter der zweiten Reihe geworfen werden. Vor dem Anpfiff:
 - Die Spieler bleiben auf der Aufstellungslinie, dürfen sich aber nach vor oder zurück bewegen, jedoch nicht näher als 7 m zur Seitenwand kommen.
 - Die Spieler müssen sich alle mit dem Gesicht zum Einwerfer aufstellen.Nach dem Anpfiff:
 - Die Spieler dürfen die Aufstellungslinie verlassen, ohne dabei ein Foul im Sinne der Markierung des Gegenspielers ohne Ball zu machen.

- Eine Drehung von mehr als 45° ist für die Spieler der 1. Aufstellungsreihe verboten.
- Spieler der zweiten Aufstellungsreihe dürfen sich um 180° drehen, aber nur in Richtung ihrer eigenen Spielhälfte.
- Die Verteidiger dürfen nicht in Kontakt mit dem Einwerfer kommen.

Wenn eine Mannschaft ohne ersichtlichen Grund die Aufstellung verzögert oder sich nicht rasch zur Aufstellung begibt, kann der Schiedsrichter eine Strafe 3 zugunsten der Mannschaft geben, die bereits ordentlich steht. Der Schiedsrichter kann den Einwurf bereits ausführen lassen, sobald der Einwerfer an seinem Platz ist und mindestens ein Spieler seiner Mannschaft auf der Aufstellungslinie steht.

3. Der Einwurf ist in folgenden Fällen ungültig:

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

In diesen Fällen gibt der Schiedsrichter eine Strafe 3 auf der Mittellinie gegen die Mannschaft, die den ungültigen Einwurf verursacht hat. Falls der Ball nicht unparteiisch eingeworfen wird, ist vom Schiedsrichter ein erneuter Einwurf durch die andere Mannschaft anzuordnen. Ist dieser Einwurf ebenfalls nicht unparteiisch, erfolgt ein Schiedsrichtereinwurf von der Mittellinie.

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

- Wenn der Ball zwischen den Spielern in der Aufstellungslinie zu Boden fällt, dann dürfen diese unter Einhaltung der Prioritätenregel den Ball aufnehmen. Wenn kein Spieler der Aufstellungslinie den Ball aufhebt, pfeift der Schiedsrichter

- einen Schiedsrichtereinwurf.
- Wenn der Ball von einem Spieler abgelenkt wurde, dann dürfen die Spieler des Feldes, in welches der Ball gefallen ist, bevorzugt aufheben. Diese Bevorzugung geht verloren, wenn nicht augenblicklich versucht wird, den Ball aufzuheben, weiters nach dem ersten Aufhebe-Versuch, ganz gleich, ob erfolgreich oder nicht, ob der Ball berührt wurde oder nicht.

§ 4017

Schiedsrichtereinwurf

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

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

Der Schiedsrichter stellt sich am Spielfeldrand auf, an der Stelle, wo der Schiedsrichtereinwurf gepfiffen wurde. Die beiden Spieler stellen sich 5 Meter vom Schiedsrichter entfernt und mit einem Meter Abstand zueinander auf. Der Schiedsrichter wirft, wenn ihm die Aufstellung korrekt erscheint, nachdem er gepfiffen hat. Der Schiedsrichter kann den Ball je nach Belieben werfen, direkt oder im Bogen, fest oder sanft.

Der Einwurf muss wiederholt werden, wenn ungewollt einer der Spieler bevorzugt wurde oder keiner der beiden den Ball berühren konnte. Die Anzahl der Schiedsrichtereinwürfe ist unbegrenzt. Wie beim Einwurf gilt auch hier die Regel, dass sich die übrigen Spieler jeweils in ihrer Spielhälfte im Abstand von mindestens 5 Metern entfernt aufstellen müssen und dürfen erst dann ins Spiel eingreifen, wenn einer der Spieler den Ball gefangen oder abgelenkt hat. Sollte sich der Vorfall für den Schiedsrichtereinwurf zwischen der 15-Meter-Linie und der kurzen Seite ereignet haben, dann wird der

Schiedsrichtereinwurf auf der 15-Meter-Linie ausgeführt. Wird vom Schiedsrichter ein Schiedsrichtereinwurf durchgeführt, wird die Zeitnahme gestoppt, bis der Schiedsrichter das Spiel mit seinem Pfiff wieder fortsetzt.

