



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.

Inhaltsverzeichnis 2010

1	Teams
a	Zusammensetzung
b	Spieler
c	Nennung
d	Team-Änderungen
e	Handicap-Begrenzungen
f	Handicap während der Saison hochgesetzt
g	Rücknahme einer Nennung oder Disqualifizierung
h	Teamtrikots
j	Pferde eingesetzt vom anderen Team
k	Schiedsrichterpferde
l	Handicap-Kalkulation
m	Teamcaptain
n	Coaching
o	Nicht versuchen zu gewinnen

2	Spielauswechslung
a	Allgemeines
b	Wahl des Captains
c	gewählter Ersatzspieler nicht rechtmäßig
d	kein rechtmäßiger Spieler zur Verfügung
e	Handicap des Ersatzspielers
f	Spieler mit hoch gesetztem Handicap
g	Team mit hochgesetztem Handicap
h	doppelte Spielauswechslung
j	ein ausgewechselter Spieler darf seinen Auswechselspieler ersetzen
k	3 Spieler im Team
l	Team auf 3 Spieler reduziert
m	Auswirkungen auf den Ersatzspieler
n	nicht zutreffend
o	Pferde

3.	Spieler und ihre Ausrüstung
a	Schutzhelm
b	Sporen
c	Reithosen, Stiefel, Knieschoner
d	Gerten
e	Schutzbrillen

4	Pferde, Pferdeausrüstung, Pferdefürsorge
a	Allgemein
b	Tierärztliche Abdeckung und Versorgung
c	Tierschutzverantwortlicher
d	Impfungen und Pferdepässe
e	Ansteckende und infektiöse Erkrankungen
f	Aufmachung und verbotene Ausrüstung
g	Körperliche Verfassung
h	Hufeisen und Beschlagen
j	Injektionen
k	Wasser und Maulkörbe
l	Anzahl der Chukkas
m	Pferde benutzt zum Schiedsrichtern
n	Medikamente
o	Pferdetransport für den Notfall

5	Turnierleitung
a	Anforderungen
b	Pflichten
c	Zuständigkeit
d	Spiel nicht begonnen oder abgebrochen

6	Spielberichte
a	Handhabung
b	Verteilung / weiteres Vorgehen
c	Dokumentation von Vorfällen

7	Schiedsrichter und Oberschiedsrichter (she. auch Anhang B)
a	Zuständigkeit
b	Oberschiedsrichter
c	Konsultation
d	Schiedsrichter
e	Professionelle Schiedsrichter
f	1 Schiedsrichter
g	Kleidung
h	Verhalten
j	Internationale Spiele

8	Torrichter (she. auch Angang B)
a	Anforderungen
b	Tor erzielt
c	Ball überquert die Grundlinie
d	Einweisung
e	Tore „Rücken an Rücken“

9	Zeitnehmer / Spielberichtsführer (she. auch Angang B)
----------	---

10	Medizinische Betreuung
-----------	-------------------------------

11	Die Poloanlage und das Spielfeld
a	Poloanlage
b	Spielfeld
c	das eigentliche Spielfeld
d	Torpfosten
e	Bande
f	Sicherheitszone
g	private Spielfelder
h	Spielfeld nicht sicher zu spielen

12	Der Ball
-----------	-----------------

13	Zugang während des Spiels
a	Spielfeld
b	Sicherheitszone

14	Spielbeginn
a	Die „5 Minuten Glocke“
b	Aufstellung und Einwurf
c	Keine Einwände

15	Dauer des Spiels
a	Das Spiel
b	Spielphasen
c	nicht beendetes Spiel
d	Chukka
e	Pausen
f	Unnötige Verspätung

16	Spielende
a	Ende eines normalen Chukka
b	Ende des letzten Chukka
c	Strafe am Ende des letzten Chukka – „5 Sekunden Regel“
d	Foul mit Glocke

17	Extrazeit zu spielen
a	Pause
b	„Sudden Death“
c	Erster Chukka
d	Zweiter Chukka

18	Seitenwechsel
a	nach einem erzielten Tor
b	kein Tor zur Halbzeit
c	Unentschieden, verbreiterte Tore

19	Falsche Aufstellung
a	falsche Aufstellung durch die Teams
b	ein Spieler auf der falschen Seite

20	Tore erzielen und Gewinnen
a	ein Tor erzielen
b	fragliche Tore oder Torverhältnis
c	Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit einem Tor
d	Gewinnen

21	Einwurf
a	Wann wird eingeworfen
b	Wo wird eingeworfen
c	Aufstellung der Teams
d	Spiel fortgesetzt

22	Ball über die Seitenlinie geschlagen
-----------	---

23	Fortsetzung des Spiels nach Pause
-----------	--

24	Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie - Einschlag
a	angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie
b	Einschlag
c	Foul
d	Einschlag vor dem „Play“ des Schiedsrichters
e	Verzögerung durch die verteidigende Seite
f	Verzögerung durch die gegenüberstehende Seite

