

Pusztai lovas kézilabda Szabályok

1. Pálya:

- Méret: 40m hosszú, 25m széles sík terület
- A pálya széle bójákkal van jelölve
- A pálya 2 hosszabbik végének közepére 1-1 lovas kocsí van keresztbe állítva, azok platóján 1-1 kb 50 cm átmérőjű hordó. Annak alja szalmával van teleszórva, hogy a labda ne pattanjon ki.

2. A verseny lebonyolításának személyi feltételei:

- Pályaépítő(k): akik a pályát a verseny kezdete előtt kimérik és felépítik
- Versenybíró: a mérkőzést vezeti, szabálytalanság esetén figyelmeztet, esetleg kiállít
- Időmérő: a stopperórát kezeli, a támadási idők elteltét figyeli, az utolsó percben a támadási időből hátralévő időt 15 másodpercenként, az utolsó 10 másodpercben másodpercenként visszszámolva hangosan bemondja
- Pályasegéd: a pályán 2 segéd feladata, hogy a földre esett, a pályáról kirepült labdákat összeszedjék és a megfelelő helyre visszaadják. Szintén az ő dolguk, hogy gól esetén a labdát a hordóból kivegyék

3. Résztvevő csapatok:

- A mérkőzés legalább 2 csapat esetén tartható meg
- 1 csapat 3-3 játékosból áll
- A csapatok öltözéke nincs szabályozva, ajánlott felszerelés a fejtámlás sisak
- A mérkőző csapatok 2 féle színű karszalagot kapnak a könnyebb megkülönböztethetőség érdekében

4. A mérkőzés menete:

- A játék célja, hogy a labdát az ellenfél térfelén levő hordóba dobja. Ha a labda kipattan a hordóból nem érvényes a találat. Az a csapat nyeri a mérkőzést, aki több találatot juttat az ellenfél hordójába.
- 1 mérkőzés 2 db, egyenként 5 perces félidőből áll. A félidő letelte után térfélcseré és 2 perc pihenő következik.
- Minden csapatnak 30 másodperc támadóidő áll rendelkezésre. Ha ez idő alatt nem sikerül gólt lőni, a másik csapat kapja meg a támadás lehetőségét.
- A mérkőzés elején a játékvezető pénzfeldobással dönti el, melyik csapat kezdi a támadást. A következő félidőben automatikusan a másik csapat kezd támadással. Hosszabbítás esetén szintén pénzfeldobás dönt az 1. félidő kezdő támadójáról.
- A játékidő mérése az alábbi esetekben megáll:
 - Amikor a pályasegédnek a labdáért kell menniük
 - Gól esetén
 - Szabálytalanság esetén
- Ha a támadóidő alatt a védekező csapatnak sikerül elvenni a labdát, onnantól kezdve nekik indul a 30 mp támadóidő
- Gól esetén az a csapat kezdheti a támadást, aki a gólt kapta.

- Ha a labda leesik a földre, az idő leáll, a játékosok visszaállnak az eredeti helyre és a pályasegéd visszaadja a labdát annak, aki elejtette. Kivétel az az eset, ha az egyik játékos a labda elkapása közben a ló hátáról leszáll a földre, ez esetben rögtön passzolnia kell a labdát másik játékosnak.
- Ha a labda kirepül a pályáról, az idő leáll, és a támadó csapat támadási ideje is véget ér, tehát amikor a pályasegéd visszahozza a labdát ott, ahol kirepült, az ellenfél egyik játékosa veszi azt át, és nekik indul a támadóidő.
- Hosszabbítás:
 - A pontszerző mérkőzéseken nincs hosszabbítás
 - Az egyenes kieséses meccseken döntetlen esetén 2 db, egyenként 2 perces hosszabbítás lehetséges (közben térfélcseré és 1 perc pihenő)
 - Ha a hosszabbítás után is döntetlen a mérkőzés, 3 méteres büntető dobások döntenek:
 - Először mindhárom csapattag dob mindkét csapatból felváltva, ugyanarra a hordóra
 - Ha ez is döntetlen, a hirtelen halál dönt, tehát addig dobnak mindkét csapatból a kiválasztott játékosok, amíg valaki nem kerekedik felül