§ 4018

Ballaufnahme

1. Der Ball wird vom Pferd aus aufgehoben, ohne dabei abzusteigen oder einen Fuß auf die Erde zu setzen. Der Ball darf nie vom stehenden Pferd aufgehoben werden. Sollte dies doch geschehen wird die jeweilige Mannschaft mit einer Strafe 3 bestraft. Der Spieler muss den Ball rasch aufheben. Gelingt die Ballaufnahme einem Spieler nicht, so muss er die 5-Meter-Zone rund um den Ball sofort verlassen. Spieler innerhalb der 5-Meter-Zone dürfen ihre Richtung nicht ändern und müssen sich in einer geraden Linie vom Ball ohne langsamer zu werden von diesem entfernen. Die anderen Spieler, die nicht gerade aufheben, müssen die 5-Meter-Zone herum freilassen. Wenn ein Spieler innerhalb der 5-Meter-Zone die Richtung ändert oder langsamer wird, erfolgt eine Strafe 3. Wenn der Spieler den Ball erwischt, muss er sofort in die normale Reitposition gehen oder den Ball abgeben. Der Spieler darf auf keinen Fall bei der Ballaufnahme behindert werden. Jede Einschüchterung oder Markierung während der Phase der Ballaufnahme inklusive dem Erzwingen einer Richtungsänderung, bis dieser wieder eine normale Reitposition eingenommen hat, wird mit einer Strafe 1 bestraft und zusätzlich wird eine verbale Verwarnung oder eine gelbe bzw. rote Karte gezeigt, je nach der Schwere des Vergehens und der Einschätzung der Gefährlichkeit der Aktion durch den Schiedsrichter. Fällt der Ball in eine der Ecken des Spielfeldes, so gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf auf der 15-Meter-Linie. Liegt einmal der Ball so, dass man ihn aus der Bewegung heraus nicht aufnehmen

kann, dann gibt der Schiedsrichter einen Schiedsrichtereinwurf an der Stelle, wo der Ball nicht zum Aufheben aus der Bewegung war.

2. In dem Moment, in dem der Ball auf den Boden fällt, ist die Spielrichtung die Richtung, in der der Ball als letztes befördert wurde. Die Spielrichtung verläuft entlang einer imaginären Linie durch den Ball parallel zu den langen Seiten des Spielfeldes. Hinter der Korblinie verläuft die Spielrichtung parallel zur kurzen Seite, d.h. auf dem 2,50 Meter breiten Streifen zwischen dem Korb und der Abschlussbande des Spielfeldes verläuft die Spielrichtung quer zur Längsachse des Spielfeldes.
3. Die Priorität der Ballaufnahme: Das Vorrecht der Ballaufnahme wird durch die Spielrichtung bestimmt. Für Spieler innerhalb der 5-Meter-Zone ergibt sich das Vorrecht zur Ballaufnahme aufgrund folgender Bestimmungen:
 - Der Spieler, der sich am nächsten zum Ball befindet, ohne dass er seine Gegner behindert, hat das Vorrecht zur Ballaufnahme.
 - Befinden sich 2 oder mehrere Spieler in gleichem Abstand zum Ball, so hat der Spieler, der sich näher zur Spielrichtung befindet, das Vorrecht.
 - Befinden sich 2 oder mehrere Spieler in gleichem Abstand zum Ball, wobei sich alle Spieler in Spielrichtung befinden, so hat derjenige Spieler, dessen Mannschaft zuletzt den Ball berührt hat, das Vorrecht zur Ballaufnahme.
4. Fällt bei einem Einwurf der Ball zu Boden oder wird dieser ins Feld abgeschlagen, so ist die unter § 4015.4 angegebene Prioritätenregel anzuwenden, wobei die Spielrichtung durch jenen Spieler vorgegeben wird, welcher als erster versucht, den Ball aufzuheben.

