

Bedømmelse af hestefodbold

Udvælgelse af discipliner:

Arrangøren vælger to af de tre discipliner: Spil med hinanden, forhindringsbane og spil mod hinanden. Det angives i programmet, hvilke discipliner, der er valgt.

Holdledermødet:

- Arrangøren eller overdommeren leder mødet.
- Der startes med evt. rettelser til programmet.
- Gennemgang af reglerne for de valgte discipliner. Det er vigtigt at gennemgå reglerne omhyggeligt, så alle har samme opfattelse af, hvordan der skal spilles.
- Det præciseres, at der ikke kan nedlægges protest mod overdommerens kendelser.
- Det understreges, at den vigtigste regel er, at de deltagende ryttere og heste altid skal have det sjovt.

Før spillet:

Overdommeren

- Kontrollerer, at banen er mellem 20 og 25 meter bred og mellem 36 og 50 meter lang.
- Kontrollerer, at bolden er mellem 80 og 120 cm i diameter og er i ordentlig stand.
- Kontrollerer, at hestens udstyr og rytternes påklædning er i overensstemmelse med breddereglementet.
- Udelukker ekvipager, der ikke er harmoniske.

Spil med hinanden:

Overdommeren:

- Sætter spillet i gang og starter stopuret
- Holder øje med, at spillerne bliver på egen banehalvdel
- Holder øje med hele banen
- Skrider ind, hvis en rytter skal have en advarsel eller diskvalificeres pga. dårlig opførsel i henhold til Breddereglementet.
- Fløjter kampen af
- Sørger for, at points og tid for holdene noteres

Måldommerne:

- Markerer, når bolden har passeret mållinien
- Tæller points for hvert sit hold. Husk at aftale, hvem der tager hvilken bane.
- Tager tid på hvert sit hold og standser stopuret, når holdets bold passerer mållinien efter, at overdommeren har fløjtet kampen af.
- Hjælper begge hold med at få bolden tilbage på banen efter scoring.

Sidedommerne:

- Triller bolden ind på banen, hvis den triller ud eller ind på den anden banehalvdel. Bolden skal trilles ind, hvor den forlod banen.

Forhindringsbane:

Overdommeren:

- Sætter spillet i gang og starter stopuret
- Holder øje med, at bolden trilles den rigtige vej rundt på banen
- Tæller fejl, som hver giver 10 strafsekunder.
- Skrider ind, hvis en rytter skal have en advarsel eller diskvalificeres pga. dårlig opførsel i henhold til Breddereglementet.
- Sørger for at holdets tid incl. strafsekunder noteres.

Forhindringsdommeren:

- Starter stopuret, når bolden trilles ind i en forhindring (er på højde med 1.tønde el. bom eller rører presenningen)
- Triller bolden ud af forhindringen og sender holdet videre, hvis der bruges mere end 1 minut på en forhindring. (Tiden standses ikke)
- Triller bolden ind, hvis den triller ud over bommene i labyrint og presenning. I slalom og "hulvej" (rækker af tøndes) skal rytterne selv trille bolden ind igen.

Hjælpere:

- Sætter væltet eller flyttet materiel på plads.

Spil mod hinanden:

Overdommeren:

- Sætter spillet i gang fra midterlinien og starter stopuret (holdet med flest point fra 1.disciplin starter, ved evt. omkamp starter det andet hold)
- Sætter spillet i gang fra midterlinien efter scoring
- Dømmer frispark, hvis en rytter slår eller sparker til bolden, en hest bider eller sparker, eller hvis en spiller maser sig igennem, når en modspillers hest står bag bolden.
- Holder øje med, at modspillerne holder min. 5 meters afstand ved start og frispark.
- Fløjter, hvis bolden er låst fast mellem spillerne, sender alle ryttere min. 5 meter tilbage mod egen mållinie og triller bolden ind parallelt med midterlinien.
- Skrider ind, hvis en rytter skal have en advarsel eller diskvalificeres pga. dårlig opførsel i henhold til Breddereglementet.
- Sørger for at kampens resultat noteres

Måldommerne:

- Markerer, når bolden har passeret mållinien.
- Tæller points for hvert sit hold.
- Hjælper med at få bolden tilbage på banen efter scoring.

Sidedommerne:

- Triller bolden ind på banen, hvis den triller ud. Bolden skal trilles ind, hvor den forlod banen, og modtages af en spiller fra det hold, der ikke trillede den ud.

Efter spillet:

Overdommeren lægger points fra de to discipliner sammen og udnævner en vinder.