5. A viadal menete:

- A viadal pontszerző és egyenes kieséses mérkőzésekből áll
- Pontszerző mérkőzések:
 - Ebben a szakaszban az egyes mérkőzések győztese 2 pontot, döntetlen esetén mindkét csapat 1-1 pontot kap, a vesztes meccs esetén nem jár pont.
 - Ha 5 csapatnál kevesebb vesz rész a viadalon, mindenki játszik mindenkivel.
 - 6, vagy annál több csapat esetén több csoport felállítása szükséges.
 - Ezek min. 3, max. 4 csapatból állhatnak. A csoportokba kerülés sorsolással történik.
 - A pontok alapján minden csoportból az első 2 csapat jut tovább az egyenes kieséses részbe
 - Páratlan számú csapat esetén sorsolás alapján az egyik csoport 3, a másik 4 csapatból fog állni.
- Egyenes kieséses mérkőzések:
 - Ha 5 csapatnál kevesebb vesz rész a viadalon, a pontszerző mérkőzéseken az első 2 csapat játssza a döntőt, a 3. és 4. helyezett pedig a bronzmérkőzést (ha van ennyi csapat)
 - 6, vagy annál több csapat esetén Az egyes csoportokból az 1. és 2. helyezettek keresztmérkőzéseket játszanak (tehát A csoportból az 1. játszik B. csoport 2. helyezettjével, stb.)
 - Páratlan számú csoport esetén sorsolás alapján az egyik csoport 1., a másik csoport 2. helyezettje automatikusan tovább jut. (tehát adott A, B és C csoport, sorsolás alapján a C csoport 1. és az A csoport 2. helyezettje bejut a legjobb 4-be, a többi csapat normál szabályok szerint még megmérkőzik a bejutásért

Szabálytalanságok:

- Lóról leszállni és onnan hordóra dobni szabálytalan. Ez esetben az idő megáll, a játékosnak vissza kell szállni a lóra és a csapat támadási ideje véget ér.
- Más játékosok rángatása, ütése, rúgása súlyos szabálytalanságnak számít. Ez esetben a csapat támadási ideje véget ér (ha nem ők a támadók, akkor a támadók ideje újra indul), és a szabálytalankodó játékos ez alatt a támadóidő alatt el kell hogy hagyja a pályát.

- A lovakkal szembeni durvaság súlyos szabálytalanságnak számít. Ez esetben a csapat támadási ideje véget ér (ha nem ők a támadók, akkor a támadók ideje újra indul), és a szabálytalankodó játékos ez alatt a támadóidő alatt el kell hogy hagyja a pályát.

Felelősségvállalás:

- A nevező a nevezési lap aláírásával egyidejűleg elfogadja a saját és lova egészségével kapcsolatos kötelező szabályokat, és kijelenti, hogy valótlan adatok szolgáltatása esetén a felelősség csakis őt terheli
- A mérkőzésen csak olyan játékos vehet részt, aki:
 - Teljesen egészséges, nincs olyan krónikus betegsége, sérülése, ami miatt a játék veszélyeztetné testi épségét, ezen kívül nincs tudomása vírusos vagy egyéb megbetegedésről.
 - Nem áll alkohol, kábítószer és egyéb tudatmódosító szerek befolyásoltsága alatt
- A mérkőzésen csak olyan ló vehet részt, amely:
 - Teljesen egészséges, nincs olyan krónikus betegsége, sérülése, ami miatt a játék veszélyeztetné testi épségét
 - Rendelkezik érvényes lóútlevéllel, fél éven belüli negatív fertőző kevésvérűség vérvételi eredménnyel, lóinfluenza elleni oltással
- Csak olyan lovas vehet részt a játékban, aki tökéletesen tudja uralni lovát.
- A versenyzők tudomásul veszik, hogy ez a játék a lovak kiszámíthatatlan viselkedése miatt veszélyekkel járhat. Bárminemű, a játék közben történő esetleges sérülés esetén a szervező felelősséget nem vállal.