§ 4019

Sicherheit

An vorderster Stelle steht die Sicherheit. Ein Spieler, ob er im Ballbesitz ist oder nicht, muss die Kontrolle über die Richtung und Geschwindigkeit seines Pferdes besitzen. In Fall, dass ein Spieler keine Kontrolle über sein Pferd hat, kann der Schiedsrichter den Spieler auffordern, sein Pferd vom Spielfeld zu nehmen. Der Spieler, der im Ballbesitz ist, muss alle Sicherheitsregeln im Hinblick auf die Auswahl seiner Reitlinie beachten, insbesondere die Regeln des Angriffsspiels und es ist jeder Kontakt in einem Winkel über 45° auf die verteidigenden Spieler verboten. Bei Nichtbeachtung wird eine Strafe 1 oder 2 verhängt.

§ 4020

Verteidigungs- und Angriffsspiel

1. Markierung des Gegenspielers: Bei der Markierung bringt ein Spieler ohne Ball sein Pferd in Kontakt mit dem Pferd des Gegenspielers, der gerade den Ball führt. Die Markierung ist nur in Spielrichtung des Ballbesitzers erlaubt und kann von einem oder mehreren Reitern erfolgen, jedoch darf immer nur einer versuchen, den Ball wegzunehmen. Eine Markierung im Winkel über 45° ist verboten und wird je nach Schwere der Regelüberschreitung mit einer Strafe 1 oder einer Strafe 2 bestraft. Das Markieren darf nur mit dem Gewicht und dem Schwung des Pferdes erfolgen, mit den Schultern und Armen des Reiters, zwar in der Weise, dass dabei die Ellenbogen am eigenen Körper angelegt bleiben.

Es ist verboten:

- Den Gegner mit den Händen zurückzuhalten oder zu stoßen
- Den Gegner mit einer oder mit beiden Händen zu umfassen

- Mit der Faust, dem Arm, dem Ellbogen zu schlagen oder mit dem Kopf zu stoßen, ganz egal, ob es beim Angriff oder zur Verteidigung geschieht.
 - sich dem Gegenspieler in den Weg zu stellen, ganz gleich ob mit oder ohne Ball. Die Folge ist eine Strafe 2.
2. Decken des Gegenspielers: Es ist auf keinen Fall erlaubt, einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, körperlich zu markieren. Die Nichteinhaltung dieser Regel wird mit einer Strafe 2 bestraft. Der Spieler hat hierfür mehr die Aufgabe, seinen Gegner bei allen seinen Bewegungen und Ortswechseln zu folgen und dabei immer in seiner Nähe zu bleiben, ohne ihn in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken.
 3. Zweikampf um den Ball: Der verteidigende Spieler kann versuchen, dem ballführenden Gegner den Ball wegzunehmen, jedoch darf er dieses nur mit einer Hand. Während des Ziehens darf die Hand nicht gewechselt werden. Die Spieler dürfen sich weder an Teilen des Zaumzeuges anhalten noch am Pferdekörper abstützen. Sobald der Ball ergriffen wurde, darf der Ballbesitzer den Ball nicht mehr auf die andere Hand wechseln und schon gar nicht mit 2 Händen halten. Der Verteidiger, der vielleicht vorher seinen Sitz im Sattel verlassen hat, um seine Reichweite zu erhöhen, hat sofort nach Ergreifen des Balles seinen normalen Sitz in seinem Sattel einzunehmen. Sobald ein Spieler spürt aus dem Sattel gezogen zu werden, muss er den Ball sofort loslassen. Während des Zweikampfes darf kein dritter Spieler nach dem Ball greifen, wohl aber können mehrere Spieler mit Körperkontakt markieren. Alle Verletzungen der oben erwähnten Regeln werden mit einer Strafe 3 zugunsten der gegnerischen Mannschaft geahndet, die an der Stelle abspielt wird, an der die Regelverletzung stattgefunden hat. Erfolgt beim Zweikampf kein Ergebnis bzw. wenn die Lebhaftigkeit des Spieles verloren geht, d.h. gelingt es keinem der beiden Spieler, den Ball an sich zu nehmen, dann pfeift der Schiedsrichter ab und gibt eine Strafe 3 gegen die Mannschaft, die im Ballbesitz war. Bleibt nach dem

