

# **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 Schiedsrichterpferd treffen, 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 gefaulten 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 Freischiäge. 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 Freischiäge 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 gefaulten 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 verbreiterten 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. Gleichermaßen 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 verwarnt, 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 gefallenen 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 gefallenen 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 während 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 auffälliger 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 auffälliger 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.