

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.