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

§ 4021

Verlassen des Spielfeldes

1. Unfreiwilliges Verlassen:

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

2. Freiwilliges Verlassen:

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

§ 4022

Die Strafen

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

Die Strafe darf erst nach dem Signal des Schiedsrichters abgespielt werden. Bei Strafe 1 oder 2 hat sich die ausführende Mannschaft so aufzustellen, dass der Ballhalter vorne und alle anderen Spieler seines Teams sich hinter ihm befinden. Wenn der Schiedsrichter ein Foul sieht, kann er das Spiel für eine kurze Zeit fortführen lassen um zu sehen, ob sich ein Vorteil ergibt. Falls dies nicht der Fall ist, kann er die Strafe aussprechen und zu jenem Punkt zurückkehren, an dem der Regelbruch stattgefunden hat.

Bei einer Strafe 1 oder 2 wird die Zeitnehmung angehalten und erst wieder fortgesetzt, wenn der Schiedsrichter das Spiel wieder anpfeift.

1. Strafe 1: Eine Strafe 1 vergibt der Schiedsrichter bei schweren Regelverstößen z.B. gefährliches Spiel, Grobheit gegenüber dem Gegner aber auch bei Schiedsrichterbeleidigungen. Ein Spieler der gefoulten Mannschaft stellt sich auf die 5-Meter-Linie und wirft vom stehenden Pferd einen Direkteinwurf auf den Korb, nach dem Signal des Schiedsrichters. Die Spieler der foulenden Mannschaft stellen sich innerhalb von der Bande und der 5-Meter-Linie entlang der langen Seite auf, in der selben Spielhälfte, in der die Strafe 1 ausgeführt wird. Die gegnerische Partei darf diesen Freiwurf weder fangen noch sonstige Verteidigungsmaßnahmen ergreifen. Wird kein Korb erzielt, und der Ball fällt zurück ins Spielfeld, so erhält die verteidigende Mannschaft das Recht zur ersten Ballaufnahme, selbst wenn der Ball zwischen dem Korb und der angreifenden Mannschaft zu liegen kommt.

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

Der Schiedsrichter gibt dem Mannschaftskapitän der ausführenden Mannschaft die Wahl:

- 1 Direktwurf von der 10-Meter-Linie oder
- 3 Pässe von der 15-Meter-Linie auf den Korb.

Die Entscheidung dafür hat rasch zu erfolgen und kann mit dem Trainer abgesprochen werden.

Im Fall eines Direktwurfes steht die gegnerische Mannschaft hinter der 5-Meter-Linie, im Falle eines 3-Pässe Abspielens steht sie hinter der 10-Meter-Linie.

In beiden Fällen dürfen Verteidigungsmaßnahmen gesetzt werden.

3. Strafe 3: Die Strafe 3 wird bei leichten Regelverstößen

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

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

Der Ballhalter der gefaulten Mannschaft steht an der Stelle, die der Schiedsrichter angezeigt hat bzw. welche Art von 3 Strafe gegeben wurde. Die restlichen Spieler können sich überall am Feld aufstellen, nur nicht im Bereich 5 Meter vor dem Ball in Richtung des gegnerischen Korbes.

Die faulende Mannschaft muss sich im Mindestabstand von 5 Metern davor aufstellen in Richtung ihres eigenen Korbes. Erst nach dem Pfiff des

Schiedsrichters darf losgeritten werden und in Folge der 3-Pässe Regel kann ein Korb erzielt werden.

