



HURLINGHAM POLO ASSOCIATION POLO REGELN 2010

Deutsche Übersetzung

Vorbemerkungen

- *die Übersetzung hält sich strikt an die Ausführungen der „HPA Rules for Polo2010“ in der englischen Originalfassung.*
- *Abweichungen sind nur dann gemacht, wenn es unbedingt erforderlich ist, die Regeln auf deutsche Verhältnisse zu übertragen – teilweise als Anmerkung in Kursivschrift.*
-
- *Englische Maßeinheiten und spezielle Begriffe im Polo werden belassen und im Anhang angegeben bzw. erklärt.*

HURLINGHAM POLO ASSOCIATION – POLOREGELN 2010

Inhaltsverzeichnis

1. Teams	1	b. Pflichten	7
a. Zusammenstellung	1	c. Zuständigkeit	7
b. Nennung	1	6. Private Spielfelder	7
c. Änderungen	1	a. Inspektion	7
d. Handicapbegrenzungen	1	b. Spiele	7
e. Rücknahme Nennung / Disqualifizierung	1	7. Schiedsrichter und Oberschiedsrichter	7
f. Teamtrikots	1	a. Zuständigkeit	7
g. Schiedsrichterpferde	2	b. 1 Schiedsrichter	8
h. Handicapkalkulation	2	c. Professionelle Schiedsrichter	8
i. Teamcaptain	2	d. Konsultation	8
j. nicht versuchen zu gewinnen	2	e. Uneinigkeit der Schiedsrichter	8
2. Spieler und ihre Ausrüstung	2	f. Ermessen der Schiedsrichter	8
a. Mitgliedschaft	2	g. Kleidung	8
b. Linkshänder	2	8. Torrichter	8
c. unberittener Spieler	2	a. Anforderungen	8
d. Verlassen des Feldes	2	b. Tor erzielt	8
e. Unterricht (coaching)	2	c. Ball überquert die Grundlinie	8
f. Einspruch erheben („appealing“)	3	d. Einweisung	8
g. Rauchen	3	e. Tore „Rücken an Rücken“	9
h. Alkoholische Getränke und Drogen	3	9. Zeitnehmer / Spielberichtsführer	9
j. Ausrüstung und Aufmachung	3	10. Medizinische Betreuung	9
3. Spielerauswechslung	3	11. Das Spielfeld	9
a. Allgemeines	3	a. Spielfeld	9
b. Wahl des Captains	3	b. das eigentliche Spielfeld	9
c. gewählter Ersatzspieler nicht rechtmäßig	3	c. Torpfosten	9
d. kein rechtmäßiger Spieler zur Verfügung	3	d. Bande	9
e. Handicap des Ersatzspielers	4	e. Sicherheitszone	9
f. Spieler mit hoch gesetztem Handicap	4	12. Der Ball	10
g. Spieler verspätet	4	13. Zugang während des Spiels	10
h. 3 Spieler im Team	4	a. Spielfeld	10
j. Auswechslung in einem 3 Mann Team	4	b. Sicherheitszone	10
k. Auswirkungen auf den Ersatzspieler	4	14. Spielbeginn	10
l. Pferde	4	a. Die „5 Minuten Glocke“	10
4. Pferde, Pferdeausrüstung, Pferdefürsorge	4	b. Aufstellung und Einwurf	10
a. Allgemein	4	c. Keine Einwände	10
b. Tierärztliche Versorgung	4	15. Dauer des Spiels	10
c. Pferdepass	5	a. Das Spiel	10
d. Impfungen	5	b. nicht beendetes Spiel	10
e. Ansteckende und infektiöse Erkrankungen	5	c. Chukka	11
f. Aufmachung und verbotene Ausrüstung	5	d. Pausen	11
g. Körperliche Verfassung	5	e. Spiel durchgehend	11
h. Hufeisen und Beschlagen	5	f. Unnötige Verspätung	11
j. Injektionen	6	g. Spielunterbrechung	11
k. Trinkwasser	6	16. Spielende	11
l. Anzahl der Chukkas	6	a. die Glocke	11
m. eingesetzt von einem anderen Team	6		
n. Medikamente	6		
o. Pferdetransport für den Notfall	6		
5. Turnierleitung	7		
a. Anforderungen			

Fortsetzung Inhaltsverzeichnis

b. Normaler Chukka	11	27. Spiel angehalten für die Ausrüstung eines Spielers	15
c. Letzter Chukka	11	a. Verlust des Schutzhelms	15
d. Letzter Chukka - unentschieden	11	b. unrechtmäßige Ausrüstung	15
e. Letzter Chukka – „5 Sekunden Regel“	11	28: Spiel angehalten für einen verletzten Spieler	15
f. Foul mit der Glocke		a. Spieler fällt	15
17. Extrazeit zu spielen	12	b. Spieler verletzt	15
a. Pause	12	c. Gehirnerschütterung	16
b. „Sudden Death“	12	29. Spiel unterbrochen für Ausrüstung	16
c. Wie wird begonnen	12	a. Spiel geht weiter	16
18: Seitenwechsel	12	b. Spiel unterbrochen	16
a. ein Tor erzielt		30. Spiel unterbrochen für ein verletztes Pferd	16
b. kein Tor zur Halbzeit		31. Spiel unterbrochen für eingetretenen oder zerbrochenen Ball	17
b. Unentschieden, verbreiterte Tore		a. eingetreten	17
19. Falsche Aufstellung	12	b. zerbrochen	17
a. durch die Teams		32. Balllinie und Wegerecht	17
b. durch einen Spieler		a. Balllinie	17
20. Tore erzielen und Gewinnen	12	b. Wegerecht	17
a. ein Tor erzielen	12	33. Vorrang der Spieler	18
b. fragliche Tore	13	34. Der Spieler mit dem Wegerecht	18
c. Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit Tor	13	35. Abreiten, gefährliches Reiten und Einschüchtern	19
d. Gewinnen	13	36. „Hooking“, Missbrauch des Polo-Schlägers, Mitführen des Balles	20
21. Ball nicht im Aus: Einwurf	13	a. „hooking“	20
a. Wenn wird eingeworfen	13	b. Missbrauch	20
b. Wo wird eingeworfen	13	c. Mitführen des Balles	20
c. Aufstellung der Teams	13	37. Rohes oder beleidigendes Benehmen	20
d. Spiel fortgesetzt	13	38. Persönliche Fouls und technische Strafen	21
22. Ball über die Seitenlinie geschlagen	14	39. Ausführung der Strafen	21
23. Fortsetzung des Spiels nach Pause	14	a. Ball im Spiel	21
a. Ball hat die Bande berührt oder im Aus	14	b. Team, das die Strafe ausführt	21
b. Ball nahe der Bande	14	c. Regelverstoß durch das ausführende Team	22
24. Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie - Einschlag	14	d. Regelverstoß durch das verteidigende Team	22
a. angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie	14	40. Spezifische Strafen	22
b. Einschlag	14	a. Strafe 1 – Straftor	22
c. Foul	14	b. Strafe 2 - 30 Yard Freischlag	22
d. Einschlag vor dem „Play“	14	c. Strafe 3 – 40 Yard Freischlag	22
e. Verzögerung durch die verteidigende Seite	14	d. Strafe 4 – 60 Yard Freischlag	23
f. Verzögerung durch die angreifende Seite	15	e.. Strafe 5(a) – Freischlag von der Stelle	23
25: Verteidigendes Team schlägt hinter die Grundlinie – Strafe 6 („Safety 60“)	15		
a. Verteidigender Spieler schlägt hinter die Grundlinie	15		
b. Foul	15		
26. Spiel angehalten für ein Foul	15		
a. Foul	15		
b. kein Foul	15		

f. Strafe 5(b) – Freischlag von der Mitte	23		
g Strafe 6 – 60 Yard Freischlag (“Safety 60“)	23		
h. Strafe 7 - Einwurf	23		
j. Strafe 10(a) – Platzverweis für den Rest des Chukka	23		
k. Strafe 10(b).- Platzverweis für den Rest des Spieles	23		
41 Gelbe Karte	23		
Anhang B – Anmerkungen für Offizielle	24		
1. Einführung	24	5. Schiedsrichterausschuss	33
2. Der Oberschiedsrichter	24	6. Der Zeitnehmer / Spielberichtsführer	33
a. Konsultation	24	a. Allgemein (Regel 9)	33
b. über Funk	24	b. Zeitnehmer	33
c. nur 1 Schiedsrichter	24	c. Spielbericht führen	34
3. Die Schiedsrichter	25	d. Assistent an der Anzeigetafel	35
a. Allgemein	25	7. Die Torrichter	35
b. Auswahl	25	a. Allgemein (Regel 8)	
c. Vorbereitung	25	b. Ausrüstung	35
d. Zusammenarbeit	26	c. vor dem Spiel	35
e. Aufstellung der Schiedsrichter	26	d. während des Spiels	35
f. Unterbrechung des Spiels	26	e. Tor gefallen	36
g. Einspruch erheben („appealing“)	27	f. Freischläge	36
h. Spielbericht	28	g. Schlag über die Grundlinie v. Angreifer	36
j. Pferdefürsorge	28	h. Schlag über die Grundlinie v. Verteidiger	36
k. Einwurf	28	j. in den Pausen	36
l. Einschlag	28	k. 2 Torrichter	37
m. Strafen	29 / 30		
4. Erklärung einiger Regeln	31		
a. Verlängerung des letzten Chukka bei	31		
b. Verlängerung im Fall, ein Freischlag wurde	31		
und Vorrang unter den Spielern			
e. Abreiten, Gefährliches Reiten, Einschüchtern	32		
(Regel 35)			
f. „Hooking“ und Missbrauch des Poloschlägers	32		
(Regel 36)			
g. Unfall oder Verletzung von Spieler oder Pferd	32		
(Regel 27,28,29,und 30)			
Anhang (s. Vorbemerkungen)	37		
A. Englische Maßeinheiten	37		
häufig vorkommende Maßeinheiten im Polo	37		
B. Glossar – spezielle Begriffe im Polo	37		

HPA – POLOREGELN

Alle Turniere, Spiele und Chukkas unter der Obhut des DPV werden unter diesen Regeln, einschließlich Anhänge, gespielt.

TEAMS und SPIELER, SPIELERAUSWECHSLUNG, AUSRÜSTUNG der SPIELER

1. TEAMS und SPIELER

- a. **Team-Zusammensetzung:** Ein Team darf nicht aus mehr als 4 Spielern bestehen. Zwei Spieler dürfen jedoch eine Position teilen, sodass jeder Spieler eine zugewiesene Anzahl von Chukkas innerhalb des Teams spielt.
- b. **Spieler**
 - (i) **Mitgliedschaft:** Kein Spieler darf in Turnieren, Übungsspielen oder Chukkas teilnehmen in einem dem DPV angeschlossenen Club, wenn er nicht Mitglied über diesem Club im DPV ist.
 - (ii) **Gastspieler:** Irgendeine Person, die einen Club besucht und kein Mitglied ist, unterliegt den gleichen Regeln von Disziplin und Benehmen, wie diese in dem Club die Mitgliedschaft regeln.
 - (iii) **Linkshänder:** Kein Spieler darf mit der linken Hand spielen.
 - (iv) **Verlassen des Feldes:** Kein Spieler darf im Verlauf eines Spieles ohne Zustimmung der Schiedsrichter das Feld verlassen mit Ausnahme ein Pferd oder einen Poloschläger zu wechseln oder für ein nach den Regeln legitimes Verlassen des Feldes.
 - (v) **Einspruch erheben (appealing):** Ein Spieler darf keinen Einspruch gegen ein Foul in irgendeiner Weise erheben
 - (vi) **Diskutieren und Beleidigen:** Ein Spieler darf eine Entscheidung der Schiedsrichter nicht in Frage stellen oder diskutieren – zu keiner Zeit weder verbal noch mit Gesten, noch darf er sie beleidigen.
 - (vii) **Rauchen:** Kein Spieler soll auf dem Feld während eines Spieles rauchen.
 - (viii) **Alkoholische Getränke und Drogen:** Kein Spieler darf an einem Turnier, Übungsspiel oder Chukkas teilnehmen unter dem Einfluss von illegalen Stimulantien oder Drogen, inklusive aller Substanzen, die im Anhang A unter den Regeln „Human Doping“ stehen.
- c. **Nennung:** Der Teamcaptain oder –manager muss ein Anmeldeformular ausfüllen, um in einem Turnier zu spielen. Das Team muss für das Turnier qualifiziert sein und auf dem Anmeldeformular müssen mindestens 3 Namen von Spielern stehen, deren Gesamthandicap wenigstens dem Minimum Handicap des Turniers entspricht. Jeder Spieler, der auf dem Anmeldeformular steht oder nachträglich hinzugefügt wird, muss:
 - (i) mit seinem Handicap und Status für das Turnier qualifiziert sein
 - (ii) über seinen Heimatclub ein eingetragenes Mitglied des DPV mit einem Handicap sein. Gastspieler müssen die Form 2 according §15 der DPV Satzung „Application form temporarily membership“ ausgefüllt und mindestens 3 Tage vor einem Turnier dem DPV vorlegen.
 - (iii) darf nur in **einem** Team spielen (Ausnahme siehe Regel 2d)Das Anmeldeformular enthält eine Erklärung, die vom Teamcaptain oder – manager unterschrieben ist, dass alle genannte, auch nachträglich hinzugefügte oder geänderte Spieler für das Turnier qualifiziert und ihr Handicap und Status korrekt eingetragen sind.
- d. **Team Änderungen:** Sollte ein Teamcaptain oder –manager einen Spieler zu irgendeiner Zeit ändern oder hinzufügen wollen, bevor das Turnier beginnt, muss er einen Antrag an

die Turnierleitung stellen. Sollte der verantwortliche Offizielle nicht in der Lage sein aus welchem Grund auch immer, die Berechtigung dieses Spielers zu überprüfen, darf dieser Spieler nicht teilnehmen. Er sollte ebenfalls das gegnerische Team so bald wie möglich über irgendwelche Veränderungen oder zusätzliche Spieler informieren. Wenn das Turnier gerade beginnt bzw. bereits begonnen hat, dann gilt der Spieler als Ersatzspieler. (s. Regel 2)

- e. **Handicap Begrenzungen:** Bestimmte Grenzen sind für das Team- bzw. Einzelhandicap festgelegt.
- f. **Handicap während der Saison hochgesetzt:** Wenn das Handicap von einem Spieler oder Spielern während der Saison hoch gesetzt worden ist, dann gelten folgende Regeln
 - (i) Einem High Goal Team wird erlaubt mit der entsprechenden Anzahl der Goals oberhalb der Team Handicapgrenze zu spielen, aber jedes andere Team darf die obere Grenze nur mit 1 Goal überschreiten.
 - (ii) Einem Team wird nicht erlaubt oberhalb der Team Handicapgrenze zu spielen mit einem Mid Season hochgesetzten Spieler, es sei denn der betreffende Spieler hat bereits mit dem Team gespielt oder er war bereits bei der Nennung für ein Turnier als Mitglied des Teams genannt zu der Zeit, wenn sein Handicap gültig geworden ist bzw. innerhalb von 7 Tagen von der Zeit, wenn sein Handicap gültig geworden ist.
 - (iii) Die gleichen Regeln wie in (i) und (ii) gelten für die Handicapgrenzen von Einzelspielern.
 - (iv) irgendein Ersatz eines Spielers muss das Teamhandicap wieder in die festgelegten Handicapgrenzen des Turniers bringen – s. Regel 2f
 - (v) das Tor oder die Tore, die an Handicap einem Team zugeordnet werden, soll bzw. sollen an der Anzeigetafel am Beginn angezeigt werden.
- g. **Rücknahme einer Nennung oder Disqualifizierung:** Sobald der Spielplan für ein Turnier veröffentlicht ist, darf die Nennung eines Teams nicht mehr zurückgezogen werden ohne das Einverständnis der Turnierleitung, was nur in außergewöhnlichen Umständen erlaubt werden soll. Die Rücknahme eines Teams vor und während eines Turniers bedeutet eine schwere Unsportlichkeit. Die Turnierleitung hat das Recht, ein Team zu jeder Zeit zu disqualifizieren.
- h. **Teamtrikots:** Trikots sind in den Teamfarben mit den Nummern der Spieler mindestens 22,5 cm (9 inches) groß und in Kontrastfarben auf dem Rücken. Teamtrikots müssen 1,2,3, und 4 nummeriert sein und dürfen nicht dupliziert sein. Römische Zahlen sind erlaubt. Trikots dürfen nicht schwarz-weiß gestreift sein, damit Verwechslungen mit dem Schiedsrichter vermieden werden. Wenn nach Meinung der Schiedsrichter oder Turnierleitung die Farben der gegenüberstehenden Teams so ähnlich sind, dass Verwechslungen passieren könnten, sollte das Team, das als zweiter ausgelost ist oder als zweiter in einer Liga genannt ist, gefragt werden, in einer anderen Farbe zu spielen. Teams müssen ein zweites Set Teamtrikots in einer unterschiedlichen Farbe zur Verfügung haben.
- i.
- j. **Pferde eingesetzt von einem anderen Team:** In High bzw. Medium Goal Turnieren darf ein Pferd im selben Turnier nur von einem Team und nicht für ein anderes eingesetzt werden. Für Intermediate Goal Turniere gilt dieselbe Regel außer die Turnierleitung erlaubt es.
- k. **Schiedsrichterpferde:** Teams sind aufgefordert, jeweils ein Pferd zum Schiedsrichtern (in High Goal 2 Pferde) zur Verfügung zu stellen. Pferde, die noch „grün“ bzw. nicht fit sind, sollen nicht angeboten werden.
- l. **Handicapkalkulation:** In allen Turnieren gespielt mit Handicap wird das Handicap eines jeden Spielers im Team zusammengezählt. Das niedrigere Teamhandicap wird vom

höheren abgezogen und die hiermit ermittelte Differenz wird mit der Zahl der Chukkas in diesem Turnier multipliziert und durch 6 geteilt. Dies ist die Anzahl der Goals, die dem Team mit dem niedrigeren Handicap als Vorsprung gegeben wird. Jeder Bruchteil wird als ½ Goal gewertet.

m. **Der Teamcaptain:**

- (i) **Ernennung:** Von jedem Team wird ein Captain bestimmt. Die Schiedsrichter sollen die Captains vor dem Spielbeginn identifizieren.
- (ii) **Kein Einspruch:** Der Teamcaptain oder –manager darf keinen Einspruch erheben, weder gegen die Ernennung eines Schiedsrichters, Oberschiedsrichters oder eines anderen Offiziellen noch gegen den Zeitplan oder den Austragungsort.
- (iii) **Klärung einer Entscheidung:** Der Teamcaptain hat das Recht, die Schiedsrichter zu einer gefallenen Entscheidung für Klärung zu fragen. Jedoch, sobald die Schiedsrichter nach ihrer Meinung die Frage beantwortet haben, darf er nicht die Entscheidung in irgendeiner Weise weiter in Frage stellen oder diskutieren.
- (iv) **Spielbericht:** Der Teamcaptain kann einen Bericht verfassen, wenn er der Meinung ist, dass die Turnierleitung ungerecht gehandelt hat oder die Schiedsrichter ihren Pflichten nicht nachgekommen sind. Im letzteren Fall muss der Bericht von einem zweiten Spieler des Teams unterschrieben werden und durch substantielle Darstellung untermauert werden wie eine DVD oder unterschriebene Erklärungen. Der Bericht muss innerhalb von 12 Stunden nach Ende des Spiels bei der Turnierleitung abgegeben werden.

n. **Coaching:** Coaching der Spieler über Funk bzw. während des Spiels von der Seitenlinie ist verboten.

o. **Nicht versuchen zu gewinnen:** Beide Teams müssen versuchen zu gewinnen. Falls man in der Meinung der Schiedsrichter, des Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung glaubt, dass es ein Team nicht versucht zu gewinnen, soll es von den Schiedsrichtern verwarnt werden. Wenn das Team den Instruktionen nicht folgt, sollen die Schiedsrichter dies auf dem Spielbericht vermerken. Das Team bzw. einzelne Spieler müssen sich einer Disziplinarbefragung durch die Turnierleitung unterziehen, die eine angemessene Entscheidung trifft, einschließlich das Team bzw. einzelne Spieler von der weiteren Teilnahme des Turniers auszuschließen. Wenn die Turnierleitung es für angemessen hält, leitet es die Angelegenheit an den Disziplinarausschuss des DPV - das Team ist bis zur Entscheidung vom Turnier suspendiert.

2. SPIELERAUSWECHSLUNG

- a. **Allgemeines:** Um ein Spiel in jedem Team mit 4 Spielern zu starten bzw. zu beenden, sind bestimmte Modifikationen zu Regel 1 erlaubt, wie folgt: Wenn ein Spiel gerade beginnt bzw. begonnen hat und ein Spieler zu spät kommt bzw. nicht in der Lage ist zu spielen wegen Unfall, Krankheit oder Dienst, kann er durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Der Ersatzspieler muss qualifiziert sein, in dem Turnier zu spielen, und das Team muss nach der Auswechslung qualifiziert bleiben. (s. auch Regel 29b)
- b. **Wahl des Captains:** Die Turnierleitung, nachdem sie sich von der Notwendigkeit einer Auswechslung überzeugt hat, fragt den Teamcaptain, der die Auswechslung beantragt, nach seiner Wahl.
- c. **gewählter Ersatzspieler nicht rechtmäßig:** Sollte der gewählte Ersatzspieler nicht rechtmäßig sein, muss die Turnierleitung prüfen, ob ein anderer rechtmäßiger Ersatzspieler leicht zur Verfügung steht. Das schließt Spieler ein, die das gleiche Handicap oder 1 Goal weniger haben als der zu ersetzende Spieler.