Ved pointlighed opsættes to slalobaner, og de to hold tildes begge en bold. Det hold, der først triller bolden over mållinjen, er vinder af kampen.

En guide hestefodbold

En aktivitet for rigtige drenge – men pigerne og hestene er også vilde med det!

Sjov med den røde gummibold.

De færreste ryttere ved, at man også kan spille fodbold med heste! Ganske vist er det ikke alle heste, der vænner sig til det runde uhyre med det samme; men med lidt træning har mange heste stor fornøjelse af spillet.

Man spiller på en ca. 60*25 m stor, jævn græs- eller sandbane. Der er to spillere på et hold. Bolden er en gymnastikbold (terapibold) med en diameter fra 80 til 120 cm. Sporer, pisk og sko med mordax er ikke tilladt. Spillets varighed skal tilpasses hestens rutine og er som regel nogle minutter. Med for lange spilletider kan man let ødelægge hestens lyst til spillet.

Hestefodbold kan man spille både med og mod hinanden, og man kan ride forhindringsbane. Ofte rides indledende runder med hinanden eller i forhindringsbane og finaler mod hinanden.

Når man spiller **med hinanden**, har hvert hold en bold, som skubbes af hesten fra start/mållinien til banens modsatte ende og tilbage.

For hver banelængde, bolden skubbes tildeles holdet ét point.

Hvis bolden triller over på modspillernes banehalvdel, må rytterne ikke ride efter den, men skal vente til en sidedommer triller den tilbage.

Hvis bolden passerer mållinjen på modstandernes banehalvdel, tæller målet ikke.

Vinder er holdet med flest points.

Hold 1
Hold 2



Når man spiller **mod hinanden**, spilles med én bold. Man starter fra midterlinien. Hver gang bolden triller over modspillernes startlinie tildeles holdet ét point. Når et hold har scoret, starter det andet hold fra midterlinien.

Der tildeles frispark til modspillerne, hvis et hold forsøger at mase sig igennem, hvis vejen er spærret, eller bolden er låst fast.

Vinder er holdet med flest points.

Hold 1

Hold 2



Forhindringsbane: Bolden trilles gennem en bane med 4 forhindringer:

1. Bolden trilles i slalom om tøndes, afstand mellem tønderne: 7 m.
2. Bolden trilles gennem en labyrint af bomme.
3. Bolden trilles mellem to rækker tøndes, afstand mellem tønderne: 2 m.
4. Bolden trilles over en presenning med bomme som sidebegrænsning.

Rytterne må hjælpe hinanden og ride, hvor de vil i forhold til forhindringerne, bare bolden kommer den rigtige vej, dog skal mindst en af hestene med over presenningen.

Der tages tid, og der tildeles strafsekunder for fejl på banen efter følgende regler:

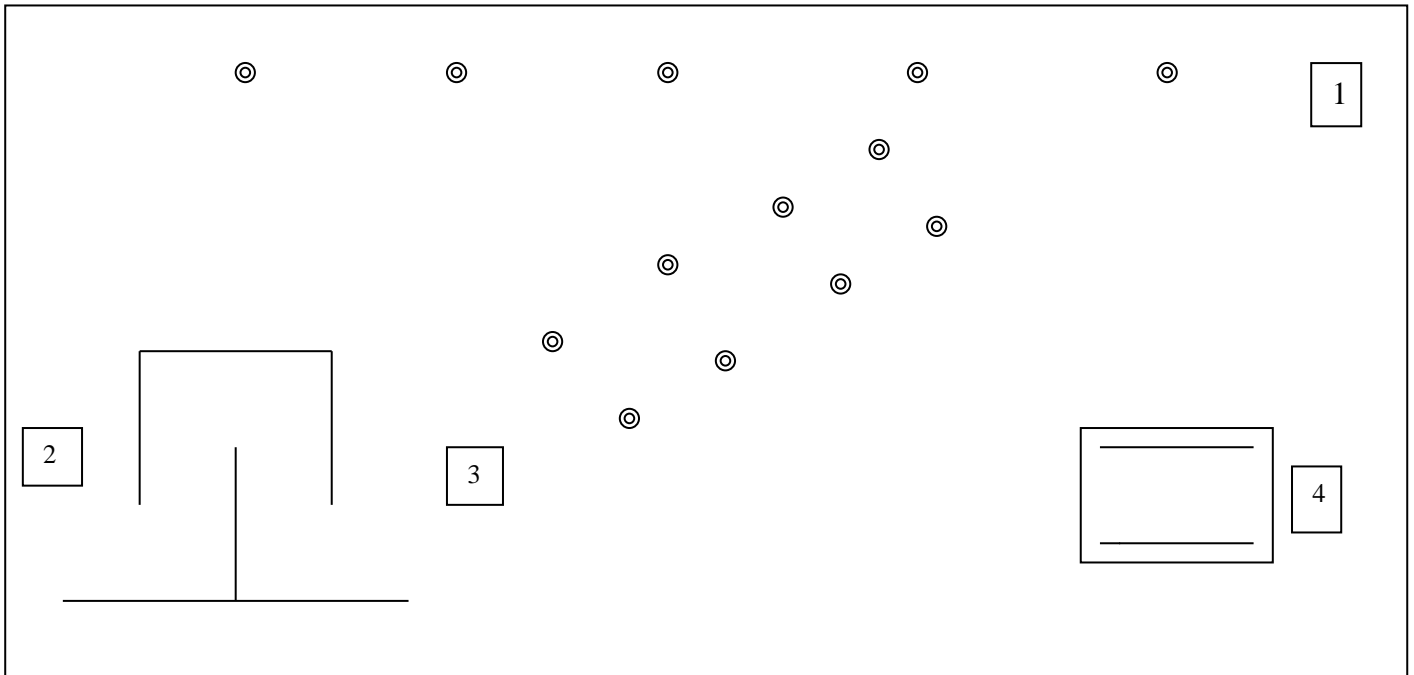
Væltet eller flyttet tønde: 10 strafsekunder.