25	Verteidigendes Team schlägt hinter die Grundlinie – Strafe 6 („Safety 60“)
a	Verteidigender Spieler schlägt hinter die Grundlinie
b	Foul

26	Spiel wird nicht angehalten
a	Vorteilsregel
b	verlorene oder gebrochene Ausrüstung
c	Ball trifft das Schiedsrichterpfert

27	Spiel angehalten für ein Foul
a	Foul
b	kein Foul

28	Spiel angehalten für die Ausrüstung eines Spielers
a	Unrechtmässige Ausrüstung
b	Verlust des Schutzhelms

29	Spiel unterbrochen für einen gefallenen oder verletzten Spieler
a	Spieler fällt
b	Spieler verletzt
c	Gehirnerschütterung

30	Spiel unterbrochen für die Verletzung eines Pferdes oder gefährliche Ausrüstung
a	Pferdefürsorge
b	gefährliche Ausrüstung
c	Anfrage auf Unterbrechung

31	Spiel unterbrochen für eingetretenen oder zerbrochenen Ball
a	eingetreten
b	zerbrochen

32	Balllinie und Wegerecht
a	Balllinie
b	Wegerecht
c	Balllinie und Wegerecht

33	Vorrang der Spieler
a	Kreuzen
b	sich begegnen
>c	Spieler exakt an der Balllinie
f	Spieler mit einem Winkel zur Balllinie

>g	das Wegerecht verlieren
>l	das Wegerecht ändern
o	das Wegerecht blockieren

34	(offener Punkt)
----	-----------------

35	Abreiten, gefährliches Reiten und Einschüchtern
----	--

36	„Hooking“, Missbrauch des Poloschlägers, Mitführen des Balles
a	„hooking“
b	Missbrauch
c	Mitführen des Balles

37	Rohes oder beleidigendes Benehmen
----	--

38	Persönliche Fouls und technische Strafen
----	---

39	Strafen allgemein
a	Ball im Spiel
b	Positionieren des Balls
c	kein Kreisen
d	kein Verzögern
e	Strafe 3, 4 und 6
f	Hinter dem Ball
g	falsche Aufstellung des verteidigenden Teams
h	am Ende eines Chukka

40	Strafen - spezifisch
a	Strafe 1 – Straftor
b	Strafe 2 - Freischlag von der Stelle oder 30 Yard Freischlag
c	Strafe 3 – 40 Yard Freischlag - verteidigt
d	Strafe 4 – 60 Yard Freischlag - verteidigt
e	Strafe 5(a) – Freischlag von der Stelle
f	Strafe 5(b) – Freischlag von der Mitte
g	Strafe 6 – 60 Yard Freischlag („Safety 60“) - verteidigt
h	Strafe 7 - Einwurf
j	Strafe 10(a) – Platzverweis eines Spielers

41	Gelbe Karte
----	--------------------

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.

- 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 $\frac{1}{2}$ 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 verwarnet 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. Einem 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 Auswechselspieler 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

- j Ein ausgewechselter Spieler darf seinen Auswechselspieler ersetzen:** Ein ausgewechselter Spieler darf seinen Auswechselspieler am Beginn aber nicht während eines Chukkas ersetzen. Sollte der Auswechselspieler 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 AUSRÜSTUNG UND AUFMACHUNG DES SPIELERS

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

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 andere4s 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.

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 ernannt 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.
- 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 / Spielberichtsführer (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 Erst 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.

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:** Niemandem 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.

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 SPIELELENDE

- 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 verbreiteten 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.

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 Spielberichtsführer 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.

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 gebührligen 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.

**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.

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.

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 zuspielden, 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

SPIEL UNTERBROCHEN FÜR DIE VERLETZUNG EINES PFERDES ODER GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNG

- 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 Satteltgurt 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.

32 BALLLINIE 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 zu reiten, 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.

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 verlangsamen am Ball – „1 Tap Regel“

- p** Der Spieler mit dem Ball, der sich entscheidet anzuhalten oder zum Schritt zu verlangsamen, 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

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.

Insbesondere 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 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 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 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
- 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.

HOOKING“, MISSBRAUCH DES POLOSCHLÄGERS UND MITFÜHREN DES BALLES

- a „Hooking“:** Damit ein Spieler ein rechtmäßiges „hooking“ durchführt, 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 zerrren 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.
- j** absichtlich den Ball während des Spiels in einer Art und Weise zu schlagen, sodass Verletzung von Zuschauern oder Offiziellen oder Sachschäden verursacht werden.

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 Strafe10(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.

Die 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