- d. **kein rechtmäßiger Spieler zur Verfügung:** Falls kein rechtmäßiger Spieler leicht verfügbar ist, kann die Turnierleitung irgendeinem qualifiziertem Spieler zustimmen, obgleich er in einem anderem Team gespielt hat bzw. spielt. Ein Spieler, der nicht mehr im Turnier ist, sollte der Vorzug gegeben werden. Jedoch kann die Turnierleitung auch einem ausländischem, gesponserten Spieler zustimmen, einen EU Spieler zu ersetzen, falls kein EU Spieler verfügbar ist.
- e. **Handicap des Ersatzspielers:** Wenn der Ersatzspieler das gleiche oder ein niedrigeres Handicap hat als der Spieler, den er ersetzt, wird das Torverhältnis nicht geändert. Ein Team, dessen Gesamthandicap unter der oberen Handicapgrenze des Turniers war, ist nicht verpflichtet, einen Ersatzspieler mit höherem Handicap zu nehmen. Jedoch, wenn sie es tun – bis zur oberen Handicapgrenze – wird das Torverhältnis sofort geändert, um das höhere Gesamthandicap des Teams zu berücksichtigen, unabhängig davon, wann die Auswechslung geschieht.
- f. **Spieler mit hoch gesetztem Handicap:** Ein Spieler, dessen Handicap in der Mitte der Saison hoch gesetzt worden ist, darf nicht eingewechselt werden, wenn dadurch das Teamhandicap die obere Grenze im Turnier überschreitet – oder zu der Grenze, die durch einen zweiten Spieler des Teams hoch gesetzt worden ist, dessen Handicap ebenfalls mid season hoch gesetzt worden ist
- g. **Team mit hoch gesetztem Handicap:** Wenn ein Team oberhalb der fest gesetzten Grenze im Turnier spielt, weil es mit einem Spieler oder Spielern antritt, deren Handicap während der Saison hoch gesetzt worden ist, oder der eine oder beide Spieler während eines Spieles ausgewechselt worden ist / sind, dann muss eine Spielerauswechslung auf der Basis des ursprünglichen Handicaps gemacht werden, bevor diese Spieler hoch gesetzt worden sind. Jedoch – falls ein anderer Spieler in diesem Team ausgewechselt wird, dann steht das ursprüngliche Gesamthandicap des Teams.
- h. **doppelte Spielerauswechslung:** Falls ein Spieler sich verletzt hat und nicht in der Lage ist weiterzuspielen, kann ein Team sich für eine doppelte Auswechslung entscheiden, obwohl ein qualifizierter Auswechslspieler zur Verfügung steht. Der verletzte Spieler kann durch einen Spieler mit einem niedrigeren Handicap ersetzt werden und ein anderer Spieler in diesem Team kann ersetzt werden, um das Team zu seinem ursprünglichen Gesamthandicap zurückzubringen. (beachte 2f Spieler mit hoch gesetztem Handicap) Beide Ersatzspieler müssen qualifiziert sein und dürfen deshalb in dem Turnier nicht in einem anderen Team gespielt haben oder spielen.
- i.
- j. **Ein ausgewechselter Spieler darf seinen Auswechslspieler ersetzen:** Ein ausgewechselter Spieler darf seinen Auswechslspieler am Beginn aber nicht während eines Chukkas ersetzen. Sollte der Auswechslspieler ein höheres Handicap haben und deswegen der Spielstand geändert worden sein, bleibt dieser unverändert.
- k. **3 Spieler im Team:** Falls ein Spieler sich verspätet hat oder nicht in der Lage ist zu spielen am Beginn eines Spieles, kann ein Team mit 3 Spielern starten, aber das zusammengezählte Handicap muss innerhalb der Handicapgrenzen des Turniers verbleiben. Das Team beginnt mit dem zusammengezählten Handicap der 3 Spieler. Wenn der 4. Spieler oder sein Ersatzspieler im späteren Verlauf mitspielt, was er nur am Beginn, aber nicht während eines Chukkas tun darf, wird sein Handicap dem Torverhältnis des Gegners gut geschrieben, wenn das Handicap des dazukommenden Spielers 1 Goal oder mehr hat. Bei einem 0 Handicap oder weniger wird das Torverhältnis nicht geändert.
- l. **Team auf 3 Spieler reduziert :** Ein Team kann auf 3 Mann reduziert sein unter Regel 29b (ii) (kein qualifizierter Ersatzspieler für einen verletzten Spieler vorhanden) oder durch Strafe 10 (Spieler des Feldes verwiesen). In diesem Fall darf das Team mit der Summe seines Handicaps unterhalb oder oberhalb der Grenzen des Turniers spielen. Allerdings muss bei einer nachfolgenden Auswechslung das Handicap des verletzten oder

vom Platz gestellten Spielers in die Kalkulation eingeschlossen werden, wenn es um die Qualifizierung des Ersatzspielers geht.

- m. **Auswirkungen auf den Ersatzspieler:** Ein Spieler, der als Ersatz für einen anderen im Notfall eingesprungen ist, soll nicht disqualifiziert werden, in seinem ursprünglichen Team weiterzuspielen oder in einem anderen Team zu spielen, falls er nicht schon in einem ist. Er kann ebenfalls in dem Team, in dem er eingewechselt worden ist, weiterspielen, wenn der ursprüngliche Spieler nicht zur Verfügung steht und sein Team nicht mehr im Turnier ist.
- n. nicht zutreffend
- o. **Pferde:** Es ist in der Verantwortung des Teams, den Auswechselspieler beritten zu machen.

3. SPIELERS AUSTRÜSTUNG und AUFMACHUNG

Es wird erwartet, dass Spieler in guter Aufmachung erscheinen, so dass der Ruf des Sports verbessert wird. Irgendwelche Ausrüstung, die scharfe Enden hat und Verletzungen an anderen Spielern oder Pferden verursachen könnte, ist verboten. Schiedsrichter haben die Verantwortung sicher zu stellen, dass Sporen und Gerten im Einklang mit den Regeln sind. Irgendwelche Regelverletzungen sollten im Spielbericht festgehalten werden, damit Wiederholungsfälle in einem anderen Club dokumentiert sind.

- a. **Schutzhelm:** Jeder muss einen Schutzhelm tragen, wenn er auf dem Polofeld oder direkter Umgebung reitet. Der Schutzhelm muss mit einer Kinnschnalle oder sonstiger Vorrichtung fest geschnallt sein.
- b. **Sporen:** Sporen, einschließlich dem Rädchen, müssen stumpf sein und mit dem Schaft nicht länger als 3 cm (1.25 inches) nach hinten unten gerichtet sein. Irgendwelche Sporen, die möglicherweise ein Pferd verletzen könnten, sind verboten.
- c. **Reithosen, Stiefel und Knieschoner:** Für Spiele müssen weiße Reithosen oder Jeans und braune Stiefel mit Knieschoner getragen werden.
- d. **Gerten:** Gerten dürfen nicht länger als 1,20 m (48 inches) sein, ein Anhängsel eingeschlossen. Gebrochene Gerten sind nicht erlaubt.
- e. **Schutzbrillen:** Schutzbrillen sind empfohlen

PFERDE, PFERDEAUSRÜSTUNG UND PFERDEFÜRSORGE

4. PFERDE, PFERDEAUSRÜSTUNG UND PFERDEFÜRSORGE

- a. **Allgemein:** Die Gesamtverantwortung für Pflege und Fürsorge eines Pferdes liegt jederzeit beim Besitzer. Die Stewards, die Turnierleitung und die Spielverantwortlichen haben die Pflicht, die Regeln durchzusetzen und können tierärztlichen Rat einholen. Weitere Angelegenheiten, die die Fürsorge für Pferde betreffen, insbesondere schwere Verletzungen und die Verabreichung von Medikamenten, werden geregelt im Anhang B des Regelwerks.
- b. **Tierärztliche Abdeckung und Versorgung:**
 - (i) Clubs müssen Vorkehrungen treffen für eine Abdeckung durch eine tierärztliche Praxis vor Ort. Bei allen Turnieren sollte ein approbierter Tierarzt anwesend sein oder sofort zur Verfügung stehen. Ein Cluboffizieller sollte bei allen Spielen dabei sein, falls ein Problem mit der Pferdefürsorge auftreten sollte.
 - (ii) Das Gesetz regelt, dass Personen, die Pferde behandeln, approbierte Tierärzte sein müssen. Pferde sollten deshalb nur von qualifizierten Tierärzten behandelt werden.
- c. **Tierschutzverantwortlicher:** Jeder Club muss einen Tierschutzverantwortlichen ernennen, die für alle Aspekte des Wohlergehens der Pferde insbesondere an der Pony Line

verantwortlich ist. Die Schiedsrichter haben die Verantwortung für das Wohlergehen der Pferde auf dem Spielfeld.

d.Impfungen und Pferdepässe: Alle Pferde, die in Deutschland spielen, müssen ein gültiges Zeugnis über die Impfung gegen Pferdegrippe und ebenso ist gesetzlich ein Pass erforderlich. Pferdepässe sind über die Deutsche Reiterliche Vereinigung zu beantragen.

e.Ansteckende und infektiöse Erkrankungen: Jeder Pferdebesitzer, Stallmanager oder Poloclub, der einen Verdachtsfall auf eine ansteckende Krankheit wie Pilzbefall oder auf eine infektiöse Erkrankung wie Druse (Distemper) oder Herpes der Pferde im Stall hat, muss sofort den DPV informieren über Details von unternommenen Aktionen. Kein infektiöses Pferd, auch keine Kontaktfälle dürfen zum Polofeld ohne Klärung durch einen approbierten Tierarzt gebracht werden.

f.Aufmachung und verbotene Ausrüstung: Es wird erwartet, dass Pferde in guter Aufmachung präsentiert werden. Ausrüstung von schlechter Qualität oder schlecht angepasst, die zu Verletzungen führen könnte, ist nicht erlaubt. (s. Anmerkung zu „das am besten spielende Pferd oder in bester Aufmachung“) Jedes Pferd muss durch Bandagen oder Gamaschen an allen 4 Beinen geschützt und der Schweif hochgebunden sein. Schiedsrichterpferde sollen wie für Polo vorbereitet werden, nur der Schweif braucht nicht hochgebunden sein.

Folgendes ist nicht erlaubt während irgendeines Spiels:

- (i) Nasenriemen, Zaumzeug oder Halfter, das mit Draht bzw. scharfkantigem Material versehen ist.
- (ii) Hackamore bzw. gebissloses Zaumzeug (während Chukkas mag es mit Diskretion des Clubs benutzt werden).
- (iii) Scheuklappen, Nasenriemen bzw. irgendeine Ausrüstung, die die Sicht des Pferdes behindert
- (iv) das Mundstück eines jeglichen Gebiss, ob einzeln oder doppelt, darf an der dünnsten Stelle nicht weniger als 6,5 mm (0.25 inches) betragen.
- (v) eine Zungen Fixierung

g.Körperliche Verfassung: Ein Pferd darf unter folgenden Umständen nicht gespielt werden:

- (i) bei Lahmheit:
- (ii) bei Zeichen von Stress
- (iii) blind auf einem Auge
- (iv) nicht unter richtiger Kontrolle ist oder Unarten zeigt
- (v) das Pferd irgendeine Form von Luftröhrenschnitt oder -öffnung hat
- (vi) das Pferd blutet, ob vom Mund, den Flanken oder irgendeinem anderen Körperteil.

h.Hufeisen und Beschlagen: Nach gesetzlichen Regelungen hat eine Person, die Pferde beschlägt, ein von der Handwerkskammer registrierter Hufschmied zu sein. Pferde sollten deshalb nur durch einen registrierten Hufschmied beschlagen werden. Eisnägel, Straßenstollen, Schrauben und ausgefallene Spikes oder irgendwelche vorstehende Nägel oder scharfe Kanten sind nicht erlaubt mit folgenden Ausnahmen:

(i)„Gerandete Eisen“ („rimmed shoes“) können benutzt werden, aber der Rand darf nur an der Innenseite des Eisens sein.

(ii)Ein angeschmiedeter Stollen oder sonstiger Stollen muss kleiner als ein 13 mm (0,5 inch) großer Würfel sein und sich auf dem letzten inch (25mm) des äußeren Anteils am Hinterhufeisen befinden. Ein nicht rutschender bzw. für die Straße vorgesehener Hartmetallstift kann angebracht werden. Ein Hartmetallstift ist eingelassen in das Eisen bei einem Hufschmied und darf nicht mit irgendeiner Art von Stollen verwechselt werden.

- (iii) Ein angeschmiedeter bzw. fest fixierter Stollen muss durch einen erhöhten und gefederten Keil auf eine Mindestlänge von 40 mm (1.5 inch) an der Innenseite des Hufs ausgeglichen werden.
 - (iv) abnehmbare Stollen werden am meisten empfohlen, sie sollten entfernt werden, bevor das Pferd das Feld verlässt.
 - (v) Ein Pferd kann mit einem Maximum von 2 Straßennägeln oder nicht rutschenden Nägeln pro Hufeisen beschlagen werden, damit es sicher auf der Straße geritten werden kann. Solche Nägel dürfen nicht am ausladenden Teil des Hufeisens angebracht werden.
 - (vi) ein Pferd darf auch ohne alle 4 Hufeisen oder ohne hintere Hufeisen gespielt werden. Sollte das allerdings dazu führen, dass ein Pferd unter keiner guten Kontrolle ist und damit eine Gefahr für sich selbst oder andere ist, sollte es von den Schiedsrichtern vom Platz verwiesen werden.
- j. **Injektionen:** Ein Pferd sollte nicht auf einem Polofeld injiziert werden außer durch einen approbierten Tierarzt. Falls ein lokales Betäubungsmittel zum Nähen einer Wunde verwendet wurde, darf das Pferd nicht spielen bis es ein approbierter Tierarzt erlaubt.
 - k. **Wasser und Maulkörbe:** Clubs müssen sicherstellen, dass frisches bzw. Leitungswasser leicht zugänglich ist an allen Ponylines und Gastpferdeboxen. Wasser sollte für eine längere Zeit den Pferden nicht vorenthalten werden und angeboten werden, nachdem sie gespielt haben. Maulkörbe sollten nur für kurze Zeit verwendet werden, um Pferde vom Fressen abzuhalten. Sie sollten nicht auf eine Art angebracht werden, die die Pferde beim Atmen oder Trinken behindert.
 - l. **Anzahl der Chukkas:** Bei normaler Dauer eines Spieles darf ein Pferd nicht mehr als 2 volle, nicht aufeinander folgende Chukkas spielen bzw. die entsprechende Zeit. Ein Pferd, das länger als einen halben Chukka gespielt hat, darf mindestens für 10 Minuten nicht eingesetzt werden. Ein Pferd darf innerhalb eines Tages nicht mehr als 3 volle Chukkas gespielt werden bzw. die entsprechende Zeit. Sollte ein Spiel in Extra Zeit gehen, dann darf ein Pferd, das 2 Chukka gespielt hat, die ganze Länge des Extra Chukka gespielt werden - vorausgesetzt, das Pferde hatte mindestens eine Pause von 10 Minuten gehabt.
 - m. **Pferde benutzt zum Schiedsrichtern:** Ein Pferd, das in einem 8 Goal Spiel oder weniger gespielt hat, darf als Schiedsrichterpferd eingesetzt werden, solange es mindestens eine Pause von einem Chukka gehabt hat bzw. umgekehrt. Oberhalb von 8 Goals Spielen sollte ein Pferd, das gespielt hat nicht als Schiedsrichterpferd eingesetzt werden bzw. umgekehrt.
 - n. **Medikamente:** Die Verabreichung von Medikamenten oder irgendwelchen Substanzen sind verboten, die nicht normaler Bestandteil von Pferdefutter sind, und als illegal im Anhang B des Regelwerks aufgelistet sind.
 - o. **Pferdetransport für den Notfall:** Während eines Spieles muss ein an einem Fahrzeug angekoppelter Pferdeanhänger oder Lkw mit niederer Rampe in der Nähe des Feldes jederzeit zur Verfügung stehen. Beide sollten mit einer Seilwinde und Sichtschutz ausgerüstet sein. Clubs sollten das Vorgehen von Zeit zu Zeit üben. Außer Seilwinde und Sichtschutz sollten für den Notfalltransport folgende Ausrüstung zur Verfügung stehen: Seile, Tragematte, ein Ersatzhalfter, eine Plane, eine Eimer mit Sand und ein Messer zum Aufschneiden des Sattelzeugs.

Anmerkungen: Das am besten spielende Pferd oder das Pferd mit der besten Aufmachung: Clubs sollten ermutigt werden, das am besten spielende Pferd bzw. mit der besten Aufmachung mit Preisen auszuzeichnen. Man sollte jedoch sicherstellen, dass das Pferd sich in einem guten Zustand präsentiert, wenn es seinen Preis erhält – z.B. es sollte nicht gestresst, sondern gut ausschauen, vor allem sollte es keine Markierungen durch Sporen oder Gerten, Einschnitte am Maul, Rückenprobleme oder irgendein anders Anzeichen von

schlechter Behandlung zeigen. Wenn ein Pferd eine unfallbedingte Verletzung hat, wie z.B. ein Tritt, sollte es nicht von einer Auszeichnung ausgeschlossen werden, vorausgesetzt, dass es ordentlich behandelt worden ist. Wenn ein Tierarzt anwesend ist, sollte er gefragt werden, das Pferd vor der Präsentation zu inspizieren.

TURNIERLEITUNG, SCHIEDSRICHTER UND OBERSCHIEDSRICHTER, TORRICHTER, ZEITNEHMER / SPIELBERICHTSFÜHRER UND MEDIZINISCHE VERSORGUNG

5. TURNIERLEITUNG

- a. **Anforderungen:** Für jedes Turnier wird der gastgebende Club eine Turnierleitung ernennen von 3 oder mehr Personen, die vorzugsweise kein persönliches Interesse am Ausgang des Turniers haben. Wenn keine Turnierleitung vorhanden ist, soll der Polomanager des Clubs oder sein Vertreter zusammen mit den Schiedsrichtern und Oberschiedsrichter als Turnierleitung agieren.
- b. **Pflichten:** Der Turnierleitung ist die Gesamtverantwortung für die Austragung des Turniers übertragen. Dies schließt ein:
- (i) die Rechtmäßigkeit der Nennungen und irgendwelche Auswechslungen danach
 - (ii) ein Team zu informieren über einen Wechsel des gegnerischen Teams
 - (iii) die Struktur des Turniers und die Auslosung
 - (iv) der Spielplan
 - (v) die Ernennung von Offiziellen
 - (vi) die Bereitstellung eines Spielfeldes und die notwendige Ausrüstung.
 - (vii) das Wohlergehen der Pferde durch den Tierschutzbeauftragten zu überwachen, insbesondere ihre körperliche Verfassung, Beschlag und Versorgung mit Wasser
 - (viii) irgendwelche disziplinarischen Angelegenheiten und Unregelmäßigkeiten zu regeln.
 - (ix) die Reihenfolge der Platzvergabe festzulegen
- c. **Zuständigkeit:** Die Zuständigkeit der Turnierleitung besteht in allen Angelegenheiten, die das Turnier betreffen. Das schließt auch Regelwidrigkeiten auf dem Spielfeld ein - außer gerade vor, während und gerade nach dem Spiel, wenn der Oberschiedsrichter und die Schiedsrichter für alle Angelegenheiten absolut zuständig sind, die die Durchführung des Spiels betreffen.
- d. **Spiel nicht begonnen oder abgebrochen** Gelegentlich – normalerweise durch schlechtes Wetter verursacht- fällt ein Spiel aus oder es wird verschoben. Eine Entscheidung sollte möglichst früh fallen, bevor Teams anreisen. Falls sie allerdings schon am Polofeld angekommen sind, soll die Turnierleitung nach Konsultation mit den Teamcaptains eine Entscheidung treffen, ob das Spiel begonnen werden soll.

Nach dem Beginn eines Spiels liegt es in der Entscheidung der Schiedsrichter, ob das Spiel abgebrochen werden soll oder nicht, ebenfalls nach Konsultation mit den Teamcaptains. Ein Spiel sollte möglichst bald begonnen oder fortgeführt werden, sobald sich die Bedingungen verbessern. Falls das nicht der Fall ist, muss die Turnierleitung auf der Stelle mit den 2 Teamcaptains eine Entscheidung treffen, an welchem Tag, zu welcher Zeit und an welchem Ort das Spiel nachgeholt oder fortgeführt werden soll – selbstverständlich passend zum Spielplan des ganzen Turniers. Es sollte überlegt werden, ob „ein Strafstoß schießen“ (Penalty shoot out) durchgeführt werden soll, wenn es klar ist, dass ein Spiel nicht begonnen oder beendet werden kann.

6. SPIELBERICHTE

- a. Spielberichtsformulare sollen vom DPV an alle Clubs verteilt werden und müssen beim Polomanager vorhanden sein. Ein Spielbericht soll von Offiziellen wie Schiedsrichter, Oberschiedsrichter oder Teamcaptain sofort nach Spielende ausgefüllt werden, um irgendwelche Unregelmäßigkeiten vor, während oder nach dem Spiel zu dokumentieren. Der Spielbericht soll vollständig ausgefüllt werden und von den Offiziellen oder von dem Teamcaptain und einem anderen Spieler seines Teams unterschrieben werden.
- b. Sobald vollständig und unterschrieben, soll das Original an das DPV Sekretariat geschickt werden, eine Kopie an die betreffende Person ausgehändigt werden und eine zweite Kopie vom Club aufbewahrt werden. Gleichzeitig kann der Club Entscheidungen treffen wie für notwendig erachtet und der Disziplinarausschuss des DPV bzw. der Tierschutzbeauftragte die Vorfälle zu höheren Instanzen berichten, wenn sie das für gerechtfertigt halten.
- c. es ist für die Schiedsrichter verpflichtend einen Spielbericht auszufüllen für folgende Vorfälle, damit diese dokumentiert sind, falls sie sich in einem anderen Club wiederholen.
 - (i) wenn ein Spieler unter Strafe 10 a oder b vom Platz verwiesen worden ist
 - (ii) wenn ein Spieler eine Gelbe Karte bekommen hat
 - (iii) für exzessiven Missbrauch des Polostocks oder gefährliches Reiten
 - (iv) wenn ein Pferd beobachtet wird, das auf einem Auge blind ist, Unarten zeigt, nicht unter guter Kontrolle ist oder irgendeine Form von Luftröhrenschnitt hat
 - (v) wenn die Sporen oder die Gerte eines Spielers nicht regelkonform sind
 - (vi) wenn Teams nicht versuchen zu gewinnen

7. SCHIEDSRICHTER UND OBERSCHIEDSRICHTER (siehe auch Anhang B)

- a. **Zuständigkeit:** siehe Regel 5 c
- b. **Oberschiedsrichter:** der Oberschiedsrichter oder der „Third Man“ hat die Gesamtverantwortung sicherzustellen, dass das Spiel durch die Schiedsrichter nach den Regeln der HPA kontrolliert wird. Wen gefragt, wird er entscheiden, wenn die Schiedsrichter uneinig sind - in diesem Fall ist seine Entscheidung endgültig. Der Oberschiedsrichter sollte sich auf der Höhe der Mittellinie in einer erhöhten Position befinden – weg von irgendwelchen Ablenkungen. Er sollte sich auf das Spiel konzentrieren und nicht in Unterhaltungen einbezogen werden noch sollte er sein Mobile Telefon benutzen.
- c. **Konsultation:** Idealerweise sollte der Oberschiedsrichter zumindest mit einem der Schiedsrichter Kontakt über Funk haben, sodass er sie während einer Spielunterbrechung über irgendwelche wichtigen Ereignisse informieren kann, insbesondere gefährliches Spiel außerhalb des direkten Spiels am Ball. In jedem Fall sollte der Oberschiedsrichter die Möglichkeit haben, die Schiedsrichter am Ende eines jeden Chukkas zu kontaktieren und die Schiedsrichter sollen zur Halbzeit beim Oberschiedsrichter vorsprechen, um den Verlauf des Spieles zu diskutieren.
- d. **Schiedsrichter:** Normalerweise gibt es 2 berittene Schiedsrichter, die die Pflicht haben, das Spiel nach den Regeln der HPA zu kontrollieren. Sollte es einen Vorfall geben, der nicht durch die Regeln abgedeckt ist, dann haben sie die Autorität eine Entscheidung zu treffen. Ihre Entscheidung ist in allen Angelegenheiten endgültig – sollten sie uneinig sein, sollten sie den Oberschiedsrichter konsultieren.
- e. **Professionelle Schiedsrichter:** Der DPV Schiedsrichterausschuss ernennt professionelle Schiedsrichter, ihren Dienst zu tun wie festgelegt, allerdings muss er die Turnierleitung

von seiner Wahl informieren. Im Fall von Unstimmigkeiten ist seine Entscheidung endgültig.

