

## **Wichtige Neuerungen der HPA Regeln 2010 aus Annex B Anmerkungen für Schiedsrichter der HPA Regeln**

(teils ältere Regeln, die bisher nicht ausreichend beachtet werden – Schiedsrichter sollen Verletzungen dieser Regeln mehr Aufmerksamkeit schenken)

### **33. Vorrang der Spieler**

#### **Kreuzen, Drehen mit dem Ball, Blockieren und „Tapping „ (1x Tap Regel)**

Schiedsrichter müssen der Regel 33a, die sich mit Kreuzen befasst, besondere Aufmerksamkeit schenken: die fundamentale Spielregel.

Ob ein Spieler das Wegerecht eines anderen Spielers kreuzt auf eine Weise, dass er foult, hängt von der Beurteilung der Schiedsrichter ab und hängt von der Einstufung der Gefahr ab – basierend auf Geschwindigkeit und Distanz. In einem offenen Spiel mag dies noch relativ leicht fallen, aber es ist schon sehr viel schwieriger, **wenn ein Spieler mit dem Ball dreht und ein Gegenspieler mit einem geringen Abstand folgt. Dieser folgende Spieler muss für sein Wegerecht reiten (commitment)– es kann ihm nicht zugesprochen werden, wenn er „checkt“ oder in Antizipation eines Rückhandschlags dreht. Die Schiedsrichter müssen ihre Beurteilung machen am Grad dieses „Commitments“ und darauf vorbereitet sein, den Spieler zu bestrafen, bevor eine Kollision passiert.**

*(nach Meinung von Arthur D. Nugent, HPA Deputy Chief Umpire ist das in Übereinstimmung mit den argentinischen Poloregeln und fördert nachgewiesenermaßen das Schlagen eines Rückhandschlages.)*

Ein Spieler darf das Wegerecht eines Gegenspielers, der sich auf dem Wegerecht befindet, nicht blockieren, indem er sich auf eine Art und Weise positioniert, dass der Gegenspieler sich nicht nach vorne bewegen kann.

Allerdings muss ein Spieler, der den Ball unter das Pferd eines Gegenspielers „tapped“, für eine neue Linie dreht und ein Foul fordert, selbst bestraft werden.

**Regel 33p (1x Tap Regel)sagt aus, dass ein Spieler, der sich entscheidet anzuhalten oder im Schritt zu reiten, den Ball nur 1x „tappen“ darf in eine beliebige Richtung – Voraussetzung ist: er wird von einem Gegenspieler herausgefordert (innerhalb einer Pferdelänge) und weder blockiert noch abgeritten. Danach muss er den Ball liegen lassen, mit ihm beschleunigen oder den Ball schlagen.**

**Darüber hinausgehend – sollte er den Ball für einen nachfolgenden Mitspieler liegenlassen (ob von einem Gegenspieler herausgefordert oder nicht), dann muss dieser Spieler sofort mit dem Ball galoppieren oder schlagen ohne die Option zu „tappen“**

#### **Kein Kontakt (Abreiten) zwischen Spielern bis der Ball beim Einschlag oder Freischlag geschlagen worden ist – analog wie beim Einwurf**

### **24. b. Einschlag**

**Es darf keinen Kontakt zwischen Spielern geben von dem Augenblick an, an dem der Ball die Grundlinie überquert bis dieser wieder im Spiel ist.**

## 35 ABREITEN

insbesondere darf ein Spieler nicht:

**e. einen Gegenspieler abreiten, 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 verwarnen. Schiedsrichter sollen ein Team bestrafen, wenn diese Regelverletzung wiederholt wird oder die Absicht dahinter vermutet wird, die Zeit anzuhalten.**

## 30. Spielunterbrechung für ein verletztes Pferd oder gefährliche Ausrüstung

- 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.