



**Sehr geehrte Clubvorstände und Stewards,**

wir haben den Turnierreifetest und Schiedsrichtertest auf den neuesten Stand (HPA 2010) gebracht. In Abstimmung mit dem Schiedsrichterausschuss haben wir satzungs- bzw. regelkonform das Vorgehen noch einmal kurz skizziert.

Die richtigen Antworten sind im Zweifelsfall durch die Mitglieder des Schiedsrichterausschuss in Erfahrung zu bringen.

Die Tests sind auf der DPV Homepage unter Mitglieder > Formulare herunter zu laden.

Der Test gilt als bestanden, wenn 70 % (ca. 2/3) der Fragen richtig beantwortet sind.

**Turnierreifetest:**

Lt. DPV Satzung §15 Abs. 4.1 sollen sich Poloanfänger auf ihre erste Turnierteilnahme qualifiziert vorbereiten:

- Polo – Grundkurs mit umfassender Einführung in Spiel und Regel an einer der qualifizierten Poloschulen
- Praktische Spielerfahrung, i.d.R. mindestens 30 Club – Chukker
- Absolvierung des Turnierreifetests, um eine ausreichende Regelkenntnis nachzuweisen.

Ziel ist, das Gefahrenrisiko für ihn selbst und Mitspieler so gering wie möglich zu halten.

Die Turnierreife wird vom Clubvorstand (Steward) erteilt.

**Schiedsrichtertest:**

Lt. DPV Polo Regeln Anhang B – Anmerkungen für Offizielle, Abs. 5 „Schiedsrichterausschuss“ gelten folgende Empfehlungen:

- nach ausreichender Spielerfahrung (Handicap -1) sollte ein Spieler den Schiedsrichtergrad C erwerben
- der Schiedsrichtertest muss erfolgreich absolviert werden – durchgeführt von dem Schiedsrichterausschuss des Clubs
- nach ausreichender praktischer Erfahrung zur Zufriedenheit seines Clubs, schlägt dieser den Spieler dem DPV Schiedsrichterausschuss vor zur Einstufung Schiedsrichtergrad C

Aus dem Pool der qualifizierten Spieler mit Schiedsrichtergrad C werden Spieler mit besonders viel Erfahrung und guten Leistungen vom DPV Schiedsrichterausschuss in den Schiedsrichtergrad B bzw. A eingestuft.

Die Schiedsrichtergrade werden für jeden Spieler auf der DPV Handicap Liste veröffentlicht.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Günther Kiesel für das DPV Präsidium  
26.August 2010