- f. **1 Schiedsrichter:** Die Turnierleitung kann in der Turnierausschreibung festsetzen, dass es nur 1 Schiedsrichter gibt, oder, falls dies nicht getan wurde und um ein Spiel zu beginnen, die 2 Teamcaptains gebeten werden, nur 1 Schiedsrichter zuzustimmen. Wenn es nur 1 Schiedsrichter gibt, gibt es normalerweise einen Oberschiedsrichter, aber auch auf ihn kann gelegentlich verzichtet werden.
- g. **Kleidung:** Schiedsrichter müssen ein Hemd oder eine Jacke tragen, mit klaren senkrechten schwarz / weißen Streifen, sauberen weißen Reithosen oder Jeans und polierte braune Reitstiefel. Sie müssen zu Pferd einen harten Schutzhelm tragen, der mit einer Kinnschnalle ordentlich befestigt ist und korrekt positioniert ist. Der gastgebende Club stellt normalerweise ein Schiedsrichterhemd, eine Schiedsrichterpfeife, einen Stock zum Auflesen der Bälle und eine Balltasche (bereits am Schiedsrichterpferd befestigt) für jeden Schiedsrichter zur Verfügung.
- h. **Verhalten:** irgendein Oberschiedsrichter, Schiedsrichter oder andere Offizielle, die einen Club besuchen und keine Mitglieder sind, unterliegen den selben Regeln von Disziplin und Benehmen, wie sie für Mitglieder dieses Clubs gelten. Ein Schiedsrichter darf während des Spielverlaufs nicht rauchen oder sein Mobile Telefon benutzen, zwischen den Chukkas nur nicht-alkoholische Getränke zu sich nehmen noch darf er unter dem Einfluss von illegalen Stimulantien oder Drogen stehen, inklusiv aller Substanzen, die im Anhang A unter den Regeln „Human Doping“ stehen.
- i.
- j. **Internationale Spiele:** Spezielle Regeln können gelten.

8. TORRICHTER (s. auch Anhang B)

- a. **Anforderungen:** 1 Torrichter soll für jedes Tor bestimmt werden. Gelegentlich werden auch 2 für jedes Tor genommen. Jeder soll Zeugnis für die Schiedsrichter bei deren Nachfrage geben, ob ein Tor gefallen ist oder zu anderen Problemen im Spiel in der Nähe des Tores. Der Schiedsrichter fällt allerdings die letzte Entscheidung.
- b. **Tor erzielt:** Wenn ein Tor gefallen ist (s. Regel 20), soll der Torrichter seine Flagge lebhaft über seinem Kopf winken, um anzuzeigen, dass ein Tor erzielt worden ist.
- c. **Ball überquert die Grundlinie:** Wenn der Ball am Tor vorbei die Grundlinie überquert, soll der Torrichter dies anzeigen, indem er einen Ball über seinen Kopf hält und so lange der Schiedsrichter nicht für eine Strafe 6 („Safety 60“) gepfiffen hat, legt er schnell einen Ball auf ebenem Grund dorthin, wo der Ball die Grundlinie überquert hat - etwa einen Fuß (ca. 30 cm) innerhalb des Spielfeldes, allerdings nicht näher als 4 Yards zu den Torpfosten oder Banden.
- d. **Einweisung:** Torrichter müssen richtig eingewiesen werden, insbesondere:
 - (i) klar erkennbare Kleidung tragen wie z.B. einen weißen Kittel und einen Schutzhelm für Reiten oder Cricket, aber nicht einen Fahrradhelm.
 - (ii) hinter einer weißen Linie verbleiben, die 20 Yards hinter jedem Tor gezogen werden muss, bis der Ball im Aus ist und die Pferde langsamer werden.
 - (iii) alle Hindernisse wie Stühle, Ballboxen, Ersatztorpfosten mindestens 30 Yards hinter den Torpfosten aufzubewahren. Andere Dinge wie Fahrräder sollen weit weg vom Spielfeld aufbewahrt werden, damit sie keine Gefahr für Spieler oder frei laufende Pferde werden.
- e. **Tore „Rücken an Rücken“:** Torrichter sollen nicht verwendet werden, wenn an 2 hintereinander liegenden Spielfeldern, quasi „Rücken an Rücken“, gespielt wird.

9. ZEITNEHMER / SPIELBERICHTSFÜHRER (s. auch Anhang B)

Ein Zeitnehmer / Spielberichtsleiter (im folgenden als „Zeitnehmer“ bezeichnet) mit einem Assistenten an der Anzeigetafel soll in allen Spielen bestellt werden. Der Zeitnehmer soll mit den Regeln 14 – 31 vertraut sein, die seine Verantwortlichkeit regeln. Während des Spiels soll er den Spielbericht (Aufzeichnung der Tore) ausfüllen und wenn vollständig dem Polomanager übergeben als korrekte Dokumentation des Torverhältnisses.

10. MEDIZINISCHE BETREUUNG

Clubs müssen in allen offiziellen DPV Turnieren sicherstellen, dass 2 Personen mit Erster Hilfe Qualifikation anwesend sind. Clubs sollen den öffentlichen Rettungsdienst informieren, dass ein Turnier stattfindet und die richtige Notfallnummer zur Verfügung steht. Eine Erste Helfer Qualifikation bedeutet, dass die Person einen Grundkurs in Erster Hilfe bei einem der öffentlich anerkannten Träger (z.B. DRK) besucht hat und in 2 jährlichen Abständen ein Erste Hilfe Training absolviert, um die Qualifikation aufrecht zu erhalten. Sollte der Schiedsrichter medizinische Hilfe für einen verletzten Spieler anfordern, sollte er mit dem Stock über seinem Kopf winken.

Anmerkung: In Deutschland ist es üblich bei allen offiziellen Turnieren einen öffentlichen oder privaten Rettungsdienstträger zu beauftragen, einen Rettungswagen mit qualifizierter Besetzung während eines Turniers abzustellen.

POLOANLAGE, BALL UND ZUGANG WÄHREND DES SPIELS

11. Die POLOANLAGE und DAS SPIELFELD

- a. **Poloanlage:** Eine Poloanlage ist ein geschlossenes Areal, welches das/die eigentliche Spielfeld/er, das Klubhaus oder ähnliche Einrichtungen, Pony Lines, Parkareal für Pferdetransporter und Übungsfeld/er einschließt.
- b. **Spielfeld:** Das Spielfeld soll eine entsprechend vorbereitete Fläche sein, die das eigentliche Spielfeld und Sicherheitszonen einschließt.
- c. **Das eigentliche Spielfeld:** Ein Feld von voller Größe ohne Banden soll 275 m (300 yards) lang (von Tor zu Tor) und 183 m (200 yards) breit sein; die Breite mit Banden soll 145 m (160 yards) betragen. Die Minimallänge soll 230 m (250 yards) betragen.
- d. **Torpfosten:** Die Torpfosten sollen 7,3 m (8 yards) auseinander stehen (Messung innerhalb) und auf 14,6 m (16 yards) erweitert werden können, um bei einem Gleichstand eine Entscheidung herbeizuführen (Regel 16). Sie müssen zentriert an jedem Ende des Spielfelds stehen. Die Torpfosten sollen wenigstens 3 m (10 feet) hoch sein und leicht genug sein, um bei einer Kollision nachzugeben. Sollte ein Torpfosten umgeworfen werden, sollten die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen lassen, bis es in einer neutralen Stelle ist.
- e. **Bande:** Die Höhe der Bande soll 28 cm (11 inches) nicht überschreiten. Sie kann an den Enden in einem Bogen verlaufen.
- f. **Sicherheitszone:** Es ist empfohlen, dass die Sicherheitszone hinter den Seitenlinien bzw. der Bande mindestens 10 Yards (9 m), hinter der Grundlinie mindestens 30 Yards (27,5 m) beträgt. Clubs sollen in jedem Fall sicherstellen, dass die Sicherheitszone hinter den Toren genügend lang und so beschaffen ist, dass ein Spieler, der mit hoher Geschwindigkeit durch das Tor kommt, sicher

stoppen kann. Irgendein Vorfall im Spiel, der sich in der Sicherheitszone abspielt, soll so behandelt werden, als ob er auf dem Spielfeld passiert.

g. **Private Spielfelder** –

(i). alle privaten Spielfelder müssen bei einem DPV Offiziellen auf ihre Eignung inspiziert werden, falls diese für ein offizielles DPV Turnier benutzt werden sollen.

h. **Spielfeld nicht sicher zu spielen:** Falls es die Meinung der Turnierleitung oder der Schiedsrichter ist, dass das Spielfeld nicht sicher zu spielen ist, siehe Regel 5d und 15c.

12. DER BALL

Die Größe des Balles soll im Durchmesser 7,6 bis 8,9 cm (3 bis 3.5 inches) betragen, das Gewicht soll sich in den Grenzen von 120 bis 135 g (4.25 bis 4.75 ounces) bewegen.

13. ZUGANG WÄHREND DES SPIELS

a. **Spielfeld:** Niemand ist es erlaubt während des Spieles aus welchem Grund auch immer auf das Feld zu gehen außer den Spielern und Schiedsrichtern. Wenn das Spiel angehalten worden ist, darf niemand auf das Feld kommen zu helfen ohne Zustimmung der Schiedsrichter.

b. **Sicherheitszone:** Während des Spiels ist die Sicherheitszone beschränkt für Spieler, Schiedsrichter und Torrichter mit folgenden Ausnahmen:

(i) Jemand, der einen Schläger hält, darf die Sicherheitszone, aber nicht das Spielfeld, betreten, um den Schläger an einen Spieler zu übergeben.

(ii) Ein Pferd darf zu der Ponyline zurück geritten werden, soweit die Sicherheit gewährleistet ist.

(iii) So lange sich dort keine Zuschauer aufhalten, dürfen Pferde an der Seite (aber nicht in der Sicherheitszone) bereitgehalten bzw. gewechselt werden, oder auch am Ende des Spielfeldes in den Ecken der Sicherheitszone. Das Areal, in der Pferde gewechselt werden, muss fair zu beiden Seiten sein und bedarf der Zustimmung der Schiedsrichter und des Polomanagers bzw. der Turnierleitung. Die Schiedsrichter müssen helfen, dies zu überwachen.

BEGINN, DAUER UND ENDE DES SPIELS

14. SPIELBEGINN

a. **die „5 Minuten Glocke“:** Der Zeitnehmer läutet die Glocke 5 Minuten vor dem geplanten Spielbeginn, um Teams und Offizielle vorzuwarnen.

b. **Aufstellung und Einwurf:** Bei Spielbeginn stellen sich die 2 Teams in der Mitte des Spielfeldes auf, jedes Team auf seiner Spielhälfte neben der Mittellinie. Nach der Seitenwahl fragen die Schiedsrichter die Teamcaptains, ob sie mit der Torvorgabe an der Anzeigetafel einverstanden sind. (s. Regel 1j für die Kalkulation der Torvorgabe). Der Ball wird dann eingeworfen entsprechend der Regel 21.

c. **Keine Einwände:** Nachdem der Ball eingeworfen ist, können keine Einwände mehr gegen die Torvorgabe an der Anzeigetafel erhoben werden, auch wenn die Schiedsrichter vergessen haben, die Teamcaptains nach ihrem Einverständnis zu fragen.

15. DAUER DES SPIELS

a. **Das Spiel:** Ein Spiel kann über 4, 5 oder 6 Chukkas gespielt werden so wie es in der Turnierausschreibung festgesetzt worden ist. Chukkas dürfen maximal 7 ½ Minuten Spielzeit dauern.

- b. **Spielphasen:** zu irgendeiner Zeit gibt es 3 Phasen im Spiel:
- (i) **Ball im Spiel:** Spiel läuft weiter außer für die ausgewiesenen Pausen oder wenn der Schiedsrichter pfeift aus welchem Grund auch immer. Während dieser Zeit wird bei Gelegenheit das Spiel als neutral erachtet, wenn keine Seite im Vorteil ist. Das Spiel wird nicht angehalten, einem Spieler zu erlauben sein Pferd zu wechseln, ausgenommen bei Verletzung des Pferdes. (s. Regel 30)
 - (ii) **Ball nicht im Spiel – Zeit nicht angehalten:** Der Ball ist nicht im Spiel, wenn dieser über die Seitenlinie oder Bande, durch einen Angreifer über die Grundlinie geschlagen wird, oder wenn ein Tor erzielt worden ist. Die Zeit wird nicht angehalten.
 - (iii) **Spielunterbrechung - Ball „dead“- Zeit angehalten:** Eine Spielunterbrechung (Ball „dead“) ergibt sich dann, wenn der Schiedsrichter pfeift, oder bei der zweiten Glocke am Ende eines Chukkas bzw. bei der ersten Glocke im letzten Chukka (Ausnahme – das Spiel ist unentschieden und eine Entscheidung ist erforderlich). Die Zeit wird sofort angehalten. Der Ball bleibt „dead“ bis der Schiedsrichter das Spiel mit einem „Play“ freigibt und der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen bzw. eingeworfen worden ist.
- c. **nicht beendetes Spiel:** Wenn ein Spiel begonnen hat, soll es auch zu Ende gespielt werden, es sei denn die Schiedsrichter unterbrechen es für unvorhersehbare Gründe wie Einbruch der Dunkelheit oder schlechte Wetterbedingungen. In diesem Fall soll das Spiel wieder fortgesetzt werden an dem Punkt, wo es unterbrochen worden ist (Torverhältnis, Chukka, Position des Balles) und zwar zum frühest möglichen Zeitpunkt, über den die Turnierleitung entscheidet.
- d. **Chukka:** Die Spielzeit eines Chukka beträgt normalerweise 7 ½ Minuten mit der Ausnahme des letzten Chukka, der mit der Glocke nach 7 Minuten endet, es sei denn es steht unentschieden und die Turnierbedingungen fordern ein Ergebnis (s. auch Regel 16 und 17)
- e. **Pausen:** In allen Spielen gibt es eine Pause von 5 Minuten zur Halbzeit. Für Spiele mit 5 Chukkas soll die Halbzeitpause nach dem 3. Chukka genommen werden. Alle anderen Pausen zwischen den Chukkas betragen 3 Minuten. Als Ausnahme werden 5 Minuten erlaubt, wenn Extrazeit gespielt wird oder die Tore verbreitert werden. Eine längere Pause wird nach irgendeinem Chukka erlaubt, um ein kaputtes Spielfeld einzutreten. Eine Glocke oder eine Hupe soll am Ende dieser Pausen ertönen, um den Teams anzuzeigen, dass die Schiedsrichter bereit sind, das Spiel fortzusetzen.
- f. **Unnötige Verspätung:** Kein Spieler und kein Team sollen unnötige Verspätung verursachen weder vor noch während des Spiels.

16. SPIELENDENDE

- a. **Ende eines normalen Chukka:** In einem normalen Chukka (d.h. nicht der letzte) ertönt die 1. Glocke als Hinweis nach 7 Minuten des Spiels. Falls der Ball im Aus ist, wenn die 1. Glocke ertönt, pfeift der Schiedsrichter und der Chukka ist zu Ende. Falls der Ball aber noch im Spiel ist, wird das Spiel fortgesetzt bis der Schiedsrichter pfeift, der Ball ins Aus geht oder die Bande berührt, oder aber die 2. Glocke ertönt, um anzuzeigen dass weitere 30 Sekunden vergangen sind. Irgendein Strafstoß, der nach der 1. Glocke gegeben wird, wird am Beginn des nächsten Chukka ausgeführt.
- b. **Ende des letzten Chukka:** Im letzten Chukka endet das Spiel nach 7 Minuten bei der 1. Glocke außer die Turnierbedingungen erfordern einen Gewinner und die Teams haben Torgleichstand. In diesem Fall wird das Spiel fortgesetzt bis entweder ein Tor geschossen

oder gegeben worden ist oder die 2. Glocke ertönt. Im letzteren Fall wird Extrazeit gespielt. (siehe Regel 17)

- c. **Strafe am Ende des letzten Chukka – „5 Sekunden Regel“:** Wenn ein Strafstoß innerhalb der letzten 5 Sekunden des letzten Chukka gegeben wird, muss der Zeitnehmer weitere 5 Sekunden Spielzeit erlauben von dem Augenblick an, wenn der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wird. z.B. wenn noch 3 Sekunden Spielzeit verbleiben, erlaubt der Zeitnehmer 5 Sekunden von dem Zeitpunkt an, wo der Strafstoß ausgeführt wird; d.h. 2 Sekunden werden der Spielzeit hinzugefügt. Die Glocke wird geläutet, wenn ein Tor erzielt worden ist oder die 5 Sekunden verstrichen sind, außer ein weiterer Strafstoß wird gegeben – in diesem Fall wird der ganze Vorgang wiederholt. Wenn ein Schiedsrichterpfiff ertönt und kein Strafstoß gegeben wird, soll das Spiel für die vor dem Pfiff verbliebene Zeit fortgesetzt werden.
- d. **Foul mit der Glocke:** Wenn die Glocke ertönt für das Ende des Chukkas oder des Spiels gerade nachdem ein Foul begangen worden ist, bevor aber der Schiedsrichter Zeit hatte zu pfeifen, dann muss der Strafstoß ausgeführt werden nach den Regeln wie oben, wenn das Foul bestätigt worden ist.

17. EXTRAZEIT ZU SPIELEN

- a. **Pause:** es gibt eine Pause von 5 Minuten.
- b. **„Sudden Death“:** Das Team, das das erste Tor erzielt oder dem es gegeben wird, gewinnt das Spiel.
- c. **Erster Chukka:** Der erste Chukka wird begonnen entweder:
 - (i) an der Stelle, wo der vorhergehende Chukka geendet hat; Tore bleiben wie normal, kein Seitenwechsel, oder
 - (ii) die Tore werden verbreitert, wenn dies die Turnierausschreibung so vorgesehen hat bzw. die Teamcaptains übereinstimmen, um Pferde und Zeit zu sparen. Der erste Chukka mit verbreiterten Toren wird mit einem Einwurf von der Mitte begonnen, die Seiten werden gewechselt (allerdings s. Regel 18c). Teams wechseln die Seiten für jeden nachfolgenden Chukka Extrazeit.
- d. **Zweiter Chukka:** Die Tore für einen 2. Chukka Extrazeit werden verbreitert.

SEITENWECHSEL, FALSCHER AUFSTELLUNG, TORE ERZIELEN UND GEWINNEN

18. SEITENWECHSEL

- a. **nach einem erzieltem Tor** – Außer wenn ein Straftor (Strafe 1) verhängt wird, werden die Seiten nach jedem erzieltem Tor gewechselt. Ein Schiedsrichter sollte von der Grundlinie im langsamen Galopp zur Mitte reiten. Wenn er die Mitte erreicht hat, soll der Ball eingeworfen werden, um das Spiel fortzusetzen. Sollte ein Team unnötig das Fortsetzen des Spiels verzögern, sollte gepfiffen und die Strafe 5b (Freischlag von der Mitte) gegen dieses Team verhängt werden.
- b. **Kein Tor zur Halbzeit:** Seiten sollen auch gewechselt werden, wenn noch kein Tor zur Halbzeit erzielt worden ist und das Spiel an der korrespondierenden Stelle der anderen Spielfeldhälfte fortgesetzt werden mit einem Einwurf, Einschlag oder Strafstoß – dem Spielgeschehen entsprechend.
- c. **Unentschieden, verbreiterte Tore:** Wenn der Spielstand am Ende unentschieden ist und die Glocke ertönt vor dem Einwurf und der nächste Chukka mit verbreiterten Toren gespielt wird (Regel 17), dann werden die Seiten nur einmal gewechselt.

19. FALSCHER AUFSTELLUNG

- a. **falsche Aufstellung durch die Teams:** Falls die Schiedsrichter versehentlich den Teams erlauben, sich zu irgendeinem Zeitpunkt auf der falschen Seite aufzustellen, soll das Spiel weiterlaufen. Jedoch, wenn am Ende dieses Chukkas kein Tor erzielt worden ist, sollen die Seiten gewechselt werden und das Spiel an der korrespondierenden Stelle in der anderen Spielfeldhälfte mit einem Einwurf oder Freischlag fortgesetzt werden.
- b. **ein Spieler auf der falschen Seite:** Ein Spieler ist auf der falschen Seite, wenn er sich bei einem Einwurf, Einschlag oder Strafstoß auf der Seite des gegnerischen Teams befindet – d.h. hinter dem Ball ist (siehe Regel 39f) Er darf nicht ins Spiel eingreifen bis er sich hinter einem Spieler seines Teams befindet. Sollte er es tun, wird die Strafe 5a (Freischlag von der Stelle) verhängt.