4. Unsportliches Verhalten: Dieses Verhalten auf dem Spielfeld ist charakterisiert durch die Anwendung unsportlicher Mittel wie Schimpfwörter und Gesten, Gewalttätigkeit gegen ein Pferd von Spielern, Betreuern oder Trainern.

Zum Beispiel

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

Alle o.g. Verstöße können vom Schiedsrichter je nach Schwere des Vergehens mit einer Strafe 1, 2 oder 3 bestraft werden. Darüber hinaus kann er eine rote oder gelbe Karte-Horseball und/oder eine Ordnungsmaßnahme gemäß Rechtsordnung der ÖTO verhängen.

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

§ 4023

Das gefährliche und unsportliche Verhalten

Es ist verboten:

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

§ 4024

Der Pferdeverlust

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

Wenn ein Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, pferdelos wird, dann stoppt der Schiedsrichter das Spiel, falls er die Situation für gefährlich hält. Die gegnerische Mannschaft bekommt eine Strafe 3, diese wird am Ort des momentanen Ballbesitzes, unabhängig davon, welche Mannschaft im Ballbesitz war, ausgespielt.

§ 4025

Die kaputte Ausrüstung

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

§4026

Wohlergehen des Pferdes

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

Entspricht das äußere Erscheinungsbild eines Pferdes und sein Allgemeinzustand nicht einer minimalen Anforderung, so kann der Schiedsrichter das Pferd vom Platz verweisen. Diese Aktionen gegen ein Pferd werden mit einer gelben Karte bestraft:

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

Der Schiedsrichter oder der Turnierbeauftragte kann jederzeit ein Spiel stoppen, um den Zustand eines Pferdes zu überprüfen. Wenn ein Pferd verletzt, erschöpft oder überfordert ist, kann es vom Spielfeld verwiesen werden.

Muss eine Verletzung versorgt werden, wird dies in der Sicherheitszone gemacht. Der Wiedereintritt in das Spiel ist nur über

die Erlaubnis des Schiedsrichters und des Tierarztes möglich.
Es ist verboten, Verletzungen bei einem Pferd zu verschleiern.
Die Entscheidung des Schiedsrichters hinsichtlich des Zustandes des Pferdes ist endgültig und kann nicht beanstandet werden.
Ein verletztes Pferd darf nur an einer Siegerehrung teilnehmen, nachdem es tierärztlich versorgt und durch einen Schiedsrichter freigegeben wurde.

§ 4027

Verwarnungen

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

Verbale Verwarnung:

- Die erste gelbe Karte-Horseball. Der Spieler darf das Spiel fortsetzen.
- Die zweite gelbe Karte-Horseball während desselben Spieles führt zum Ausschluss des Spielers, jedoch kann dieser von einem Ersatzspieler ersetzt werden. Der Spieler ist auch mit sofortiger Wirkung für das nächste Spiel gesperrt. Es kann darüber hinaus eine Ordnungsmaßnahme gemäß Rechtsordnung der ÖTO verhängt werden.
- Die zweite gelbe Karte-Horseball innerhalb eines Turniers führt zur automatischen Sperre für das nächste Spiel.
- Eine rote Karte-Horseball führt zum Ausschluss des Spielers aus dem Spiel und zur Sperre im nächsten Spiel. Der Spieler kann durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Es kann darüber hinaus eine Ordnungsmaßnahme gemäß der Rechtsordnung der ÖTO verhängt werden.

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

§ 4028

Verfassungsprüfung

Bei allen Turnieren kann eine Verfassungsprüfung durchgeführt werden, bei Meisterschaften ist sie verpflichtend. Die Verfassungsprüfung wird gemäß § 56 durchgeführt. Der Zeitpunkt der Verfassungsprüfung ist in der Ausschreibung zu fixieren und hat vor dem ersten Spiel stattzufinden.