Bold triller over bom: 10 strafsekunder.

Hesten springer over presenningen: 10 strafsekunder.

Der kan højst tildeles 10 strafsekunder pr. forhindring.

Holdet har max. et min. pr. forhindring. Overskrides denne tid, triller forhindringsdommeren bolden ud af forhindringen og sender holdet videre. Holdet tildeles 30 strafsekunder. Holdet med kortest tid efter tillæg af stafsekunder er vinder af afdelingen.



Eksempel på propositioner:

Hestefodbold:

Spilleplads: 54*28 m. græs

Startberettigede ryttere: alle rytter i alle aldersklasser, med eller uden rytterlicens.

Startberettigede heste: 4-årige og ældre heste og ponyer

Hold: 2 ryttere på hvert hold; sporer og pisk er ikke tilladt

Bold: Gymnastikbold 0,8 til 1,2 m.

Varighed: 3 min. pr. runde i indledende spil, 5 min. pr. runde i finale

Indledende spil: Spil mod hinanden

Finale runde: Spil mod hinanden

Bolden (kæmpebold 95cm, nr. 856559) kan bestilles hos Gonge tlf. 86222033,

E-mail: gonge@gongedanmark.dk

Hestefodboldklasse til breddestævne

Klasse nr. xx : Hestefodbold

Der rides "Spil med hinanden" og "Forhindringsbane".

2 ekipager pr. hold. Startgebyr: xx kr.

Spilleplads: Hal på 20 × 40 m

Startberettigede ryttere: alle rytter i alle aldersklasser, med eller uden rytterlicens. Startberettigede heste: 4-årige og ældre heste og ponyer

Hold: 2 ryttere på hvert hold; sporer og pisk er ikke tilladt

Bold: Gymnastikbold 0,8 til 1,2 m.

Varighed: 3 min. pr. runde i "Spil med hinanden"

"Spil med hinanden": Hver hold har en bold, som af hesten trilles så mange gange frem og tilbage i hallen som muligt i løbet af 3 min. Når tiden er gået, trilles bolden over næste mållinje og tiden noteres. Holdene tildeles points efter mål og tid.

"Forhindringsbane": Bolden trilles slalom i mellem tøndes, gennem en labyrint af bomme, mellem to rækker tøndes og over en presenning. Fejl omregnes til tid, og holdene tildeles points efter sluttid.

Points for de to discipliner lægges sammen. Er der to hold, der har samme resultat, er resultatet fra "Spil med hinanden" afgørende for rækkefølgen.

Tilmelding: Senest 1/11 til xxxxx, mail: xxx

Vi rider indendørs, og der vil være 2 eller 3 hold på banen ad gangen.

Startgebyr kr. xx pr. par. Bedes overføres til konto: xxxx xxxxxx Husk Navn

Der er røde rosetter til det vindende par samt deltagerrosetter til de øvrige ryttere.

Husk at skrive navn på ryttere og heste

Spørgsmål vedr. stævnet:

xxxx, tlf.: xxxxxxxx