20. TORE ERZIELEN UND GEWINNEN

- a. **ein Tor erzielen:** Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball zwischen die Torpfosten geht oder auch zwischen imaginären Linien, die man sich durch die Innenseite der Torpfosten fortgesetzt denkt, und klar die Torlinie überquert. Ein Ball auf der Linie ist noch im Spiel. Ein Ball, der direkt über einen der Torpfosten geschlagen wird, zählt nicht als Tor, weil er die Torlinie nicht innerhalb der Innenseite der Torpfosten überquert. Wenn der Ball sich in einem Torpfosten verfängt, wird ein Einschlag gegeben. Wenn ein Ball sich aufspaltet, s. Regel 31. Sollte ein Torpfosten auf eine Art fallen und damit ein Tor verhindern, was nach Einschätzung der Schiedsrichter aber zu einem Tor geführt hätte, soll es gegeben werden. Eine ähnliche Regelung findet Anwendung, wenn der Ball eine Flagge an der Spitze des Torpfostens trifft.
- b. **fragliche Tore oder Torverhältnis**
 - (i) Wenn die 2 Schiedsrichter sich nicht entscheiden können, ob ein Tor oder kein Tor gefallen ist, auch nachdem sie den Torrichter konsultiert haben und im Zweifel den Oberschiedsrichter, müssen sie zum Vorteil des verteidigenden Teams entscheiden.
 - (ii) Falls während einer Spielunterbrechung- z.B. nachdem ein Tor erzielt worden ist – der eine oder andere Teamcaptain bemerkt, dass das Torverhältnis auf der Anzeigetafel falsch angezeigt wird, soll dies zur Kenntnis der Schiedsrichter gebracht werden. Die Schiedsrichter sollen dies sofort mit dem Spielberichtsleiter klären, um sicherzustellen, dass das richtige Torverhältnis angezeigt wird.
 - (iii) Ein Widerspruch zum Torverhältnis darf nach dem Spiel nicht mehr eingelegt werden. Das Torverhältnis kann in keinem Fall mehr geändert werden.
- c. **Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit einem Tor:** Wenn für ein Foul gepfiffen wird zur gleichen Zeit, wenn ein Tor geschossen worden ist, gilt folgendes:
 - (i) Falls Einstimmigkeit besteht, dass die angreifende Seite gefoult hat, wird das Tor nicht gegeben und ein Strafstoß wird dem verteidigenden Team zugesprochen. Falls die Schiedsrichter uneins sind und der Oberschiedsrichter auf „kein Foul“ entscheidet, wird das Tor gegeben. Falls der Oberschiedsrichter jedoch keine Sicht hatte und deswegen keine grundlegende Entscheidung treffen kann, soll er auf einen Einwurf entscheiden an der Stelle, wo sich der Ball beim Pfiff befunden hat.
 - (ii) Falls gegen die verteidigende Mannschaft ein Foul gepfiffen worden ist, wird das Tor gegeben – selbst wenn der Oberschiedsrichter auf „kein Foul“ entscheidet. Falls man einig ist, dass das verteidigende Team ein Foul begangen hat, haben die Schiedsrichter die Option auf die Strafe 1 oder das Spiel fortzusetzen von der

Mitte mit der Strafe 5b oder auch mit einem Einwurf, wie üblich abhängig von der Schwere des Fouls.

- (iii) Falls das Tor gegeben wird, instruieren die Schiedsrichter den Torrichter, mit seiner Flagge zu winken. An dieser Stelle soll die Zeit weiterlaufen, außer der Schiedsrichter pfeift ein zweites Mal, um anzuzeigen, dass eine Strafe verhängt worden ist.
- d. **Gewinnen:** Die Seite, die die meisten Tore schießt, einschließlich der Tore die als Torvorgabe bzw. durch Strafstöße erzielt worden sind, gewinnt das Spiel.

FORTSETZEN DES SPIELS

21. EINWURF

- a. **Wenn wird eingeworfen:** Der Ball wird durch die Schiedsrichter eingeworfen unter folgenden Umständen:
 - (i) Am Beginn eines Spieles (Regel 14b) oder bei dessen Fortsetzung nach den Pausen (Regel 23), wenn kein Strafstoß gegeben worden ist.
 - (ii) nachdem ein Tor erzielt (Regel 18a) oder Strafe 1 verhängt worden ist (Regel 40a).
 - (iii) Wenn der Ball über die Seitenlinie oder Bande ins Aus gegangen ist (Regel 22).
 - (iv) Nach einem Unfall oder einer Verletzung oder sonst irgendeiner erzwungenen Unterbrechung (Regel 26 – 31)
 - (v) Wenn die Schiedsrichter die Strafe 7 verhängen für die Verletzung der Regel 33p oder 39d
 - (vi) Wenn die Schiedsrichter für ein Foul gepfiffen haben, aber letztlich sie oder der Oberschiedsrichter auf „kein Foul“ entscheiden (Regel 27b)
 - (vii) Wenn der Ball unabsichtlich mitgeführt worden ist (Regel 36c).
- b. **Wo wird eingeworfen:**
 - (i) wo der Ball über die Seitenlinie oder die Bande geschlagen worden ist – siehe Regel 22
 - (ii) bei allen anderen Gelegenheiten soll der Schiedsrichter an der Stelle stehen, wo es in der speziellen Regel festgelegt ist oder wo der Vorfall stattgefunden hat, allerdings wenigstens 20 Yards von der Bande bzw. der Seitenlinie und 10 Yards von der Tor- bzw. Grundlinie entfernt. Der Ball wird in Richtung der näher liegenden Seitenlinie oder Bande geworfen.
- c. **Aufstellung der Teams:** Beide Teams sollen sich in einer Linie aufstellen, wenigstens 5 Yards entfernt vom Schiedsrichter, parallel zur Grundlinie und in einem gebührenden Abstand zwischen den Teams („eine Gasse bilden“). Es darf keinen Kontakt zwischen den gegenüberstehenden Spielern geben, bevor der Ball eingeworfen ist. Spieler müssen sich auf der Seite ihres Teams befinden (siehe Regel 19b)
- d. **Spiel fortgesetzt:** Der Schiedsrichter, zufrieden gestellt mit dem Abstand und ordentlicher Aufstellung der Teams, wirft den Ball ein zwischen den sich gegenüberstehenden Spielern mit einem Unterarmwurf, niedrig und hart. Die Spieler müssen an ihrem Platz stehen bleiben, bis der Ball die Schiedsrichterhand verlassen hat. Falls Spieler den Abstand nicht einhalten, soll der Schiedsrichter pfeifen, die Zeit wird angehalten und er soll auf den Abstand zwischen den Spielern bestehen, bevor er den Ball einwirft. Schiedsrichter sollen ein Team bestrafen, wenn die Regel wiederholt missachtet wird oder eine Absicht dahinter vermutet wird, die Zeit anzuhalten.

22. BALL WIRD ÜBER DIE SEITENLINIE ODER BANDE GESCHLAGEN

Der Ball muss klar über der Seitenlinie oder der Bande sein, um im Aus zu sein. Wenn der Ball über die Seitenlinie oder der Bande geschlagen worden ist, wirft der Schiedsrichter den Ball ein entsprechend der Regel 21 mit seinem Pferd gerade innerhalb der Bande oder Seitenlinie, wo der Ball ins Aus gegangen ist. Angemessene Zeit muss den Spielern erlaubt werden, um sich aufzustellen.

23. FORTSETZUNG DES SPIELS NACH EINER PAUSE

Bei Fortsetzung des Spiels nach einer Pause soll der Ball eingeworfen, ein Strafstoß oder ein Einschlag ausgeführt werden, als ob es keine Pause gegeben hätte.

Wenn der Ball die Bande berührt vor der Pause, soll dies so behandelt werden, als ob der Ball im Aus ist. Die Schiedsrichter dürfen nicht auf Spieler warten, die zu spät kommen.

24. ANGREIFENDES TEAM SCHLÄGT HINTER DIE GRUNDLINIE–EINSCHLAG

- a. **Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie:** Der Ball muss klar über der Grundlinie sein, um im Aus zu sein.
- b. **Einschlag:** Wenn der Ball durch das angreifende Team hinter die Grundlinie geschlagen worden ist, soll der Torrichter den Ball gemäß Regel 8c positionieren. Die Schiedsrichter sollen der gegenüberstehenden Seite eine angemessene Zeit geben, um in Position zu gehen, bevor sie „PLAY“ rufen. Keiner dieser Spieler soll innerhalb der 30 Yard Linie sein bis der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wird. Das einschlagende Team hat freie Wahl sich zu positionieren. Es darf keinen Kontakt zwischen Spielern geben von dem Augenblick an, an dem der Ball die Grundlinie überquert bis dieser wieder im Spiel ist. Der einschlagende Spieler darf kein „tee up“ machen, allerdings den Ball einmal repositionieren. Der einschlagende Spieler darf nicht in einem Kreis reiten, sobald „PLAY“ gerufen worden ist und muss unverzüglich einschlagen. Der Ball ist im Spiel in dem Augenblick, in dem der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen und vermisst wird (s. auch Regel 32a). Sollte ein Spieler des gegenüberstehenden Teams die 30 Yard Linie überqueren bevor der Ball geschlagen worden ist, soll der Einschlag nach vorne auf die 30 Yard Linie verlegt werden.
- c. **Foul:** Wenn der Schiedsrichter für ein Foul pfeift zu ungefähr der gleichen Zeit als der Ball von einem angreifenden Spieler hinter die Grundlinie geschlagen wird und das Foul nicht gegeben wird, gibt es einen Einschlag.
- d. **Einschlag vor dem „Play“ des Schiedsrichters:** Wenn der einschlagende Spieler den Ball schlägt oder nach ihm schlägt vor dem „Play“ des Schiedsrichters, soll dieser pfeifen und ihm erlauben, den Einschlag zu wiederholen. Bei weiteren Verstößen gegen diese Regel soll die Strafe 6 verhängt werden.
- e. **Verzögerung durch die einschlagende Seite:** Im Fall von unnötiger Verzögerung durch die einschlagende Seite, soll der Schiedsrichter die verteidigende Seite ermahnen, den Einschlag sofort auszuführen. Falls dieser Aufforderung nicht gefolgt wird, soll er die Strafe 6 verhängen.
- f. **Verzögerung durch die gegenüberstehende Seite:** Im Fall von unnötiger Verzögerung durch die gegenüberstehende Seite, soll der Einschlag nach vorne an die 30 Yardlinie verlegt werden. Keiner der gegenüberstehenden Seite darf innerhalb der 60 Yard Linie stehen.

25. VERTEIDIGENDES TEAM SCHLÄGT HINTER DIE GRUNDLINIE – STRAFE 6 („SAFETY 60“)

- a. **Verteidigender Spieler schlägt hinter die Grundlinie:** Falls ein verteidigender Spieler den Ball über die Grundlinie schlägt, entweder direkt oder indirekt von seinem Pferd, von der Bande oder dem Torpfosten abprallt, wird die Strafe 6 verhängt. Jedoch, wenn der Ball einen anderen Spieler oder sein Pferd, oder auch den Schiedsrichter berührt, gibt es einen Einschlag.
- b. **Foul:** Wenn für ein Foul gepfiffen wird ungefähr zu der gleichen Zeit wie der Ball von einem verteidigendem Spieler über die Grundlinie geschlagen wird wie oben, und das Foul nicht gegeben wird, wird die Strafe 6 verhängt.

SPIEL NICHT ANGEHALTEN / ANGEHALTEN

26. SPIEL WIRD NICHT ANGEHALTEN

Das Spiel wird nicht angehalten unter folgenden Umständen:

- a. **Vorteilsregel:** Die Schiedsrichter haben die Wahl ein Spiel weiterlaufen zu lassen, wenn der gefoulte Spieler bzw. sein Team einen Nachteil davon hätten, das Spiel anzuhalten. Falls allerdings der gefoulte Spieler in der nachfolgenden Phase des Spiels den Vorteil nicht aufrechterhalten kann, dann wird das Spiel angehalten und eine Strafe verhängt. Die Vorteilsregel sollte nicht für gefährliche Fouls angewendet werden. Um zu signalisieren, dass er das Foul gesehen hat und Vorteil gibt, sollte der Schiedsrichter rufen „weiter spielen“ und seine Hand hoch heben.
- b. **verlorene oder gebrochene Ausrüstung:** Auszeit wird nicht gegeben für verlorene oder gebrochene Ausrüstung wie Stoßzügel, Steigbügelriemen oder Steigbügel, verlorene Bandagen oder Boots, wenn in der Meinung der Schiedsrichter keine Gefahr für Spieler oder Pferde besteht. Für gefährliche Ausrüstung siehe Regel 30b.
- c. **Ball trifft das Schiedsrichterpferd:** Falls der Ball das Schiedsrichterpferd oder irgendein anderes Hindernis auf dem Spielfeld trifft, wird das Spiel fortgesetzt mit einer neu etablierten Line – wie wenn der Ball ein spielendes Pferd getroffen hätte.

27. SPIEL ANGEHALTEN FÜR EIN FOUL

- a. **Foul:** Ein Foul ist definiert als irgendeine Verletzung der Regeln. Sollte ein Foul begangen werden, pfeifen die Schiedsrichter, um das Spiel anzuhalten mit der Ausnahme, wenn er glaubt, durch den Pfiff die gefoulte Seite in einen klaren Nachteil zu bringen. siehe Regel 26a.
- b. **kein Foul:** Wenn der Oberschiedsrichter für „kein Foul“ entscheidet oder die Schiedsrichter selbst nach gegenseitiger Konsultation übereinstimmen, dass kein Foul begangen wurde, dann wird ein Einwurf in Richtung nähere Bande oder Seitenlinie von der Stelle ausgeführt, wo der Ball sich gerade befunden hat, wenn gepfiffen worden ist. Wenn der Oberschiedsrichter nicht in der Lage gewesen ist, das Spiel zu beurteilen, dann soll er für „kein Foul“ entscheiden.

28. SPIEL ANGEHALTEN FÜR DIE AUSTRÜSTUNG EINES SPIELERS

- a. **Unrechtmäßige Ausrüstung:** Wenn irgendein Spieler die Regel 3 (Ausrüstung der Spieler) verletzt, soll der Spieler von den Schiedsrichtern vom Platz geschickt werden und darf nicht ins Spiel zurückkommen, bis der Anlass berichtigt ist. Das Spiel soll beginnen bzw. fortgesetzt werden, sobald der Spieler den Platz verlassen hat.

- b. **Verlust des Schutzhelms:** Wenn ein Spieler seinen Schutzhelm verliert, soll der Schiedsrichter das Spiel in einer neutralen Phase anhalten, damit der Spieler ihn wieder aufnehmen kann.

29. SPIEL ANGEHALTEN FÜR EINEN GEFALLENEN ODER VERLETZTEN SPIELER

- a. **Spieler fällt:** Wenn ein Spieler vorsätzlich oder durch Unfall vom Pferd fällt, sollen die Schiedsrichter das Spiel nicht anhalten, bis der Ball sich an einer neutralen Stelle befindet, es sei denn, sie sind der Ansicht, dass der Spieler verletzt ist oder verletzt sein könnte – in diesem Fall soll er das Spiel sofort anhalten. Der Schiedsrichter soll das Spiel mit einem Einwurf fortsetzen, sobald der betroffene Spieler ins Spiel zurückkommt, und soll nicht für irgendeinen anderen Spieler warten. Ein unberittener Spieler darf nicht nach dem Ball schlagen oder ins Spiel eingreifen und sollte jede Anstrengung unternehmen, sein Pferd festzuhalten.
- b. **Spieler verletzt:**
- (i) Wenn ein Spieler verletzt ist, sollen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und medizinische Hilfe herbeirufen, in dem sie mit ihrem Stock über ihrem Kopf winken. Ein Zeitspann von nicht mehr als 15 Minuten soll für die Erholung des verletzten Spielers erlaubt werden. Wenn es wahrscheinlich ist, dass der Verletzte nicht weiterspielen kann, sollte in dieser Zeit ein rechtmäßiger Ersatzspieler in Bereitschaft gesetzt werden. (s. auch Regel 2 und Anhang B, 4g). Wenn der Verletzte unfähig ist weiter zuzuspielen, soll das Spiel so bald wie möglich mit einem Ersatzspieler fortgesetzt werden.
 - (ii) Wenn ein Spieler durch ein Foul spielunfähig wird und ein qualifizierter Spieler als Ersatz nicht gefunden werden kann (s. Regel 2), können die Schiedsrichter nach Konsultation mit dem Oberschiedsrichter entscheiden, einen Spieler aus dem Team herauszunehmen, das gefoult hat. Der Spieler, der herausgenommen wird, soll das gleiche oder das nächst höhere des Handicap des spielunfähigen Spielers haben. Falls das Handicap des spielunfähigen Spielers höher als das von irgendeinem der Gegenspieler ist, bestimmt der Teamcaptain der gefoulten Seite den Spieler, der aus dem Team herausgenommen wird. Das Spiel wird fortgesetzt und das Torverhältnis wird nicht geändert. Falls das Team, das gefoult hat, sich weigert weiterzuspielen, hat es das Spiel verloren.
 - (iii) Falls ein Schiedsrichter das Spiel auf Anfrage eines Spielers, der Verletzung oder Krankheit angibt, unterbricht, dann sollen dieselben Regeln gelten wie s.u. in Regel 30c.
- c. **Gehirnerschütterung:** Für den Fall, ein Spieler hat oder scheint eine Gehirnerschütterung zu haben, unterbricht der Schiedsrichter oder, wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, der erfahrenste Spieler das Spiel und arrangiert für den Spieler, sobald wie möglich einen Arzt zu sehen. Falls kein Arzt anwesend ist, wenn der Unfall passiert, ist es die alleinige Verantwortung des Schiedsrichters bzw. des erfahrensten anwesenden Spielers zu entscheiden, ob der Spieler wirklich eine Gehirnerschütterung erlitten hat. Der DPV muss innerhalb von 24 Stunden durch ein Fax oder E-Mail davon in Kenntnis gesetzt werden und dem betroffenen Spieler ist es ohne ärztliches Attest nicht erlaubt, von dem Tag der Gehirnerschütterung an für mindestens eine Woche zu spielen.

30. SPIEL UNTERBROCHEN FÜR DIE VERLETZUNG EINES PFERDES ODER GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG

- a. **Pferdefürsorge:** Die Schiedsrichter haben während des Spiels die Verantwortung für das Wohlergehen der Pferde. Sollte das Pferd gestresst sein oder lahm gehen, muss es so ruhig wie möglich vom Platz geführt werden.

- (i) **Körperliche Verfassung:** Falls ein Pferd unter einer der Probleme leidet wie in Regel 4 ausgeführt, insbesondere Lahmheit, Stress, Blut oder Verlust der Kontrolle oder Unarten zeigt, dann müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der Spieler muss sein Pferd wechseln.
 - (ii) **Pferd fällt:** Wenn ein Pferd fällt (ein Pferd wird als „ist gefallen“ beurteilt, wenn seine Schulter den Boden berührt), sollen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und sicherstellen, dass das Pferd vorgetrabt wird und nicht lahm ist, bevor der Spieler es wieder besteigt.
 - (iii) **Ernsthafte Verletzung:** Wenn das Pferd ernsthaft verletzt ist, muss es mit einem Pferdetransporter vom Platz genommen werden.
 - (iv) **Verlorenes Hufeisen:** Wenn das Pferd ein Hufeisen verliert oder es sich verschiebt, kann der Spieler dieses den Schiedsrichtern anzeigen, die dem Spieler erlauben, sein Pferd bei der nächsten Spielunterbrechung zu wechseln.
 - (v) **Fortsetzen des Spieles:** In den o.g. Situationen sollen die Schiedsrichter das Spiel fortsetzen, so bald der betroffene Spieler zurück im Spiel ist – auf andere Spieler, die nicht anwesend sind, soll nicht gewartet werden.
- b. **Gefährliche Ausrüstung:** Das Spiel wird sofort unterbrochen aus Sicherheitsgründen für gebrochene Ausrüstung, die eine Gefahr für Pferd und Reiter bedeutet wie gerissener Sattelgurt oder Stoßzügel, wenn das Ende auf dem Boden schleift, gerissener Zügel, wenn einfach, zerbrochenes oder loses Gebiss, zerbrochene Kinnkette oder lose Bandagen bzw. Gamaschen. Der Schiedsrichter kann dem Spieler erlauben, das Problem auf dem Spielfeld in Ordnung zu bringen, falls es schnell geht. Sonst muss der Spieler den Platz verlassen und das Spiel wird fortgesetzt, sobald dies geschehen ist – außer die Ausrüstung ist gebrochen durch Kontakt mit einem anderen Pferd. In diesem Fall wird gewartet bis der Spieler zurückkehrt.
- c. **Anfrage auf Unterbrechung:** Während einer Spielunterbrechung oder auch unter außergewöhnlichen Umständen, wenn die Zeit nicht angehalten worden ist, kann ein Spieler den Schiedsrichter ansprechen, dass sein Pferd verletzt, lahm oder unter Stress steht und ausgewechselt werden sollte. Die Schiedsrichter werden auf diese Anfrage reagieren und pfeifen, falls das Spiel noch nicht unterbrochen ist und wie unten beschrieben fortfahren:
- (i) Falls sie sich überzeugt haben, dass ein Wechsel des Pferdes notwendig ist, werden sie „freien Wechsel“ ausrufen und alle Spieler können Pferde wechseln. Das Spiel wird fortgesetzt, sobald der Spieler mit dem betroffenen Pferd mit einem frischen Pferd zurückkehrt und bereit ist zu spielen.
 - (ii) Falls sie nicht davon überzeugt sind, dass das Pferd gewechselt werden muss, können nur dieser Spieler und irgendein Spieler vom gegnerischen Team wechseln, aber nicht die restlichen Spieler seines Teams. Das Spiel wird fortgesetzt, sobald der Spieler, den das mit dem Pferd betroffen hat, das Spielfeld verlassen hat.
 - (iii) Irgendwelche Verzögerungen, verursacht durch den Spieler der für den Pferdewechsel gefragt hat, werden bestraft.
 - (iv) Falls das Spiel auf Anfrage eines Spielers für einen Pferdewechsel unterbrochen worden ist, können die Schiedsrichter verlangen, dass das betroffene Pferd unter ihrer Aufsicht gekennzeichnet oder markiert wird, damit es nicht mehr eingesetzt werden kann.

31. SPIEL UNTERBROCHEN FÜR EINGETRETENEN ODER ZERBROCHENEN BALL

- a. **Eingetreten:** Wenn der Ball in den Boden eingetreten ist, sollen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, den Ball entfernen und das Spiel mit einem Einwurf fortsetzen. (Regel 21)
- b. **Zerbrochen:** Wenn der Ball zerbricht, sollen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen:
 - (i) sofort, falls in gleiche Teile
 - (ii) wenn das Spiel in einer neutralen Position ist, falls der größere Teil noch gespielt werden kann. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf, falls der Ball im Spiel war und einem anderen Schlag, wenn nicht. Ein Tor wird gegeben, wenn der größere Teil durch das Tor gegangen ist.

BALLINIE, WEGERECHT UND VORRANG

32. BALLINIE UND WEGERECHT

- a. **Balllinie.**
 - (i) Als Balllinie gilt der verlängerte Weg, den der Ball zurückgelegt hat bzw. zurücklegen wird.
 - (ii) Wenn ein Spieler einen „dead ball“ (Ball nicht im Spiel) vermisst, gilt als Balllinie die, in der der Spieler geritten ist.
- b. **Wegerecht.** In jedem Augenblick des Spieles soll zwischen irgendwelchen 2 oder mehreren Spielern ein Vorrang existieren, der als **Wegerecht** bezeichnet wird:
 - (i) Dieses soll angesehen werden als Strecke, die vor dem Spieler liegt, der sich selbst darauf etabliert hat und die Richtung, in welcher er reitet.
 - (ii) Das Wegerecht berechtigt den Spieler, sich frei und ohne Gefahr darauf zu bewegen, um den Ball an seiner „off side“ zu schlagen – außer dass er abgeritten oder „gehooht“ werden kann oder auf 2 Spieler aus der Gegenrichtung auf der exakten Balllinie trifft wie in Regel 33c. Wenn er sich so platziert, um den Ball an der „near side“ zu schlagen und dadurch auf irgendeine Weise einen anderen Spieler in Gefahr bringt, der sonst einen Versuch für ein regelgerechtes Spiel am Ball hätte machen können, dann muss er diesem Spieler den Weg frei geben, ein regelgerechtes Spiel am Ball, zumindest den Versuch zu machen.
 - (iii) Die Breite des Wegerechts ist ungefähr 1,5m (5 feet) und wird gemessen vom Ball bis zum Bein des Spielers auf der „near side“.
- c. **Balllinie und Wegerecht:**
 - (i) Die Balllinie ist die Referenz, von der aus der Spieler beurteilen muss, ob er das Wegerecht in Anspruch nehmen kann. Das Wegerecht kann oder kann nicht identisch sein mit der Balllinie und hängt von der speziellen Situation ab wie in den folgenden Regeln beschrieben.
 - (ii) Das Wegerecht hängt ab von der Richtung, vom Winkel zur Balllinie und der Geschwindigkeit relativ zu anderen Spielern. Das Wegerecht gehört normalerweise dem Spieler, der sich in dieselbe Richtung bewegt wie der Ball und sich am schnellsten auf der Balllinie etabliert oder im kleinsten Winkel. Es gehört nicht notwendigerweise dem Spieler, der den Ball als letzter geschlagen hat.

33. VORRANG DER SPIELER

- a. **Kreuzen:** Kein Spieler darf einen gegnerischen Spieler kreuzen oder vor ihm drehen, der der Balllinie folgt oder das Wegerecht hat - außer in einer solchen Distanz, dass keinerlei Risiko einer Kollision oder Gefahr für beide Spieler besteht. Ein Spieler, der hinter einem

anderen Spieler mit dem Wegerecht kreuzt, begeht ein Foul, wenn er dabei einen anderen Spieler kreuzt, der dem Wegerecht folgt.

- b. **Sich begegnen:** Wenn 2 Spieler aus entgegengesetzter Richtung aufeinander zureiten, müssen sie den Ball an der „off side“ schlagen.

Spieler exakt an der Balllinie

- c. 2 Gegenspieler, die exakt an der Balllinie reiten und gleichzeitig ins Spiel eingreifen, ob sie dem Ball folgen oder entgegen reiten, haben das Wegerecht über einen einzelnen Spieler, von welcher Richtung er auch immer kommen mag.
- d. Ein Spieler, der exakt der Balllinie folgt oder entgegen reitet, den Ball an der „off side“, hat das Wegerecht über alle anderen Spieler, außer siehe Punkt 33c oben.
- e. 2 Spieler, die exakt an der Linie aus gegenüberliegenden Richtungen aufeinander zureiten, haben beide das Wegerecht. Sie müssen den Ball jeweils an der ihnen entsprechenden „off side“ spielen.

Spieler mit einem Winkel zur Balllinie

- f. Wenn 2 oder mehr Spieler in die gleiche Richtung reiten, hat der Spieler das Wegerecht, der sich im kleinsten Winkel zur Balllinie nähert, vorausgesetzt er verletzt nicht die Regel 32b (ii), falls er den Ball „nearside“ spielt. Wenn die Spieler sich im gleichen Winkel nähern, hat derjenige das Wegerecht, der die Balllinie auf seiner „off side“ hat. Irgendein oder irgendwelche Spieler die in derselben Richtung reiten wie der Ball geht oder gegangen ist, hat oder haben das Wegerecht über irgendeinen oder irgendwelche Spieler, die von der Gegenrichtung kommen- es sei denn dieser kommt exakt an der Linie wie in 33 c und d.

das Wegerecht verlieren

- g. Ein Spieler im Ballbesitz kann „checken“ um einen rechtmäßiges Abreiten zu vermeiden – aber, wenn ein Gegenspieler sicher in das Wegerecht eintritt mit dem Ball vor ihm, hat er das Wegerecht und der Spieler hinter ihm kann nicht in ihn von hinten hineinreiten – er kann nur den Ball an der „near side“ spielen.
- h. Wenn ein Spieler den Ball über einen Gegenspieler hinweg an dessen „off side“ schlägt und dieser sich exakt an der Balllinie befindet und sich in derselben Geschwindigkeit bewegt, kann dieser den Ball an seiner „off side“ spielen. Der Spieler, der den Ball geschlagen hat, oder ein folgender Spieler kann nicht in ihn von hinten hineinreiten und den Ball nur an der „near side“ spielen.
- i.
- j. Der Spieler mit dem Wegerecht ist berechtigt, den Ball an seiner „off side“ zu schlagen. Falls er jedoch die Seite wechselt, um den Ball an der „near side“ zu schlagen, hat er ein Foul begangen, wenn er einen anderen Spieler gefährdet oder ihn zum „checking „ oder Ausweichen zwingt.
- k. Ein Spieler kann sein Wegerecht verlieren, wenn er den Ball geschlagen hat und von der exakten Balllinie abweicht.

das Wegerecht ändern

- l. Falls ein Spieler im Ballbesitz plötzlich die Linie in Richtung eines Gegners ändert, muss dieser sofort Platz für das neue Wegerecht machen und darf nicht an den Ball. In diesem Fall bleibt es unberücksichtigt, wenn ein Pferd den Ball kickt.
- m. Falls sich die Balllinie und damit das Wegerecht unerwartet ändern, haben die Spieler mit dem ursprünglichen Wegerecht den Anspruch, diesem für eine kurze Distanz zu folgen. Allerdings dürfen sie nicht ins Spiel eingreifen, wenn ein anderer Spieler sich an der neuen Linie etabliert hat.
- n. Es wird erachtet, dass sich das Wegerecht nicht ändert. falls der Ball unerwartet nur für eine kurze Distanz von der Linie abweicht und der Spieler mit dem ursprünglichen Wegerecht kann den Ball an seiner „off side“ spielen ohne die Richtung zu ändern.

das Wegerecht blockieren

- o. Ein Spieler darf sich oder sein Pferd nicht so positionieren, dass er die rechtmäßige Vorwärtsbewegung eines Spielers , der versucht sich mit dem Ball nach vorwärts zu bewegen, blockiert oder behindert – außer dass er regelgerecht abreitet oder „hooked“
anhalten oder verlangsamten am Ball – „1 Tap Regel“
- p. Der Spieler mit dem Ball, der sich entscheidet anzuhalten oder zum Schritt zu verlangsamten, darf den Ball nur 1x in eine beliebige Richtung „tappen“, wenn er von einem Gegenspieler herausgefordert, aber weder blockiert noch abgeritten wird. Danach muss er den Ball sofort liegen lassen, mit ihm beschleunigen oder einen Schlag ausführen. Sollte er den Ball für einen Spieler seines Teams liegen lassen, muss dieser Spieler, ob von einem Gegenspieler herausgefordert oder nicht, sofort beschleunigen oder einen Schlag ausführen ohne die Option eines weiteren „tapping“ „Herausgefordert von einem Gegenspieler“ wird so definiert, wenn er sich innerhalb einer Pferdelänge an der „offside“ oder „nearside“ von dem Spieler mit dem Ball befindet. Die Strafe für die Verletzung dieser Regel ist normalerweise die Strafe 7 (Einwurf), - allerdings sollte bei wiederholter Verletzung durch ein Team eine schwerere Strafe verhängt werden. Wenn sich ein Spieler entscheidet, den Ball unter das Pferd eines Gegenspielers zu tappen und in ihn hineinreitet, begeht ein Foul – außer er tut es mit einem regelgerechten Abreiten.

34. offener Punkt

ABREITEN, GEFÄHRLICHES REITEN, EINSCHÜCHTERN, „HOOKING“, MISSBRAUCH DER GERTE, DER SPOREN UND DES POLOSCHLÄGERS, GROBES SPIEL UND BELEIDIGENDES BENEHMEN

35. ABREITEN, GEFÄHRLICHES REITEN UND EINSCHÜCHTERN

Ein Spieler darf nicht in einer Art und Weise reiten, die eine Gefahr hervorruft für ein anderes Pferd, für einen Spieler, Offiziellen oder irgendeiner anderen Person, oder auch das Wohlergehen seines eigenen Pferdes einem übermäßigen Risiko aussetzt. Ein Spieler muss abreiten Schulter an Schulter (Sattel an Sattel) und darf mit seinem Arm oberhalb des Ellenbogens drücken vorausgesetzt der Ellbogen bleibt am Körper angelegt.

Inbesondere darf ein Spieler nicht:

- a. Abreiten in einem solchen Winkel oder Geschwindigkeit, so dass er einen Spieler oder ein Pferd in Gefahr bringt.
- b. In einen Gegenspieler hineinreiten vor oder hinter dem Sattel.
- c. Einen Gegenspieler über oder in das Wegerecht eines anderen Spielers abzureiten in einem nicht sicheren Abstand
- d. Einen Gegenspieler abzureiten, der bereits von einem anderen Spieler seines Teams abgeritten wird („sandwiching“).
- e. Einen Gegenspieler abzureiten, wenn der Ball im Aus bzw. „dead“ ist. Falls Kontakt zwischen Spielern besteht, bevor der Ball für einen Einschlag oder Freischlag geschlagen oder nach ihm geschlagen worden ist, sollen die Schiedsrichter pfeifen (um die Zeit anzuhalten, wenn das nicht der Fall ist) bevor der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wird, um die/den betroffenen Spieler zu warnen. Schiedsrichter sollen ein Team bestrafen, wenn diese Regelverletzung wiederholt wird oder die Absicht dahinter vermutet wird, die Zeit anzuhalten.
- f. Sein Pferd von hinten in einen Vorhand- oder Rückhandschlag zu reiten.
- g. Sein Pferd benutzen, um ein Schlag zu stören durch Reiten über den Ball und in einen Gegenspieler, der bereits einen Schwung nach unten für einen vollen Vorhand- oder Rückhandschlag begonnen hat. **Beachte!** Das hindert einen Spieler nicht daran, über den Ball für ein regelgerechtes Abreiten zu gehen, wenn der Gegenspieler den Ball lediglich

„tappt“ bzw. den Schwung nach unten für einen vollen Vorhand- oder Rückhandschlag noch nicht begonnen hat.

- h. Im Zigzag vor einem anderen Spieler auf eine Weise reiten, die diesen zwingt langsamer zu werden oder aber einen Fall zu riskieren.
- i.
- j. Quer über die Pferdebeine hinüber zureiten entweder vorne oder hinter dem Pferd in einer Weise, die Stolpern von einem der Pferde riskiert.
- k. An einen Gegenspieler heran zureiten in einer Weise, diesen einzuschüchtern und damit zu bewirken, dass dieser sich zurückzieht oder seinen Schlag vermisst, obwohl kein eigentliches Foul passiert.

36. „HOOKING“, MISSBRAUCH DES POLOSCHLÄGERS UND MITFÜHREN DES BALLE

- a. **„Hooking“:** Für einen Spieler ein rechtmäßiges „hooking“ durchzuführen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:
 - (i) Er muss sich auf der gleichen Seite des gegnerischen Pferdes wie der Ball befinden oder in einer Linie direkt hinter ihm, und sein Schläger darf nicht über oder unter dem Körper oder quer über die Beine des gegnerischen Pferdes geführt werden.
 - (ii) der gesamte Schläger seines Gegenspielers muss unterhalb dessen Schulterhöhe sein.
 - (iii) Der Gegenspieler muss in der Durchführung eines Schlages sein.
 - (iv) Ein Spieler darf regelgerecht ein „hooking“ am Polostock eines Gegners ausführen, während dieser von einem Mitspieler abgeritten wird.
- b. **Missbrauch:** Ein Spieler darf seinen Schläger nicht auf eine Art halten, die einen anderen Spieler oder sein Pferd behindert oder seinen Schläger auf eine Weise zu gebrauchen, die ein anderes Pferd oder Spieler in Gefahr bringt, wie folgt:
 - (i) den Ball quer über oder unter irgendeines Teils des gegnerischen Pferds zu schlagen.
 - (ii) in oder zwischen die Pferdebeine zu schlagen.
 - (iii) ein Spieler, der den Ball durch Dribbling hält, sollte bestraft werden, wenn er dann einen vollen Schlag ausführt und damit eine Gefahr hervorruft.
 - (iv) einen vollen Schlag ausführt bei einem Einwurf oder bei einem Knäuel von Spielern in einer Art, die andere Spieler oder Pferde in Gefahr bringt.
 - (v) einen vollen Schlag unter dem Pferdehals auszuführen in einer Weise, die einen anderen Spieler oder ein Pferd direkt daneben gefährdet.
 - (vi) seinen Schläger wie „ein Windmühlenrad oder einen Hubschrauberpropeller“ über seinem Kopf zu schwingen, entweder um Beschwerde einzulegen, ein Tor zu zelebrieren oder seinen Pferdepfleger her zu rufen.
 - (vii) den Kopf des Schlägers auf das Hinterteil des Pferdes fallen zu lassen.
- c. **Mitführen des Balles:** Ein Spieler darf den Ball mit nichts anderem fangen, kicken oder schlagen als mit seinem Schläger. Er darf mit irgendeinem Körperteil blockieren, aber nicht mit der offenen Hand. Er darf den Ball nicht absichtlich mitführen. Falls der Ball sich bei einem Spieler, seinem Pferd oder der Ausrüstung so verfängt, dass er nicht sofort fallen gelassen werden kann, sollen die Schiedsrichter pfeifen und das Spiel mit einem Einwurf (Regel 21) fortsetzen an der Stelle, wo der Ball zuerst mitgeführt worden ist.

37.ROHES ODER BELEIDIGENDES BENEHMEN

Ein Spieler darf nicht:

- a. seine Gerte benutzen, wenn der Ball im Aus bzw. „dead“ ist außer unter ungewöhnlichen Umständen Für diesen Regelverstoß sollen die Schiedsrichter als Minimum die Strafe 5(b) – Freischlag von der Mitte – verhängen
- b. die Gerte oder Sporen zu benutzen unnötigerweise oder im Übermaß zu irgendeiner Zeit
- c. absichtlich sein eigenes Pferd mit seinem Polostock zu schlagen zu irgendeiner Zeit
- d. absichtlich einen andern Spieler oder dessen Pferd mit dem Polostock, der Gerte oder Faust zu schlagen
- e. sein Pferd am Maul unnötigerweise zu zerren oder zu stoßen
- f. beschimpfende oder beleidigende Worte oder Gesten zu gebrauchen in einer Weise, die das Polospiel in einen schlechten Ruf bringen
- g. einen anderen Spieler mit der Hand packen, schlagen oder stoßen mit dem Kopf, der Hand , dem Arm oder dem Ellenbogen (s. auch Regel 35)
- h. wissentlich den Ball zu schlagen, wenn er im Aus ist oder nachdem die Schiedsrichter gepfiffen haben. Wenn der Ball nach einem Pfiff für ein Foul geschlagen wird, sollen die Schiedsrichter die Schwere der Strafe erhöhen, wenn der Schlag von einem Spieler des Teams, das das Foul begangen hat, gemacht worden ist – bzw. die Strafe aufheben oder die Schwere der Strafe verringern, wenn der Schlag von einem Spieler des Teams gemacht worden ist, das gefoult worden ist.
- i.
- j. absichtlich den Ball während des Spiels in einer Art und Weise zu schlagen, sodass Verletzung von Zuschauern oder Offiziellen oder Sachschäden verursacht werden.

STRAFEN

38.PERSÖNLICHE FOULS UND TECHNISCHE STRAFEN

Ein persönliches Foul beinhaltet eine Unsportlichkeit so wie (aber nicht darauf beschränkt):

- (i) mangelnder Respekt gegenüber den Offiziellen
- (ii) mit dem Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen streiten
- (iii) Beleidigungen oder Beschimpfungen
- (iv) mit Worten oder dem Schläger ein Foul zu fordern („**appealing** „)

Solches Verhalten muss mit einer so genannten „**technischen Strafe**“ geahndet werden.

Wenn eine Strafe bereits verhängt worden ist, dann soll die Strafe verschärft werden – außer die ursprüngliche Strafe war Strafe 2 (30 Yards Freischlag) – in diesem Fall wird der Schiedsrichter seinen Arm heben und der Strafstoß wird wie normal ausgeführt; wenn erfolgreich, dann wird das Spiel fortgesetzt mit der Strafe 5(b) – Freischlag von der Mitte, Teams wechseln die Seite. Falls nicht erfolgreich, wird der Freischlag wiederholt und das Spiel normal fortgesetzt.

Die Strafe 1 (Straftor) wird nicht als technische Strafe gegeben.

Beachte, dass die Strafe 10(a) oder 10(b) zusätzlich zu einer der o.g. Strafen verhängt werden kann.

39. STRAFEN – ALLGEMEIN

Wo die Auswahl der Strafen zu verhängen ist, liegt in der Diskretion des Schiedsrichters. Er soll den Grad der Gefahr, den Ort des Fouls, die Richtung, in der das Spiel ging und die Position der Spieler, sowie die Häufigkeit eines ähnlichen Fouls in seine Überlegungen einbeziehen. Falls die Schiedsrichter nicht entscheiden können, sollen sie den Oberschiedsrichter konsultieren. Die Schiedsrichter können einen Freischlag

zurückverlegen von wo das Foul geschehen ist, z.B. wenn ein verteidigender Spieler ein Foul innerhalb der 30 Yard Linie, aber nahe der Banden bzw. Seitenlinie, begangen hat, und keine unmittelbare Torchance gegeben war, können die Schiedsrichter eine Strafe 3 oder 4 (40 oder 60 Yard Freischlag) wie angemessen verhängen.

- a. **Ball im Spiel:** Der Ball ist im Spiel in dem Augenblick, in dem er geschlagen oder nach ihm geschlagen, aber verfehlt wird. Sollte der Spieler den Ball schlagen vor dem „Play“ des Schiedsrichters, wird der Strafstoß wiederholt.
- b. **Positionieren des Balls:** Ein „tee“ zu machen ist nicht erlaubt: Nur **ein** Spieler darf den Ball positionieren und darf dafür nicht länger als 5 Sekunden brauchen. Der Ball darf nicht mehr repositioniert werden, nachdem „Play“ gerufen worden ist.
- c. **kein Kreisen:** So bald der Schiedsrichter „Play“ gerufen hat, muss der ausführende Spieler sofort damit beginnen, den Schlag auszuführen. Der Schlag muss beim ersten Anreiten ausgeführt werden ohne im Kreis zu reiten am Anfang oder während des Anreitens.
- d. **kein Verzögern:** Kein Spieler darf eine unnötige Verzögerung des Spiels verursachen - das schließt exzessiv langes Anreiten für einen Freischlag mit ein.
Beachte: Für einen Verstoß gegen die Regeln 39 b,c, und d wird in erster Linie die Strafe 7 (Einwurf) verhängt, eine schwerere Strafe bei Wiederholung.
- e. **Strafe 3 ,4 und 6:** Der Spieler, der die Freischläge 3,4 und 6 ausführt, muss die Absicht haben, den Freistoß nur **mit einem Schlag** auszuführen, und darf den Ball nicht für sich selbst oder einen Mitspieler vorlegen. Wenn er den Ball verschlägt oder vermisst, darf er oder ein Mitspieler seines Teams den Ball weder mit mehr als einem halben Schlag spielen bis ein Gegenspieler den Ball oder nach dem Ball geschlagen hat – noch in einer Weise, die die Schiedsrichter als gefährlich erachten.
Ein halber Schlag ist dadurch definiert, dass der Kopf des Schlägers unterhalb der Schulter des Ausführenden ist, wenn er den Schwung nach unten beginnt.
Die Strafe 5a (Freischlag von der Stelle) soll an der Stelle, wo der Freischlag ausgeführt werden sollte, dem gegnerischen Team zugesprochen werden für einen Regelverstoß durch einen Spieler des den Freischlag ausführenden Teams.
- f. **Hinter dem Ball:** sich „hinter dem Ball“ zu befinden, heißt - ein Spieler positioniert sich hinter einer Linie, die durch den Punkt, wo der Ball platziert worden ist und parallel zur Grundlinie verläuft.
- g. **falsche Aufstellung des verteidigenden Teams:** Falls sich ein Spieler des verteidigenden Teams „hinter dem Ball“ bzw. näher als 30 Yards befindet, wenn der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wird, wird die Strafe erhöht.
- h. **am Ende eines Chukka:** Spezielle Regeln gelten für Strafen, wenn sie nach der ersten Glocke eines Chukkas verhängt werden. Siehe Regel 16 a und c.

40. STRAFEN – SPEZIFISCH

a. **Strafe 1 – Straftor**

Wenn ein Spieler nach Ansicht der Schiedsrichter in der Nähe des Tores ein gefährliches oder vorsätzliches Foul begeht, um ein Tor zu verhüten, soll dem gefoulten Team ein Tor zugesprochen werden. Die Schiedsrichter sollen dem Torrichter anweisen, die Fahne zu wehen, um anzuzeigen, dass ein Tor gegeben worden ist. Das Spiel soll durch den Schiedsrichter mit einem Einwurf in Richtung Bande fortgesetzt werden von einer Stelle, die 10 Yards vor der Mitte des Tores von dem Team ist, das gefoult hat. Die rechte Seite des Schiedsrichters ist am nächsten zur Grundlinie. Die Zeit soll weiterlaufen, wenn der Ball die Hand des Schiedsrichters verlässt. Seiten werden nicht gewechselt.

b. **Strafe 2 – Freischlag von der Stelle oder 30 Yard Freischlag**

Wenn ein Foul innerhalb der 30 Yard Linie des verteidigenden Teams passiert und die Strafe 2 verhängt wird, geben die Schiedsrichter als ersten Schritt beim Verhängen dieser Strafe dem Captain des Teams, das gefoult worden ist, die Wahl zwischen:

entweder: „Spot“ - ein Freischlag von der Stelle, wo das Foul passiert ist.

oder: „30“ - ein 30 Yard Freischlag (nur **ein Schlag**) von der 30 Yard Linie - gegenüber der Mitte der Torlinie. Wenn ein Foul außerhalb der 30 Yard Linie passiert, dann wird ein Schlag von der Stelle nicht angeboten.

(i) **Freischlag von der Stelle – „Spot“ –verteidigt**

Der ausführende Spieler darf den Ball mehr als einmal schlagen oder „tappen“ (siehe aber Regel 33p „1xTap“ Regel) Der Rest seines Teams muss sich bei der Ausführung des Schlages „hinter dem Ball“ positionieren

Die Spieler des verteidigenden Teams müssen sich hinter der Grundlinie und mindestens 30 Yards vom Ball entfernt aufstellen bis der Ball oder nach dem Ball geschlagen worden ist. Sie dürfen weder zwischen den Torpfosten noch hinter dem Tor stehen und sie dürfen das Spielfeld nicht durch das Tor betreten, wenn der Ball ins Spiel gebracht worden ist, auch nicht in der unmittelbar nachfolgenden Phase des Spiels.

(ii) **30 Yard Freischlag –unverteidigt**

Der ausführende Spieler darf den Ball oder nach dem Ball **nur einmal** schlagen.

Der Rest des Teams muss sich hinter dem Ball positionieren, wenn der Ball oder nach dem Ball geschlagen wird, und bleiben aus dem Spiel.

Die Spieler des verteidigenden Teams müssen sich hinter der Grundlinie aufhalten, aber weder zwischen den Torpfosten noch hinter dem Tor. Sie müssen warten bis der Ball zum Stillstand kommt. Sie dürfen nicht in das Spiel eingreifen und irgendwelche beabsichtigten oder unbeabsichtigten Ablenkungsmanöver werden damit bestraft, dass die Strafe wiederholt wird, wenn kein Tor erzielt wird.

Sollte der Ball es mit dem 1x Schlag nicht schaffen, die Tor- oder die Grundlinie zu überqueren oder vom Torpfosten zurückprallen, soll der Schiedsrichter pfeifen. Dem verteidigenden Team wird ein Freischlag von der Stelle zugesprochen, wo der Ball liegen geblieben ist – wie bei Strafe 5(a)

Der Ball kann nach außen verlegt werden in Richtung Banden oder Seitenlinie, wenn ein Torpfosten den Spieler, der den Freischlag ausführt, behindert.

Falls bei einem Spieler des verteidigenden Teams ein Foul während der Ausführung des Freischlags gesehen wird, warten die Schiedsrichter ab, ob ein Tor erzielt wird. In diesem Fall wird das Tor gegeben, der Torrichter soll dies mit seiner Fahne anzeigen und das Spiel wird normal fortgesetzt mit einem Einwurf von der Mitte oder es wird verfahren wie in Regel 20c(ii) „Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit einem Tor“ beschrieben.

Wenn kein Tor erzielt wird, soll der Schiedsrichter pfeifen und die Wiederholung des Freischlags anordnen.

c. **Strafe 3 – 40 Yard Freischlag - verteidigt**

Der Ball wird an einer Stelle 40 Yards von der Mitte der Tores entfernt platziert. Die Option für einen Freischlag von der Stelle wird nicht gegeben.

(i) Der Spieler, der den Schlag ausführt, muss die Absicht haben, ein Tor **mit 1 Schlag** zu erzielen. Die restlichen Mitspieler müssen sich „hinter dem Ball“ aufhalten, wenn der Ball oder nach dem Ball geschlagen wird.

(ii) Alle Spieler des verteidigenden Teams müssen sich hinter der Grundlinie aufhalten, bis der Ball oder nach dem Ball geschlagen worden ist – unmittelbar danach dürfen sie ins Spiel eingreifen. Sie dürfen weder zwischen den Torpfosten noch hinter dem Tor stehen und sie dürfen das Spielfeld nicht durch das Tor betreten, wenn der Ball ins Spiel gebracht worden ist, auch nicht in der unmittelbar nachfolgenden Phase des Spiels.

Falls ein Spieler des verteidigenden Teams bei der Ausführung des Freischlags einen Regelverstoß begeht, hebt der Schiedsrichter den Arm und wartet ab, ob ein Tor erzielt wird:

- Falls der Ball mit dem einen Schlag durch das Tor gegangen ist oder wäre, wenn er nicht durch einen Stock oder Pferd gestoppt oder abgelenkt worden wäre, soll das Tor gegeben werden. Der Torrichter soll dies mit seiner Fahne anzeigen und das Spiel wie normal mit einem Einwurf von der Mitte fortgesetzt werden -
- oder es wird verfahren wie in Regel 20c(ii) „Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit einem Tor“ beschrieben.
- Falls der Freischlag das Tor vermisst hat oder vermisst hätte oder von einem Spieler regelrecht gestoppt worden ist, aber ein anderer Spieler seines Teams ein Foul begangen hat, soll gepfiffen und der Freischlag wiederholt werden.

d. Strafe 4 – 60 Yard Freischlag – verteidigt

Der Ball wird an einer Stelle 60 Yards von der Mitte des Tores entfernt platziert.

- (i) Der ausführende Spieler muss die Absicht haben, ein Tor **mit 1 Schlag** zu erzielen. Die Mitspieler im Team dürfen sich nach freier Wahl aufstellen.
- (ii) Das verteidigende Team muss sich hinter der 30 Yard Linie aufstellen und darf erst ins Spiel eingreifen, sobald der Ball oder nach dem Ball geschlagen worden ist.

e. Strafe 5(a) – Freischlag von der Stelle

Ein Freischlag von der Stelle, wo das Foul passiert ist, aber mindestens 4 Yards weg von der Bande oder Seitenlinie. Eine Strafe 5(a) sollte nicht gegen ein verteidigendes Team verhängt werden innerhalb der 60 Yard Linie. Eine Strafe 2,3 oder 4 sollte verhängt werden, so wie es angemessen erscheint.

- (i) Das ausführende Team darf sich nach freier Wahl aufstellen.
- (ii) Das verteidigende Team muss sich mindestens 30 Yards vom Ball und nicht „hinter dem Ball“ aufstellen

f. Strafe 5(b) – Freischlag von der Mitte

Ein Freischlag von der Mitte des Feldes.

- (i) Das ausführende Team darf sich nach freier Wahl aufstellen.
- (ii) Das verteidigende Team muss sich mindestens 30 Yards vom Ball und nicht „hinter dem Ball“ aufstellen.

g. Strafe 6 – 60 Yard Freischlag – „Safety 60“ – verteidigt

Die Strafe 6 wird verhängt, wenn ein Spieler den Ball hinter die eigenen Grundlinie schlägt (siehe Regel 25a) oder bei unnötiger Verzögerung durch das einschlagende Team (siehe Regel 24e)

Der Ball wird an der 60 Yard Linie gegenüber, wo der Ball die Grundlinie überquert hat, platziert – allerdings nicht weiter als 40 Yards von der Tormitte entfernt.

- (i) Der ausführende Spieler muss die Absicht haben, ein Tor **mit 1 Schlag** zu erzielen. Die Mitspieler im Team dürfen sich nach freier Wahl aufstellen.
- (ii) Das verteidigende Team muss sich hinter der 30 Yard Linie aufstellen und darf erst ins Spiel eingreifen, sobald der Ball oder nach dem Ball geschlagen worden ist.

h. Strafe 7 – Einwurf

Ein Einwurf - im Einklang mit der Regel 21 von der Stelle, wo das Foul passiert ist.

j. Strafe 10 - Platzverweis eines Spielers

(i) Strafe 10(a)

Ein Spieler wird für einen vollen Chukka oder für den Rest eines laufenden Chukkas des Platzes verwiesen – zusätzlich zu irgendeiner anderen Strafe.

(ii) Strafe 10(b)

Ein Spieler wird für den Rest des Spieles vom Platz verwiesen – zusätzlich zu irgendeiner anderen Strafe.

Die Schiedsrichter müssen darin übereinstimmen, dass der Spieler des Platzes verwiesen wird. Falls keine Übereinstimmung besteht, wird der Oberschiedsrichter gefragt zu entscheiden. Die Seite, zu der der vom Platz verwiesene Spieler gehört, soll nur mit 3 Spielern das Spiel fortsetzen. Der vom Platz verwiesene Spieler muss zur Ponyline zurückkehren.

Schiedsrichter sollen es zu dem oder den betroffenen Spielern und zu den Teamcaptains klar machen, welche Strafe verhängt worden ist.

Beachte: In allen Fällen, in denen eine Strafe 10(a) oder (b) verhängt worden ist, muss dies im Spielbericht von den Schiedsrichtern festgehalten werden.

41. GELBE KARTE – bisher nicht eingeführt im DPV

ANHANG B - ANMERKUNGEN FÜR OFFIZIELLE – (noch nicht überarbeitet !!!)

1. Einführung: Diese Anmerkungen sind eingeschlossen, um einige der Aufgaben des Oberschiedsrichters, der Schiedsrichter und anderen Offiziellen zu erläutern. Sie sind so konzipiert, an einigen Poloregeln und Strafen, die nach der Verletzung der Regeln verhängt werden, Klarheit zu schaffen und weiterführend zu erläutern. Die Anmerkungen versuchen nicht alle Vorfälle im Spiel zu erläutern wie sie in den Regeln abgedeckt sind. Sie erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und wo es einen offensichtlichen Widerspruch gibt, haben die Poloregeln den Vorrang.

2. Der Oberschiedsrichter: Die Regeln sollen angewendet werden durch einen Oberschiedsrichter und zwei berittene Schiedsrichter wie dargelegt in Regel 7. Der Oberschiedsrichter hat eine sehr verantwortungsvolle Position und soll eine beträchtliche Poloerfahrung mitbringen zumindest auf einem Niveau, das dem Spiel entspricht. Er muss sich auf einer erhöhten und isolierten Position in zentraler Lage befinden, von wo er das Spiel am besten beobachten kann. Er muss den Schiedsrichtern seine Position vor dem Spiel bekannt machen. Er wird konsultiert, wenn die zwei Schiedsrichter am Feld sich uneins sind hinsichtlich des Fouls oder der zu verhängenden Strafe. Folglich muss er sich über das ganze Spiel hinweg konzentrieren, da die von ihm getroffenen Entscheidungen einen Einfluss auf den Spielausgang haben. Er muss Ablenkungen vermeiden wie z.B. sich mit Nachbarn zu unterhalten oder ein Handy zu benutzen. Wenn ein Schiedsrichter sich an den Oberschiedsrichter wendet, wird er als erstes seine Hand erheben, und wenn der Oberschiedsrichter zufrieden ist, wie er das Spiel gesehen und verstanden hat, dann wird er seine Entscheidung darüber fällen, ob ein Foul passiert ist oder nicht. Wenn er der Meinung ist, dass ein Foul passiert ist und es offensichtlich ist, welche Seite gefoult hat, dann soll er eine Hand über den Kopf erheben und mit der anderen Hand in die Richtung deuten, in welcher der Freischlag ausgeführt werden soll. Wenn er jedoch der Meinung ist, dass kein Foul passiert ist oder er den Vorfall nicht sehen konnte, weil seine Sicht verdeckt war, soll er aufstehen und das „Auslöschsignal“ machen, in dem er seine Hände horizontal über seinen Körper hin und her bewegt.

a. Konsultation: Wenn der Oberschiedsrichter irgendeinen Zweifel an der Art des Fouls hat oder in welche Richtung es gegeben werden sollte, gibt er den Schiedsrichtern ein Zeichen zu ihm zu kommen und bewegt sich zum Spielfeld. Die Schiedsrichter sollen zu ihm im langsamen Galopp zur Konsultation reiten. Diese soll so kurz wie möglich gehalten werden und außer Hörweite von Spielern und Zuschauern geschehen. Bei einer anderen Gelegenheit möchten die Schiedsrichter den Oberschiedsrichter von sich aus konsultieren – in diesem Fall sollen sie vorgehen wie oben beschrieben. Gelegentlich sind sich die Schiedsrichter einig, dass ein Foul passiert ist, uneins aber darüber, welche Strafe verhängt werden sollte. Sie werden dann auf zwei verschiedene Stellen deuten (z.B. Mitte oder 60Yards) und der Oberschiedsrichter deutet dann auf die Stelle, an der nach seiner Ansicht der Freischlag ausgeführt werden soll.

b. Über Funk: Idealerweise kann sich der Oberschiedsrichter zumindest mit einem Schiedsrichter über Funk während des Spiels verständigen. Das spart Zeit und stellt sicher, dass der Oberschiedsrichter und durch ihn auch der Sprecher Bescheid wissen, was am Spielfeld passiert ist; z.B. wenn ein technisches Foul gegeben worden ist oder eine Unterbrechung wegen einer Verletzung. Wie auch immer, er sollte eine Möglichkeit haben, die Schiedsrichter nach jedem Chukka zu kontaktieren – bei Halbzeit sollen sie ihm über irgendwelche besondere Aspekte im Spiel berichten.

c. Nur ein (1) Schiedsrichter: Die Turnierbedingungen können sich auf nur einen (1) Schiedsrichter festlegen. In diesem Fall agiert der Oberschiedsrichter als zweiter Schiedsrichter und kann um Unterstützung gefragt werden. In bestimmten Situationen kann auch auf dem Oberschiedsrichter verzichtet werden.

3. Die Schiedsrichter

a. Allgemein: Die Autorität der Schiedsrichter ist in allen Angelegenheiten, was die Durchführung des Spiels betrifft, absolut – und zwar gerade vor, sofort nach und während des Spiels. Polo ist eines der schwersten Spiele zu schiedsrichtern bedingt durch die Komplexität der Regeln, der Geschwindigkeit im Spiel und durch die Notwendigkeit, sofortige Entscheidungen zu treffen auf Grund von Beurteilung der Geschwindigkeit, des Winkels und Abstands. Ein guter Schiedsrichter muss deshalb die Regeln kennen, sich während des ganzen Spiels konzentrieren und in seinen Entscheidungen konsequent, klar und entschlossen sein. Auf diesem Weg verdient er sich den Respekt der Spieler und es macht seine Aufgabe viel leichter. Er soll die Spieler mit Fairness und Verständnis behandeln und bereit sein, irgendwelche potentiell explosive Situationen zu entschärfen. Er soll ein Diktator sein „ohne diktatorisch“ zu sein. Die Schiedsrichter sollen alles tun, was sie können, um ein Spiel zügig und Verzögerungen minimal zu halten, auf der anderen Seite aber Regelverletzungen zu bestrafen und feste Kontrolle zu bewahren. Es liegt nicht in der Entscheidungsgewalt der Teamcaptains, über Auszeit einvernehmlich zu entscheiden, außer in Freundschaftsspielen oder wenn das eine oder andere Team an geliehenen Pferden spielt.

b. Auswahl: Normalerweise gibt es 2 Schiedsrichter, allerdings kann die Turnierleitung festsetzen, dass es nur 1 Schiedsrichter gibt. Sie soll die Auswahl der Schiedsrichter für ein Spiel mit Sorgfalt treffen. Möglichst sollen keine Personen gefragt werden zu schiedsrichtern, die ein Interesse am Ausgang des Spieles oder einen Verwandten im Spiel haben. Die Turnierleitung sollte bei der Auswahl der Schiedsrichter Diskretion walten lassen, um nach Möglichkeit solche Personen zu vermeiden, die dafür bekannt sind, mit bestimmten Teams Unstimmigkeiten zu haben. Es gibt nie genug erfahrene Schiedsrichter, um über die Runden zu kommen, so sollte eine Paarung mit einem weniger erfahrenen ermutigt werden - nicht zuletzt mit dem Vorteil, dass er die Chance bekommt zu lernen. Ein Teamcaptain kann die Turnierleitung darüber informieren, dass sein Team mit einem bestimmten Schiedsrichter nicht glücklich ist, allerdings wenn der Schiedsrichter erst einmal bestimmt worden ist, soll er in keiner Weise gegen die Ernennung Einspruch erheben.

c. Vorbereitung: Ein Schiedsrichter soll mindestens 10 Minuten vor dem Spielbeginn auf dem Platz erscheinen. Er soll ein ordentliches Bild abgeben, gekleidet in Weiß und mit Stiefel und Schutzhelm. Er muss sich für das Spiel bei dem für die Schiedsrichter verantwortlichen Cluboffiziellen melden und ausgestattet werden mit einem Schiedsrichterhemd, einer Pfeife und einem Stock zum Aufheben der Bälle. Er soll dann das ihm zur Verfügung gestellte Pferd überprüfen, ob es für die Aufgabe geeignet und wie für Polo vorbereitet ist einschließlich Balltaschen (Schweif hochbinden ist optional). Es ist äußerst wichtig, dass die Schiedsrichter gut beritten sind auf zuverlässigen und tauglichen Pferden. Es macht keinen Sinn, grüne und untaugliche Pferde zur Verfügung zu stellen, weil dann der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, seine Aufgaben effektiv zu erfüllen, darüber hinaus könnte das Pferd Schaden erleiden. Der Polomanager wird den Schiedsrichtern das „Go ahead“ geben, wenn die Teams bereit sind und alle Offiziellen einschließlich medizinische und tierärztliche Betreuer ihren Platz eingenommen haben. Er soll ebenfalls die Schiedsrichter instruieren, ob eine Parade vor dem Spiel stattfinden soll. Wenn das der Fall ist, ist es ratsam, die Seitenwahl schon zu entscheiden, bevor man auf den Platz geht.

Die Schiedsrichter sollen zu diesem Zeitpunkt folgende Aufgaben durchführen:

- auf den Platz reiten mindestens 2 Minuten vor dem geplanten Spielbeginn, mit den Teams, wenn es eine Parade gibt
- pfeifen, um die Funktionstüchtigkeit der Pfeife zu überprüfen und die Teams vorzuwarnen
- die Teamfarben überprüfen, um genügenden Kontrast sicherzustellen. Der Polomanager sollte das bereits getan haben, aber die Schiedsrichter treffen die letzte Entscheidung
- nach dem Oberschiedsrichter fragen und wo er sich befindet
- den Aufenthaltsort der medizinischen Betreuer herauszufinden
- den Zeitnehmer und Spielberichtsführer zu prüfen, ob sie bereit sind
- die Anzeigetafel zu überprüfen, ob die Handicapvorgabe korrekt angegeben wird
- entscheiden, welche Seite und Grundlinie jeder übernimmt. Sie können bei Halbzeit wechseln, falls die Sonne blendet
- herausfinden, wer die 2 Teamcaptains sind, sie herbeirufen und die Seitenwahl auslösen. Der Captain des besuchenden Teams wird üblicherweise gefragt zu wählen. Zu diesem Zeitpunkt sollen die Captains auch gefragt werden, ob sie mit der angezeigten Torvorgabe einverstanden sind. Wenn der Ball einmal eingeworfen ist, sind Korrekturen nicht mehr erlaubt.
- vorbereitet sein, irgendeinen Spieler zu bestrafen, der sein Pferd peitscht bevor der Ball eingeworfen worden ist.
- Die Schiedsrichter sollen jetzt bereit sein, den Ball einzuwerfen. Sollte jedoch ein Schiedsrichter zu spät sein, werden die Teamcaptains durch den Polomanager gefragt, ob sie damit einverstanden sind, das Spiel mit 1 Schiedsrichter zu beginnen.

d. Zusammenarbeit: Die Schiedsrichter sind ein Team und müssen zusammenarbeiten. Der mehr erfahrene Schiedsrichter von den Zwei muss alles tun, was er kann, seinen Partner mit sich zu bringen und ihn ermutigen, seine eigenen Entscheidungen zu treffen. Wenn der mehr erfahrene Schiedsrichter Entscheidungen ohne Konsultation seines Partners fällt, untergräbt er dessen Stellung und erlaubt den Teams, einen Keil zwischen ihnen zu treiben. Unvermeidlich sind sich Schiedsrichter auch einmal uneins, aber sie sollten sich bewusst machen, dass zu häufige Referenz zum Oberschiedsrichter das Spiel unnötig verzögert und wie oben ihre Autorität untergräbt. Die Schiedsrichter sind nach einer Diskussion untereinander selbstverständlich berechtigt, den Ball einzuwerfen ohne Rücksprache mit dem Oberschiedsrichter.

e. Aufstellung der Schiedsrichter: Nachdem sich die Schiedsrichter abgestimmt haben, wer jeweils welche Seite und Grundlinie übernimmt, sollen sie versuchen, sich gegenseitig zu ergänzen, um das ganze Spielfeld abzudecken, ganz ähnlich wie Partner im Doppeltennis. Die korrekte Position ist, dass ein Schiedsrichter dem Spiel hinter der Balllinie folgt, während sich der andere auf der Höhe des Spiels und parallel dazu befindet. Unabhängig von der Position eines Schiedsrichters auf dem Platz darf er nicht zögern zu pfeifen, wenn er ein Foul beobachtet, da seinem Partner möglicherweise die Sicht verdeckt worden ist oder er gerade gedreht hat. Vor allem ist es das dringendste Gebot, dass die Schiedsrichter am Spiel bleiben, um schnell richtige Entscheidungen zu treffen und Kontrolle zu bewahren. Jedoch sollen sich die Schiedsrichter außerhalb des Spiels aufhalten an der Seite oder dahinter so weit wie möglich. Sollte der Ball das Schiedsrichterpfertreffen, geht das Spiel weiter.

f. Unterbrechung des Spiels: Der Pfiff des Schiedsrichters muss deutlich und laut sein mit einem langen Ton, um das Spiel zu unterbrechen und die Zeit anzuhalten. Der Schiedsrichter soll die Pfeife im Mund oder in der Hand haben, um sofort zu handeln. Wenn die Entscheidung zu pfeifen verspätet kommt, kann der Augenblick verpasst werden und das Foul ungeahndet bleiben, oder wenn spät gepfiffen wird, kann dies Verwirrung stiften und zu einem Vertrauensverlust führen.

- Die Schiedsrichter müssen daran erinnert werden, dass der Zeitnehmer an deren Pfiff agiert, und wenn nicht laut genug, kann der Pfiff überhört werden, insbesondere wenn ein starker Wind bläst oder laute Hintergrundgeräusche herrschen. Im Allgemeinen soll nicht gepfiffen werden, wenn der Ball über die Bande oder durch einen angreifenden Spieler über die Grundlinie geht, oder wenn ein Tor gefallen ist. Der Schiedsrichter, besonders wenn er alleine ist, kann jedoch nach einem entsprechend kurzen Zeitpunkt pfeifen, um genügend Zeit zu finden, sich für einen Einwurf in Position zu bringen.
- Hat Schiedsrichter A gepfiffen, soll er sich schnell überzeugen, dass Schiedsrichter B mit der Entscheidung und der vorgeschlagenen Strafe einverstanden ist. Dies soll mit Hindeuten oder mit sonst abgesprochenen Zeichen getan werden. Diskussionen zwischen Schiedsrichtern sollen nur bei Uneinigkeit stattfinden, um Verzögerungen auf ein Minimum zu beschränken. Wenn sie dann immer noch zu keiner Entscheidung kommen, müssen sie dies an den Oberschiedsrichter herantragen durch Heben einer Hand und langsam zu ihm hinüber galoppieren. Dieses Vorgehen kann durch Schiedsrichter B verkürzt werden, wenn er glaubt, dass der Pfiff zu unrecht war, indem er seine Hand hebt, um die Entscheidung dem Oberschiedsrichter zu überlassen. Als eine allgemeine Anmerkung – nichts ist schädlicher für die Autorität der Schiedsrichter und dem Spielfluss als Verzögerungen durch überzogene Konsultationen zwischen Schiedsrichtern und Oberschiedsrichter. Deutliche, sofortige und klare Entscheidungen sind dem „sich nicht entscheiden können“ und endlosen Konsultationen vorzuziehen, die oft nichts anderes als einen Einwurf ergeben.
- Wenn die Schiedsrichter übereinstimmen, dass die eine oder andere Seite gefoult hat, müssen sie entscheiden, welche Strafe sie verhängen. Dabei müssen sie sich erinnern, dass die verteidigende Seite (also die Seite, die gefoult hat) die Gelegenheit hat, sich neu zu gruppieren und die beste Position zur Verteidigung einnehmen kann. Somit soll der Freischlag, um Gewicht zu erhalten, nach vorne verlegt werden, wenn das verteidigende Team gefoult hat, und zumindest ein Freischlag von der Stelle gegeben werden, wenn das angreifende Team gefoult hat. Wenn Einigkeit über die zu verhängende Strafe herrscht, soll Schiedsrichter A z.B. ansagen „gekreuzt – gegen Rot, Freischlag von der Stelle“ und ohne zu warten zu der Stelle reiten, wo das Foul passiert ist, den Ball fallen lassen und seine Position einnehmen.

- Sollte der Oberschiedsrichter „kein Foul“ angezeigt haben, soll der Schiedsrichter den Ball von der Stelle einwerfen, wo er sich beim Schiedsrichterpfiff befand. (Regel 26b)
- Die Schiedsrichter sollen die „Vorteilsregel“ mit Diskretion anwenden, da die gefoulte Seite oft einem Freischlag vorziehen würde als weiterzuspielen. Sie sollte nie für ein gefährliches oder absichtliches Foul angewendet werden.
- Wenn ein Spieler durch ein Foul nicht weiterspielen kann, soll jede Mühe auf sich genommen werden, um einen qualifizierten Ersatzspieler zu finden. Gelegentlich gelingt das nicht und in diesem Fall sollen die Schiedsrichter nach Konsultation mit dem Oberschiedsrichter einen Spieler aus dem Team nehmen, das gefoult hat. (s.Regel 28b(ii))

g. Einspruch erheben („Appealing“): Regel 2f besagt „ein Spieler darf keinen Einspruch auf irgendeine Weise erheben“ Dies ist vermutlich die häufigste Regelverletzung und Schiedsrichter müssen eine gewisse Diskretion zeigen. Wenn ein Spieler einen Gegner sieht, wie er dabei ist ein Foul zu begehen, das ihn oder sein Pferd in Gefahr bringt, wird seine instinktive Reaktion sein, seinen Stock zu erheben und manchmal auch seine Stimme als Warnung; d.h. er ist mehr daran interessiert, heil aus der Situation zu kommen als den Ball zu schlagen und unter anderem ein Signal an den Schiedsrichter, dass er glaubt, gerade gefoult zu werden. Die Schiedsrichter müssen sich darüber im Klaren sein, dass „Appealing „ mit dem Stock oder verbal ein Foul bedeutet und daher normalerweise bestraft werden muss. Irgend eine Art von hektischen Schwingen des Stocks in der Luft („wie ein Hubschrauberpropeller“) ist immer ein Foul, da es eine Gefahr für andere Spieler und ihre Pferde mit sich bringt. Der Captain von jedem Team hat während des Spiels das Recht, die Schiedsrichter nach einer Erklärung für das gegebene Foul zu fragen, das schließt allerdings nicht das Recht ein, diese oder irgendeine andere gefällte Entscheidung in Frage zu stellen. Gelegentlich können die Schiedsrichter einer potentiell explosiven Situation zuvor kommen, indem sie ruhig erklären, warum das Foul gegeben worden ist. Sie sollen unter gar keinen Umständen sich auf eine Diskussion mit dem Captain oder irgendeinem anderen Spieler einlassen weder während noch nach dem Spiel hinsichtlich ihrer Durchführung des Spiels.

h. Spielbericht: Die Schiedsrichter sind aufgefordert, einen Spielbericht auszufüllen (Regel 7a) für irgendwelche Unregelmäßigkeiten oder Vorfälle von schlechtem Benehmen und sofort nach dem Spiel der Turnierleitung zu übergeben. Die Turnierleitung wird so handeln, wie sie es für richtig hält, und den Bericht je nach Fall an den Chefschiedsrichter oder dem Offiziellen, der für Pferdefürsorge zuständig ist, weiterleiten. Die Schiedsrichter haben ebenfalls im Spielbericht aufzuführen, wenn Strafe 10a oder b verhängt worden ist, oder auch wenn ein Pferd auf einem Auge blind ist oder Unarten zeigt.

j. Pferdefürsorge: Schiedsrichter sind während des Spiels verantwortlich für das Wohlergehen der Pferde, insbesondere müssen sie überprüfen die Länge und Zustand der Gerte, Länge und scharfe Kanten von Sporen und Stollen. Ein Pferd, das Zeichen von Stress oder Blut im Maul oder an den Flanken zeigt, muss vom Platz geschickt werden.

k. Einwurf (s. Regel 21)

(i) Allgemein: Schiedsrichter A, der den Ball einwirft, muss sicherstellen, dass die Teams an einem T oder gleichwertig aufgestellt sind in einem Mindestabstand von 5 Yards zum nächsten Spieler und in einem gebührenden Abstand zwischen den 2 Teams, die still stehen bleiben müssen. Schiedsrichter B stellt sich ungefähr 40 Yards hinter dem Einwurf auf, bereit, sich parallel und auf der Höhe des Spiels zu bewegen. Der Ball muss hart und mit einem Unterarmwurf eingeworfen werden, so dass er niedrig bleibt, um Spieler daran zu hindern, bei der Aufstellung in einer Linie wild um sich zu schlagen. Jedes rohe und gefährliche Spiel muss sofort bestraft werden. Schiedsrichter A übernimmt die Aufgabe, dem Spiel hinterher zu folgen.

(ii) von der Mitte, wenn das Spiel beginnt oder nach einem gefallenem Tor fortgesetzt wird oder die Tore erweitert werden. Die Schiedsrichter sollen den Teams eine angemessene Zeit erlauben, nach einem gefallenem Tor im langsamen Galopp zur Mitte zurückzureiten. Sollten die Schiedsrichter den Teams erlaubt haben, sich auf der falschen Seite aufzustellen, bleibt es dabei. Wenn jedoch bis zum Ende des Chukkas kein weiteres Tor fällt, dann sollen die Seiten gewechselt werden und das Spiel mit einer Aufstellung an der anderen, korrespondierenden Spielfeldhälfte fortgesetzt werden.

(iii) von der Bande weg, wenn der Ball über die Bande oder Seitenlinie geschlagen worden ist. Schiedsrichter A steht mit seinem Pferd innerhalb der Bande mit einer Aufstellung der Teams mindestens 10 Yards von der Bande weg und getrennt voneinander, bis der Ball eingeworfen ist. Anschließend Vorgehen wie oben beschrieben.

(iv) zu der Bande hin, wenn das Spiel von irgendeiner Stelle fortgesetzt wird, entweder wenn ein Foul gepfiffen worden ist, aber letztlich nicht gegeben wird, oder der Ball eingetreten oder zerbrochen ist, nach einem Unfall oder Ereignis, wodurch das Spiel unterbrochen worden ist, oder auch nach unnötiger Verzögerung, einen Freischlag auszuführen und letztlich als 2. Stufe bei Strafe 1 (Straftor). Weiteres Vorgehen wie von der Mitte.

l. Einschlag: Schiedsrichter A, auf dessen Seite der Ball über die Grundlinie ins aus geschlagen worden ist, soll sich hinter dem Ball befinden deutlich weg vom Tor, sodass er die exakte Balllinie beurteilen kann und eine klare Sicht auf einen entgegenreitenden Gegenspieler hat. Er wird anschließend der Schiedsrichter, der hinter dem Spiel folgt. Wenn er zufrieden gestellt ist, dass beide Seiten in Position sind und keine unnötige Verzögerung besteht, ruft er „Play“. Schiedsrichter B sollte ein Augenmerk auf die 30 Yardlinie richten, um zu sehen, dass die gegnerische Seite die Linie nicht überquert, bevor der Ball geschlagen oder nach dem Ball geschlagen wird. Schiedsrichter B befindet sich parallel zum Spiel und soll sich auf der Höhe des Spiels bewegen. Sollte das Spiel unnötigerweise von der einschlagenden Seite verzögert werden, wird die Strafe 6 verhängt. Wenn die gegnerische Seite die Verzögerung verursacht, dann wird der Einschlag auf die 30 Yardlinie vorverlegt.

m. Strafen: Es sind 10 spezifische Strafen aufgelistet, die die Schiedsrichter anwenden, um Spieler für Regelverstöße zu bestrafen. Sie sollten beides kennen sowohl die Nummer als auch die Bezeichnung der Strafe, letztere auf alle Fälle. Die Mehrheit der Strafen involviert einen Freischlag, ausgeführt bei der gefoulten Seite, aber die Schiedsrichter können einen Einwurf geben für einen nicht korrekt ausgeführten Freischlag, nachdem ein Pferd oder Spieler vom Platz geschickt worden ist oder nach einem Platzverweis eines Spielers. Schiedsrichter müssen sicherstellen, dass jede verhängte Strafe angemessen ist für das begangene Foul und in jede Beurteilung einfließen soll: die Richtung des Spiels, Schweregrad, Stelle, wo das Foul begangen worden ist, und Vorkommen. Sie müssen absolut beständig in ihren Entscheidungen sein und keine Seite begünstigen innerhalb der bestehenden Regeln. Die Regel 39 beschreibt die korrekte Ausführung der Freischläge. In aller Kürze, hochlegen („teeing up“) des Balles ist nicht erlaubt und nur ein Spieler darf den Ball zurechtlegen, vorausgesetzt dies geschieht in nicht mehr als 5 Sekunden. Wenn der Ball in ein Loch rollt, darf der Ball noch einmal aufgelegt werden, aber nicht mehr, nachdem „Play“ gerufen worden ist. Auch darf der schlagende Spieler nicht im Kreis reiten, sobald der Schiedsrichter „Play“ gerufen hat. Bei nicht Einhalten dieser Regeln wird ein Einwurf (Strafe 7) von der Stelle gegeben, wo der Freischlag hätte ausgeführt werden sollen. Der Ball ist im Spiel in dem Augenblick, wenn der Ball geschlagen oder nach dem Ball geschlagen wird. Bei der Ausführung der Freischläge von Strafe 2,3,4,5(a) oder 6 an oder innerhalb der 60 Yardlinie darf der schlagende Spieler oder ein Spieler seines Teams nach dem initialen Schlag oder Schlag nach dem Ball nur einen halben Schlag ausführen, d.h. der Kopf des

Poloschlägers darf bei Beginn des Schlages nicht über der Schulter des schlagenden Spielers sein. Bei nicht Einhalten dieser Regel wird ein Freischlag von der Stelle (Strafe 5a) gegeben.

(i) Strafe 1 (Gefährliches und absichtliches Foul, ein Tor zu verhindern)

Die Schiedsrichter, nachdem sie die Strafe 1 verhängt haben, sollen den Torrichter dazu auffordern, seine Flagge zu winken, um ein Tor anzuzeigen. Schiedsrichter A wirft den Ball ein zu der Seite des Feldes, wo das Foul stattgefunden hat. Die Teams stellen sich 10 Yards gegenüber der Mitte des Tores auf.

(ii) Strafe 2 (30 Yard Freischlag oder Freischlag von der Stelle)

Schiedsrichter A muss den gefoulten Teamcaptain fragen, ob er einen Freischlag von der Stelle möchte, wo das Foul passierte, oder einen Freischlag von der 30 Yardlinie gegenüber der Tormitte. Schiedsrichter A legt dann den Ball zurecht. Schiedsrichter B soll in der Zwischenzeit seine Position an der Grundlinie einnehmen bzw. an einer entsprechenden Distanz zum Ball, um sicherzustellen, dass die verteidigenden Spieler sich korrekt aufgestellt haben d.h. 30 Yards entfernt vom Ball hinter der Grundlinie bzw. außerhalb des Spielfeldes und nicht auf der Torlinie, und außerdem dass kein Spieler die Grundlinie bzw. entsprechende Linie überquert bevor der Ball geschlagen oder nach dem Ball geschlagen wird, oder durch das Tor ins Spiel reitet. Schiedsrichter A ruft dann „Play“, wenn er mit der ganzen Aufstellung zufrieden ist.

(iii) Strafe 3 (40 Yard Freischlag)

Schiedsrichter A lässt den Ball an dem markierten Kreuz, 40 Yard entfernt vom Tor, fallen und dann wird vorgegangen wie bei Strafe 2

(iv) Strafe 4 (60Yard Freischlag)

Schiedsrichter A lässt den Ball an der 60 Yardlinie gegenüber der Tormitte fallen und nimmt Aufstellung hinter dem schlagenden Spieler. Verteidigende Spieler haben sich hinter der 30 Yardlinie zu befinden. Der Schiedsrichter B stellt sich hinter dem rechten Torpfosten (aus der Sicht von der Grundlinie) und der Torrichter hinter dem linken Torpfosten. Die Schiedsrichter müssen den Flug des Balles sorgfältig beobachten, da viele Streitigkeiten darüber entstehen, ob der Ball zwischen den vertikal nach oben verlängerten Pfosten gegangen ist oder nicht. In einem strittigen Fall entscheiden endgültig die Schiedsrichter und nicht der Torrichter, allerdings sollten sie im Zweifelsfall zu Gunsten des verteidigenden Teams entscheiden. Sie sollen wachsam sein, einen vollen Schlag nach dem initialen Schlag zu bestrafen (Regel 39b(iv)).

(v) Strafe 5a (Freischlag von der Stelle)

Schiedsrichter A lässt den Ball an der Stelle fallen, wo das Foul passiert ist. Schiedsrichter B nimmt Aufstellung in Spielrichtung, um sich zu vergewissern, dass sich kein verteidigender Spieler näher als 30 Yards zum Ball oder dahinter befindet. Strafe 5a soll nicht gegen das verteidigende Team innerhalb der eigenen 60 Yardlinie verhängt werden. Die Schiedsrichter sollen Strafe 2,3 oder 4 geben so wie es angemessen erscheint und dabei in Erwägung ziehen, die Stelle, wo das Foul passiert ist, die Schwere des Fouls und die Wahrscheinlichkeit, ob ein Tor von der angreifenden Seite ohne das Foul des Gegners erzielt worden wäre. Es gibt keine Regel, die besagt, dass der Ball für eine Strafe nicht nach hinten genommen werden kann.

(vi) Strafe 5b (Freischlag von der Mitte)

Schiedsrichter A legt den Ball zurecht an der Mittellinie gegenüber der Tormitte. Schiedsrichter B handelt wie in Strafe 5a.

(vii) Strafe 6 (Ball hinter die Grundlinie geschlagen durch das verteidigende Team)

Diese Strafe wird verhängt, wenn ein verteidigender Spieler den Ball hinter die eigene Grundlinie schlägt (Regel 25) entweder direkt oder indirekt abgeprallt von seinem Pferd, den Banden oder Torpfosten. Falls allerdings der Ball einen anderen Spieler

oder einen Schiedsrichter berührt, bevor er ins Aus geht, gibt es einen Einschlag. Ein Freischlag wird an der 60 Yardline gegeben, gegenüber wo der Ball die Grundlinie überquert hat, aber wenigstens 4 Yards weg von der Bande. Keiner der verteidigenden Spieler darf sich vor der 30 Yardlinie befinden. Die angreifende Seite hat freie Wahl sich zu positionieren.

(viii) Strafe 7 (Einwurf)

Die Schiedsrichter können Strafe 7 geben, z.B. für die inkorrekte Ausführung eines Freischlags von der Stelle, wo dieser ausgeführt hätte werden sollen (Regel 39c) und für die Verletzung der „1 tap“ Regel (Regel 34c). Sie können ebenfalls die Strafe 7 anwenden für unnötige Spielverzögerung oder irgendeine andere Regelverletzung eines Teams, das sonst zu schwer bestraft werden würde. Jedoch sollte gegen die einschlagende Seite bei unnötiger Verzögerung Strafe 6 verhängt werden.

(ix) Strafe 10(a) (Spieler für den Rest des Chukkas vom Platz gestellt)

Die Schiedsrichter können einen Spieler für die verbleibende Zeit des Chukkas vom Platz stellen, zusätzlich zu irgendeiner anderen Strafe für ein Foul oder für das Spiel schädigendes Benehmen (Regel 38). Der vom Platz gestellte Spieler muss sofort zur Ponyline zurückkehren, und das Spiel wird mit 3 Spielern von der bestraften Seite fortgeführt. Bevor die Schiedsrichter einen Spieler vom Platz stellen, muss zwischen ihnen Übereinstimmung bestehen. Wenn nicht, muss der Oberschiedsrichter entscheiden. Die Schiedsrichter müssen dem vom Platz gestellten Spieler und seinem Teamcaptain klar machen, ob sie Strafe 10(a) oder 10(b) verhängt haben, insbesondere im letzten Chukka. Sie müssen diesen Vorgang am Ende des Spieles im Spielbericht angeben und an den Polomanager des gastgebenden Clubs übergeben.

(x) Strafe 10(b) (Spieler für den Rest des Spieles vom Platz gestellt)

Die Schiedsrichter können einen Spieler für die verbleibende Zeit des Spieles vom Platz stellen für eine ähnliche, aber schwerer wiegende Regelverletzung als Strafe 10(a). Die gleichen Beschränkungen gelten wie oben, allerdings muss zusätzlich irgendeine Spielerauswechslung mit Regel 3j konform gehen.

4. Erklärung einiger Regeln

a. Verlängerung des letzten Chukkas bei Spielgleichstand (Regel 16)

Der letzte Chukka endet normalerweise mit dem 1. Glockenzeichen nach 7 Minuten, auch wenn der Ball noch im Spiel ist. Wenn jedoch der Spielstand unentschieden ist und das Spiel aber entschieden werden muss, dann soll der Chukka weiterlaufen bis der Ball ins Aus geht oder das 2. Glockenzeichen ertönt. Wenn es dann immer noch unentschieden steht, soll das Spiel nach einer Pause von 5 Minuten fortgesetzt werden bis „sudden death“. Die Seiten werden nicht gewechselt. Falls jedoch die Tore in Übereinstimmung mit den Teamcaptains verbreitert werden, weil es die Turnierbedingungen so vorsehen oder der Extrachukka ebenfalls torlos ausgegangen ist, dann werden die Seiten gewechselt und der Ball wird von der Mitte eingeworfen. Ein Spiel mit verbreiteten Toren darf nicht mit einem Strafstoß beginnen. Ein gegebener Freischlag wird im vorausgehenden Chukka ausgeführt.

b. Verlängerung im Fall, ein Freischlag wurde verhängt (Regel 16e)

Wenn die Schiedsrichter eine Strafe innerhalb der letzten 5 Sekunden eines Spieles verhängen entweder innerhalb normaler oder Extrazeit, müssen sie sicher stellen, dass sich der Zeitnehmer der Entscheidung bewusst ist und weiß, dass 5 Sekunden Spielzeit erlaubt werden müssen vom Augenblick an, an dem der schlagende Spieler den Ball schlägt bzw. nach ihm schlägt. Gelegentlich wird innerhalb dieser 5 Sekunden Periode ein weiterer Strafstoß gegeben – auch in diesem Fall muss die Zeit erneut zurückgestellt werden und weitere 5 Sekunden erlaubt werden und so weiter und so fort.

c. Balllinie und Wegerecht (Regel 32) und Vorrang unter den Spielern (Regel 33)

Die Schiedsrichter müssen das Spiel sehr genau verfolgen, sodass sie jederzeit, wenn der Ball geschlagen worden ist, die Balllinie sicher beurteilen können und damit wissen, welcher Spieler das Wegerecht hat. In dem Augenblick, wo sich die Balllinie geändert hat, müssen sie wissen, wer jetzt für das neue Wegerecht berechtigt ist und in welcher Richtung es geht. Ein Spieler, der auf dem alten Wegerecht reitet, muss genügend Platz bekommen, um anzuhalten oder zu drehen, ansonsten soll für ein Foul gepfiffen werden (Regel 32b). Diese Regel anzuwenden, wird immer schwieriger mit der z.Zt. beliebten Art zu spielen, indem ein Spieler nämlich den Ball zur Seite „tappt“ und dem Ball im Kreis an der neuen Linie folgt.

Es ist außerordentlich wichtig, dass die Schiedsrichter die Bedeutung des Wegerechts verstehen, was ausführlich in Regel 32b erklärt wird. Allgemein gesprochen folgt es der Balllinie mit dem Spieler parallel dazu, der der exakten Linie folgt, den Ball an der „off side“ und damit Vorrang über alle anderen Spieler hat. Ein Spieler, der in die Richtung, in der der Ball läuft, in einem Winkel zur Linie reitet hat das Wegerecht über einen Spieler, der im Winkel entgegen reitet - allerdings haben 2 Spieler, die sich beide exakt an der Linie bzw. projizierten Linien treffen, gleiche Rechte. Der Spieler, der den Ball schlägt und anschließend von der Linie abweicht, gibt sein Wegerecht auf. 2 Spieler, die in die Richtung reiten, wohin der Ball läuft, und gleichzeitig gegeneinander ins Spiel eingreifen, haben das Wegerecht gegenüber einen einzelnen Spieler aus welcher Richtung auch immer. („Zwei gegen Einen“ Regel) . Die Schiedsrichter müssen, so gut wie sie in jedem Augenblick des Spiels das Wegerecht in ihrem Kopf haben müssen, auch die relative Geschwindigkeit und Distanz beurteilen, wenn ein Spieler das Wegerecht kreuzt oder in das Wegerecht eintritt. Wenn es überhaupt gar keine Gefahr gibt und keine Notwendigkeit für den Spieler an der Linie seine Geschwindigkeit zu reduzieren, dann ist kein Foul begangen worden.

d. Der Spieler mit dem Wegerecht (Regel 34)

Schiedsrichter müssen die Regel 34 lesen und verstehen, welche einem Spieler, der angegriffen wird und sich im Gehen oder langsamer befindet, nur 1x „tapping“ erlaubt. Insbesondere wenn ein Spieler, den Ball unter dem Pferd eines Gegners „tappt“, dann für die neue Linie dreht und ein Foul fordert, muss bestraft werden. Schiedsrichter müssen beurteilen, ob ein Spieler durch einen Gegner blockiert wird und deshalb nicht weiter reiten kann oder ob er vielmehr sein Pferd zurückhält, um einen Vorteil daraus zu ziehen. Gleichmaßen müssen Schiedsrichter ihr Beurteilungsvermögen einsetzen in Anwendung der Regel 34d. („fauler Trick“) Sie müssen entscheiden, wenn ein Spieler durch „checking“ sein Wegerecht aufgegeben hat und dass es für einen Gegenspieler sicher ist, vor ihm zu reiten und den Ball zu nehmen. Ein Spieler kann sich nicht das Recht herausnehmen, in einen Gegner am Ball in einem Winkel hineinzureiten und ihn damit zwingt anzuhalten, um ein äußerst gefährliches Abreiten zu vermeiden.

e. Abreiten, Gefährliches Reiten, Einschüchtern (Regel 35)

Zu jeder Zeit müssen die Schiedsrichter das Wohlergehen der Spieler und Pferde als oberste Regel im Kopf behalten. So enthält die Regel 35 eine Reihe von Beispielen von gefährlichem Reiten, was zu Verletzungen von Spielern und Pferden führen könnte. Ein Spieler, der solche Dinge tut, muss sofort bestraft werden. Ein Spieler kann einen Gegner abreiten, der einen halben Schlag ausführt, vorausgesetzt er ist parallel, auf derselben Höhe und reitet in etwa dieselbe Geschwindigkeit. Sollte der Spieler in einen vollen Schlag hineinreiten, gefährdet er sich selbst und sein Pferd und soll bestraft werden. Die Schiedsrichter haben bereit zu sein, die Regeln über gefährliches Reiten umzusetzen, und im Zweifelsfall sollen sie einen Spieler bestrafen, der offensichtlich andere Spieler oder Pferde in Gefahr bringt. Ein Abreiten, das ein Pferd aus der Balance oder zum Stolpern bringt, ist offenbar zu hart und sollte bestraft werden.

f. „Hooking“ und Missbrauch des Poloschlägers (Regel 36)

Die Regel besagt, dass ein Spieler den Poloschläger des Gegners nur dann behindern („hooking“) oder danach schlagen kann, wenn der Gegner im Begriff ist, einen Schlag auszuführen und sein Schläger sich unterhalb der Schulter befindet.

Einige Beispiele für gefährlichen Gebrauch des Schlägers sind:

- einen vollen Schlag nach dem Ball zu machen beim Einwurf oder in irgendeinem Getümmel auf eine Art, die einen anderen Spieler gefährdet
- hart in die Beine von einer Gruppe von Pferden zu schlagen in einem Gewühl
- den Ball in der Luft zu schlagen und somit andere Spieler zu gefährden
- einen vollen Schlag unter dem Pferdehals auszuführen und somit einen Spieler zu gefährden, der daneben entlang reitet
- auf den Stock eines Gegners auf eine Weise zu schlagen, die Verletzungsgefahr mit sich bringt.

Jeder Spieler, der sein eigenes Pferd absichtlich mit seinem Stock schlägt oder sein Pferd exzessiv mit der Peitsche oder den Sporen misshandelt, muss im Spielbericht vermerkt werden und eine Kopie davon an den Vorsitzenden des „Horse Welfare“ Komitees geschickt werden. Einen Schritt weiter gehend soll jeder Spieler, der einen anderen Spieler oder dessen Pferd absichtlich mit dem Stock schlägt, schwer bestraft werden bis zu dem Ausmaß, dass die Schiedsrichter Strafe 10(a) oder 10(b) verhängen.

g. Unfall oder Verletzung von Spieler oder Pferd (Regel 27,28,29 und 30)

Die Schiedsrichter haben eine Verantwortung, alles zu tun, was sie können, Unfälle oder Verletzungen von Spielern oder Pferden zu verhindern. Zum Beispiel, wenn ein Spieler sich gefährlich verhält und damit eine Gefahr für sich selbst und andere Spieler bedeutet, muss er verwarnet, bestraft und, wenn notwendig, vom Platz gestellt werden. Häufige Vergehen sind gefährlicher Gebrauch des Schlägers, insbesondere in einem Getümmel, Zigzagging vor einem anderen Pferd, langsamer werden am Ball und den Ball hart in eine Schar von Spielern zu schlagen. Genauso muss ein Pferd, das außer Kontrolle ist oder gefährliche Ausrüstung trägt, vom Feld verwiesen werden, um Verletzungen anderer zu vermeiden. Sollte sich ein Unfall zu einem Spieler oder Pferd ereignen, dann müssen die Schiedsrichter sofort handeln. Wenn ein Spieler verletzt ist, sollen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und medizinische Betreuung herbeirufen, indem sie mit dem Stock über dem Kopf winken. Sie sollen Spieler und irgendwelche andere Personen, die auf das Spielfeld kommen, vom medizinischen Team fernhalten außer denjenigen, die aktiv helfen. Sie sollen sich mit dem Teamcaptain des verletzten Spielers beraten über mögliche Ersatzspieler und den Sprecher darüber informieren, was sich gerade ereignet. Auch wenn die Schiedsrichter im Kopf haben, dass die best mögliche Versorgung des verletzten Spielers absoluten Vorrang hat, sollen sie sich bemühen, das Spiel so bald wie möglich fortzusetzen.

Sie müssen von dem Arzt eine Erklärung bekommen, bevor sie einem Spieler, der an einer Gehirnerschütterung leiden könnte, erlauben weiterzuspielen. Wenn kein Arzt anwesend ist, geht die Verantwortung auf die Schiedsrichter über. Wenn ein Pferd fällt oder lahm zu gehen scheint, müssen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und sehen, dass das Pferd vorgetrabt wird. Wenn es nicht klar geht, soll es auf die möglichst humanste Art vom Platz genommen werden. Sollte das Pferd schwer verletzt sein oder liegen bleiben, sollen die Schiedsrichter die Spieler auffordern einen Kreis zu bilden, um das Pferd vor den Zuschauern abzuschirmen. Wenn ein Tierarzt anwesend ist, dann wird er Anweisungen geben, ansonsten sollen die Schiedsrichter dafür sorgen, dass ein Wandschirm aufgestellt wird, falls erforderlich. Das Pferd sollte dann so human und schnell wie möglich mit einem Pferdeanhänger vom Platz entfernt werden. Der Kommentator sollte informiert werden, um den Vorgang so gut wie möglich zu überbrücken.

5. Schiedsrichterausschuss

Jedes DPV Mitglied sollte, außer dass ihm ein Handicap zugeteilt ist, auch einen Schiedsrichtergrad haben. Jedes Mitglied ist von dem Schiedsrichterausschuss jährlich eingestuft und in der Handicapliste aufgeführt. Es sollte für alle, die Polo spielen, selbstverständlich sein, nicht nur die Regeln zu kennen, sondern sich auch als Schiedsrichter zu betätigen. So bald ein Spieler das Handicap von -1 erreicht hat, kommt er dafür in Frage und sollte ermutigt werden, den Schiedsrichtergrad C zu erwerben. Schiedsrichtertests werden im April und Mai abgehalten und nach Bedarf auch zu anderen Zeiten. Nach Bestehen des Tests bekommt er den Schiedsrichtergrad CP bis er eine genügende Anzahl von Spielen geschiedsrichtert hat zur Zufriedenheit seines Clubs, der ihn dann dem Schiedsrichterausschuss vorschlägt, ihm den Schiedsrichtergrad C zu geben.

6. Der Zeitnehmer / Spielberichtsführer

a. Allgemein. Regel 9 besagt: Ein Zeitnehmer / Spielberichtsführer (im folgenden als „Zeitnehmer“ bezeichnet) soll in allen Spielen eingesetzt werden mit einem Assistenten an der Anzeigetafel. In vielen Fällen ist Zeitnehmer und Spielberichtsführer ein und dieselbe Person.

b. Zeitnehmer. Der Zeitnehmer soll vertraut sein mit Regel 14,15,16 und 17, welche seine Verantwortlichkeiten regeln.

(i) Stoppuhr. Der Zeitnehmer muss ausgestattet sein mit einer richtigen Polo Stoppuhr, die nach Belieben angehalten und gestartet werden kann. Diese Uhr kontrolliert die Zeit, eine Uhr an der Anzeigetafel ist nur für Orientierung. Er braucht zusätzlich eine normale Stoppuhr als Rückversicherung und um die 5 Sekunden Extra-Zeit zu nehmen. (s.u.)

(ii) 5 Minuten Glocke. Der Zeitnehmer läutet die Glocke 5 Minuten vor dem planmäßigen Spielbeginn, um die Teams und Offiziellen vorzuwarnen. Wenn die Spieler nicht darauf reagieren, kann er aufgefordert werden, die Glocke erneut zu läuten, um das Spiel auf den Weg zu bekommen. Er soll die Stoppuhr nicht starten, bevor das Spiel tatsächlich beginnt.

(iii) Zeit anhalten. Die Zeit, während der ein Freischlag ausgeführt wird oder ein Unfall versorgt wird, zählt nicht für die 7 Minuten Spielzeit. Die Tatsache, dass die Zeit nicht zählt (d.h. die Uhr wird angehalten), wird von dem Schiedsrichter durch einen kräftigen Pfiff angezeigt. Die Zeit beginnt wieder zu zählen, wenn der Schiedsrichter „Play“ ruft und der Ball bzw. nach dem Ball geschlagen wird. Beachte, dass die Zeit nicht angehalten wird, wenn ein Tor gefallen ist oder der Ball über die Grund- oder Seitenlinie geht.

(iv) Glocke läuten. Es ist die Pflicht des Zeitnehmers, die Glocke zu läuten, wenn die 7 Minuten Spielzeit abgelaufen sind, und wieder 30 Sekunden später, wenn das Spiel nicht bereits beendet ist. Große Sorgfalt muss darauf verwendet werden, dass das Läuten der Glocke exakt mit dem Ende der 7 bzw. 7 1/2 Minuten zusammenfällt. In einem engen Spiel kann der Ball 1 Sekunde vor oder nach dem korrekten Ende des letzten Chukkas durchs Tor gehen. Die Verantwortung des Zeitnehmers ist deswegen in dieser Angelegenheit von größter Wichtigkeit.

(v) Pausen. Zwischen jedem Chukka gibt es eine Pause von 3 Minuten. In allen Spielen gibt es eine Pause zur Halbzeit von 5 Minuten. In einem 5 Chukka Spiel ist die Halbzeit nach dem 3. Chukka. Sollte das Spiel schon beginnen bevor die 3 Minuten vorbei sind, ist es unnötig, die Glocke zu läuten, aber die Stoppuhr wird gestartet in dem Augenblick, wenn das Spiel beginnt. Wenn das Spiel am Ende jeder Pause nicht begonnen hat, dann soll der Zeitnehmer die Glocke läuten, aber die Uhr wird gestartet in dem Augenblick, wenn das Spiel tatsächlich beginnt. Im Fall eines Unentschieden, wenn ein Extra-Chukka erforderlich sein sollte, soll die Pause 5 Minuten betragen. In

diesem Fall ist es die Pflicht der Schiedsrichter dafür zu sorgen, dass das Spiel nicht begonnen wird bevor die 5 Minuten Pause abgelaufen ist.

(vi) Zusätzliche 5 Sekunden. Regel 16(e) ist äußerst wichtig für den Zeitnehmer, da er der einzige Offizielle ist, diese Regel zu kontrollieren.

c. Spielbericht führen

(i) Vor dem Spiel. Der Polomanager soll ein Spielberichtsformular zur Verfügung stellen, das so weit wie möglich ausgefüllt ist. Aus diesem Bericht wird das von dem Team erhaltene Handicap von dem Assistenten an die Anzeigetafel angebracht. Der Spielberichtsführer wird insbesondere festhalten die Farben, in denen die Teams spielen, und Details auf dem Spielbericht ausbessern, so weit nötig.

(ii) Während des Spiels. Der Spielberichtsführer zeichnet die gefallen Tore auf (möglichst hält er auch den Namen des betreffenden Spielers fest, die Zeit, wenn das Tor gefallen ist, und die Spielrichtung). Er wird seinen Assistenten instruieren, das Tor an der Tafel anzuzeigen und sorgfältig darauf zu achten, dass es auch dem richtigen Team gutgeschrieben wird. Zu jeder Zeit sind die Zahlen des Spielberichtsführers verbindlich.

(iii) Spielende. Am Ende des Spiels wird der Zeitnehmer die Handicapvorgabe und die gefallen Tore zusammenzählen, alle Details anführen wie Wetterbedingungen, wann das Spiel beendet war und sonstige ungewöhnliche Vorfälle, den Bericht als sachlich richtig unterzeichnen und ihn an den Polomanager übergeben. Der Spielbericht gilt dann als offizielles Dokument des Spiels.

Anmerkung: In Deutschland müssen die Spielberichte in offiziellen Turnieren an den DPV geschickt werden.

(iv) Einwände. Nach dem Spiel können keine Einwände mehr an die Turnierleitung, Schiedsrichter oder Torrichter erhoben werden, ob ein Tor gefallen war oder nicht, oder auch ein Irrtum unterlaufen war, Tore oder Teamhandicap richtig aufzuzeichnen. Jedoch man beachte, dass es die Pflicht der Schiedsrichter vor dem Spiel ist, die Aufmerksamkeit der Teamcaptains auf die Torvorgabe (an Handicaps) an der Anzeigetafel zu lenken und in Übereinstimmung untereinander zu verändern. Danach können jedoch keine Einwände mehr erhoben werden. Wenn die Schiedsrichter ihrer Pflicht nicht nachkommen, auch dann können von beiden Teams keine Einwände mehr erhoben werden

d. Assistent an der Anzeigetafel. Der Assistent ist verantwortlich die Anzeigetafel vor dem Spiel vorzubereiten und gefallene Tore anzuzeigen so wie Nummern der Chukkas währen des Spiels. Er sollte eine Möglichkeit der Kommunikation mit dem Zeitnehmer haben, falls beide nicht zusammen sitzen.

7. Die Torrichter

a. Allgemein. Regel 8 führt die Rolle und Pflichten der Torrichter aus.

Nach den Regeln trägt der Club die Verantwortung dafür, dass die Torrichter voll ausgebildet, fit und aktiv sind, das gesetzlich vorgeschriebene Mindestalter haben und die Erlaubnis der Eltern vorliegt. Es wird empfohlen, dass Clubs ihre eigenen Richtlinien herausgeben und gegen Unterschrift an alle Torrichter ausgehändigt werden. Der Club muss ebenfalls sicher stellen, dass eine Linie 20 Yards hinter dem Tor und parallel zur Torlinie gezogen wird, hinter der sich der Torrichter während des Spieles aufhalten muss – außerdem dürfen Ersatztorpfosten und Ballboxen nicht näher als 30 Yards hinter der Torlinie gelassen werden. Andere Gegenstände wie Fahrräder sollen weit weg vom Platz aufbewahrt werden, sodass es zu keiner Gefährdung der Pferde kommt. Torrichter dürfen nicht eingesetzt werden, wenn gleichzeitig auf 2 hintereinander liegenden Plätzen gespielt wird mit Toren „Rücken an Rücken“.

b. Ausrüstung. Der Club muss die Torrichter mit Schutzhelmen und auffallender Kleidung (normalerweise weiß) ausrüsten und sicherstellen, dass sie während des Spiels auch getragen werden. Torrichter brauchen eine Tasche oder eine Box mit Bällen, eine weiße Fahne und Zugang zu Ersatztorpfosten.

c. Vor dem Spiel. Torrichter sollen 10 Minuten vor dem planmäßigen Spielbeginn ihren Platz einnehmen und sollen folgendes überprüfen:

- eine Fahne
- genügend Bälle in der Tasche oder Box
- sofortigen Zugang zu Ersatztorpfosten
- die Fähigkeit, gebrochene Torpfosten auszuwechseln und das Tor zu verbreitern, falls erforderlich
- die Torpfosten an richtiger Stelle und vertikal stehen
- sich keine Hindernisse außer Bälle am Platz oder 30 Yards hinter der Torlinie befinden
- das Tragen von auffallender Kleidung und Schutzhelm. Regenkleidung sollte ebenfalls zur Verfügung stehen
- die Teamfarben sollen bekannt sein, um das angreifende von der verteidigenden Seite unterscheiden zu können.

d. Während des Spiels. Sobald das Spiel begonnen hat, muss der Torrichter das Spiel zu jeder Zeit aufmerksam beobachten, da Situationen sich schnell ändern können. Wenn das Spiel sich nach links verlagert, soll der Torrichter beginnen sich nach rechts zu bewegen, um die Sicht auf den Ball zwischen den Pfosten zu bekommen, und wenn sich das Spiel nach rechts verlagert, soll er sich nach links bewegen. Jedoch muss er jederzeit hinter der 20 Yardlinie bleiben bis der Ball im Aus ist und Pferde langsamer werden. Der Torrichter muss ebenfalls ein Auge auf die Pferde richten, damit er sie beim Näher kommen sehen kann, in welche Richtung sie drehen oder wenden. Weg laufen sollte man nur, falls absolut notwendig, allerdings ist es oft besser stehen zu bleiben, da der Spieler wegzudrehen versucht. Es ist eine Regelverletzung, wenn sich 2 Spieler hinter der Torlinie abreiten.

e. Tor gefallen. Normalerweise, wenn der Torrichter sicher ist, dass ein Tor gefallen ist (d.h. der Ball klar über die Torlinie gegangen ist), sogar wenn weiter gespielt wird, winkt er seine Fahne lebhaft über seinen Kopf bis er die Aufmerksamkeit des Spielberichtsführers bekommt. Es ist manchmal schwierig für den Torrichter ganz sicher zu sein, ob ein Tor gefallen ist, da seine Sicht verdeckt sein könnte, er in diesem Augenblick einem Spieler aus dem Weg geht oder sich über die Fluglinie des Balles nicht ganz im Klaren ist. In diesem Fall soll er den Schiedsrichtern ein Zeichen geben, zu ihm zur Beratung zu kommen, um dann ihre Entscheidung zu treffen. Der Torrichter sollte niemals mit einem Spieler in Diskussion kommen, da er nur dem Schiedsrichter zu antworten verpflichtet ist, der ihn vor Druck und Beleidigungen schützen sollte. Sobald eine Entscheidung von den Schiedsrichtern getroffen worden ist, instruieren sie ihn, entweder mit seiner Fahne zu winken, um ein Tor anzuzeigen oder den Ball für einen Einschlag hinzulegen. Der Torrichter muss auch auf einen Schiedsrichterpfiff achten, da der Ball damit aus dem Spiel („dead“) ist, und so keine Aktion durch ihn erforderlich ist, wenn der Ball anschließend durch das Tor oder über die Grundlinie geht. Normalerweise verhängen die Schiedsrichter eine Strafe und das Spiel wird mit einem Freischlag oder Einwurf fortgesetzt.

f. Freischläge. Wenn Strafe 4 oder 6 ausgeführt werden, soll sich der Torrichter hinter dem linken Torpfosten (von sich aus Richtung Platz gesehen) befinden und einer der Schiedsrichter wird den rechten Torpfosten nehmen. Für die Ausführung von Strafe 6 („Safety 60“) sollen sie sich auf einer geraden Linie zwischen Ball und Torpfosten befinden. Er sollte dann in der Lage sein zu entscheiden, ob der Ball über die Torlinie und innerhalb der nach oben projizierten Torpfosten gegangen ist. Gutes Beurteilungsvermögen kann erforderlich sein, wenn der Ball eine im Wind wehende Torpfostenflagge trifft, in der Luft

seitlich abweicht oder genau über den Pfosten geht. Bevor der Torrichter mit der Fahne winkt, soll er die Bestätigung des Schiedsrichters abwarten, der normalerweise, seine Hand hebt, wenn er auf „Tor“ entscheidet. Wenn die Schiedsrichter die Strafe 1 verhängen oder ein Tor wegen eines Fouls durch einen verteidigenden Spielers erlauben, werden sie den Torrichter instruieren, seine Fahne wie bei einem Tor zu winken.

g. Schlag über die Grundlinie durch einen Angreifer. Wenn der Ball durch einen Angreifer über die Grundlinie geschlagen wird, dann soll der Torrichter dies anzeigen durch Hochhalten eines Balles über seinen Kopf. Sobald die Pferde langsamer werden, soll er nach vorne laufen und den Ball gerade vor die Grundlinie legen, wo der Ball die Linie überquerte, allerdings nicht näher als 4 Yards von den Torpfosten bzw. der Bande entfernt. Er soll den Ball gut platzieren, weil sonst Zeit verschwendet wird, wenn sich der schlagende Spieler den Ball erneut zurechtlegt. Man soll sich daran erinnern, dass die Zeit weiterläuft. Dann soll er herumliegende Bälle einsammeln und schnell hinter die 20 Yardlinie zurückkehren.

h. Schlag über die Grundlinie durch einen Verteidiger. Wenn der Ball durch einen Verteidiger über die Grundlinie geschlagen wird, verhängen die Schiedsrichter die Strafe 6, einen Freischlag von der 60 Yardlinie gegenüber, wo der Ball ins Aus gegangen ist. Die Schiedsrichter können die Torrichter für Unterstützung fragen in der Entscheidung, ob ein Verteidiger oder ein Angreifer den Ball über die Grundlinie geschlagen hat. (s. Regel 25)

j. In den Pausen. Der Torrichter kann sich in den Pausen, insbesondere der Halbzeit ein wenig entspannen, obgleich er aufmerksam bleiben muss für Spieler, die auf den Platz für „stick & ball“ kommen. Er kann sich nützlich machen durch Eintreten herausgerissener Grasnarben vor seinem Torbereich, Einsammeln von herumliegenden Bällen und vorbereitet sein, dass die Schiedsrichter zu dieser Zeit zu ihm kommen, um Balltaschen aufzufüllen.

k. 2 Torrichter. Sollte es 2 Torrichter für jedes Tor geben, sollen sie zuständig für dieses Tor als Paar zusammenarbeiten. Sie müssen besonders aufpassen, nicht umgeritten zu werden, da die Optionen für die Spieler auszuweichen reduziert sind.

Anhang (s. Vorbemerkungen)

A. Englische Maßeinheiten

1 inch	=	2,54 cm		
1 foot	=	30,48 cm		
1 yard	=	91,44 cm	~	0,91 m

häufig vorkommende Maße im Polo:

4 yards	~	3,6 m
10 yards	~	9,15 m
30 yards	~	27,5 m
40 yards	~	36,5 m
60 yards	~	55 m

B. Glossar – spezielle Begriffe im Polo

off side – auf der rechten Seite des Pferdes

near side – auf der linken Seite des Pferdes

tapping – mit kurzen Schlägen den Ball spielen

hooking – den Schlag des Gegners mit dem Poloschläger verhindern

checking – absichtliche und plötzliche Reduzierung der Geschwindigkeit seines Pferdes

appealing – Einspruch erheben gegen eine Schiedsrichterentscheidung, oder auch einen Schiedsrichterpfiff für ein vermeintliches Foul fordern

„Play“ - Zuruf des Schiedsrichters mit dem Einschlag oder Freischlag zu beginnen

„dead ball“ – Ball nicht im Spiel (z.B. nach einem Schiedsrichterpfiff)

„sudden death“ – das nächste Tor entscheidet (beendet) das Spiel

goals – das Handicap der Spieler wird in „goals“ (=Tore) angegeben, z.B. ein „+5 Goaler“ ist ein Spieler mit einem +5 Handicap

low / medium / high goal - Spielklasseneinteilung der Turniere, d.h. die Teamhandicaps bewegen sich im unteren, mittleren oder oberen Bereich – je nach Land unterschiedlich.

z. Zt. in Deutschland: low bis +4 goals

 medium bis +8 goals

 high bis +12 goals

ponylines – Vorrichtung (z.B. Pfosten), an denen die Pferde angebunden werden können.