

Neuerungen DPV Poloregeln 2006 bis 2009 entsprechend den „HPA Rules for Polo“

in der Regel Ergänzungen zu den bestehenden Regeln 2005 – zusammengestellt und übersetzt von Jan und Günther Kiesel
 ACHTUNG: die Gliederung wurde von HPA wiederholt geändert seit der deutschen Übersetzung 2005, sodass die Nummerierung manchmal **nicht** übereinstimmt!

Ergänzungen 2009 = blau unterlegt Ergänzungen 2008 = grün unterlegt Ergänzungen 2006 = gelb unterlegt

Anmerkungen des DPV Schiedsrichterausschuss – Achte besonders auf folgende Änderungen:

a. 30 Yard Freischlag **unverteidigt** – d.h. das Tor darf nicht mehr verteidigt werden.

Nur **ein Schlag** ist erlaubt!

Außer dem ausführenden bleiben alle anderen Spieler aus dem Spiel,

Bleibt der Ball innerhalb des Feldes liegen, gibt es einen Freischlag von der Stelle für das verteidigende Team

b. die „nur **ein Schlag** Regel“ bei der Ausführung der Strafen 3, 4 und 6 (40, 60 Yard Freischlag und „Safety 60“) – d.h. die Absicht muss für den Schiedsrichter erkennbar sei, ein Tor nur **mit einem Schlag** erzielen zu wollen, - ansonsten fortsetzen mit nicht mehr als halben Schlägen erlaubt.

PDF (druckbar) mit den Ergänzungen / Neuerungen: bitte [hier](#) klicken

1. TEAMS

a. Zusammenstellung

Ein Team darf nicht aus mehr als 4 Spielern bestehen. **Jedoch dürfen 2 Spieler auf einer Position eingesetzt werden, so daß jeder eine bestimmte Anzahl von Chukkas im Team spielt.**

3. SPIELERAUSWECHSLUNG

f. Spieler mit hochgesetztem Handicap

Ein Spieler, dessen Handicap in der Mitte der Saison hochgesetzt worden ist, darf nicht als Ersatzspieler eingesetzt werden, wenn damit das Teamhandicap die obere Grenze des Turniers überschreitet.

h. Doppelte Auswechslung

Wenn ein Spieler verletzt ist, so dass er nicht weiterspielen kann, und obwohl ein qualifizierter Spieler zur Verfügung steht, kann ein Team sich für eine doppelte Auswechslung entscheiden.

Der verletzte Spieler kann durch einen Spieler mit niedrigerem Handicap ersetzt werden und ein anderer Spieler im Team kann ersetzt werden, um das Team auf den ursprünglichen Handicaplevel zurückzubringen. (beachte 3. f.)

Beide Ersatzspieler müssen qualifiziert sein und dürfen deshalb nicht in diesem Turnier gespielt haben bzw. spielen werden.

4. PFERDEFÜRSORGE

k. Trinkwasser und Maulkörbe

Maulkörbe dürfen nicht für längere Zeit getragen werden und es dürfen keine Maulkörbe benutzt werden, die in irgendeiner Art und Weise so gemacht oder verändert worden sind, dass sie ein Pferd beim Atmen oder Trinken einschränken bzw. behindern.

m. Schiedsrichterpferde

Ein Pferd, das in einem Spiel von 8 Goals oder weniger eingesetzt worden ist, darf als Schiedsrichterpferd benutzt werden, wenn es mindestens 1 Chukka Pause gehabt hat (oder auch umgekehrt).

In Spielen von mehr als 8 Goals darf ein Pferd, das im Spiel eingesetzt worden ist, anschließend nicht mehr als Schiedsrichterpferd eingesetzt werden (oder auch umgekehrt).

5. TURNIERLEITUNG

d. Spiel nicht begonnen oder abgebrochen während des Spiels - (ergänzt)

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.

6. SPIELBERICHTSFORMULARE (neu verfasst)

a. Spielberichtsformulare werden an jedem Club vom DPV verteilt und sind vom Polomanager bereit zuhalten. Das

Spielberichtsformular muß ausgefüllt werden von einem Offiziellen wie einem Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter oder ggf. vom Teamcaptain – sobald wie möglich, um irgendwelche Unregelmäßigkeiten vor, während oder nach dem Spiel festzuhalten. Das Formular soll vollständig ausgefüllt und von den Offiziellen unterschrieben werden, die den Bericht erstatten.

b. Sobald ausgefüllt und unterschrieben, soll das Original an den Disziplinausschuß des DPV bzw. an das Tierschutzgremium je nach Zuständigkeit verschickt werden, eine Kopie an die Person, die der Bericht betrifft und eine weitere Kopie bleibt beim Club.

Zur gleichen Zeit kann der Club Aktionen entscheiden, wie sie als notwendig erachtet werden. Der DPV – Disziplinausschuß bzw. das Tierschutzgremium kann den Vorfall an höhere Instanzen weiterleiten, falls sie eine solche Aktion dem Vorfall als gerechtfertigt ansehen.

c. Es ist für die Schiedsrichter verpflichtend, im Spielbericht zu vermerken, wenn ein Spieler des Feldes verwiesen worden ist (Strafe 10 a oder 10b), eine gelbe Karte erhalten hat, wegen exzessiven Mißbrauchs des Schlägers oder wenn ein Polopferd auf einem Auge blind ist oder grobe Unarten zeigt.

7. SCHIEDSRICHTER UND OBERSCHIEDSRICHTER

h. Ausführung eines Spiels

Ein Schiedsrichter darf während der Ausführung eines Spiels nicht rauchen, trinken oder sein Handy benutzen – auch Offizielle dürfen nicht unter dem Einfluß von illegalen Stimulanzien oder Drogen stehen, einschließlich Substanzen wie sie unter dem Anhang „Human Doping“ aufgelistet werden.

18. SEITENWECHSEL

a. ein Tor erzielt – (geändert)

Außer wenn ein Straftor (Strafe 1) verhängt wird, werden die Seiten nach jedem erzielten 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 (Freischiß von der Mitte) verhängt werden.

30. SPIEL UNTERBROCHEN FÜR EIN VERLETZTES PFERD ODER GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNG

c. Bitte, das Spiel anzuhalten (ergänzend)

Wenn ein Spieler fragt, das Spiel aus irgendeinem Grund anzuhalten, darf kein anderer Mitspieler dieses Teams das Spielfeld verlassen ohne Erlaubnis des Schiedsrichters. (gilt nicht für die Sicherheitszonen), bis das Spiel fortgeführt wird. Die Schiedsrichter sollen nicht auf einen Spieler des anderen Teams warten, um das Spiel fortzusetzen.

Die Strafe für diese Regelverletzung ist ein Freischiß von der Stelle oder eine Verschärfung, falls eine Strafe bereits verhängt worden ist.

33. VORRANG DER SPIELER

p. Anhalten oder Verlangsamten am Ball „1x tapping Regel“

Der Spieler mit dem Ball, der sich entscheidet anzuhalten oder zum Schritt zu verlangsamen, darf den Ball nur 1x „tappen“, danach muss er den Ball liegen lassen, mit dem Ball beschleunigen oder den Ball weg schlagen – das gilt nur, wenn er von einem Gegenspieler innerhalb einer Pferdelänge an der „offside“ oder auch an der „nearside“ herausgefordert wird und dabei nicht behindert oder abgeritten wird.

(ergänzend) Sollte der Spieler mit dem Ball den Ball für einen Spieler seines Teams liegen lassen, muss dieser Spieler sofort beschleunigen oder den Ball weg schlagen ohne die Option, noch einmal zu „tappen“.

p. Ein Spieler, der sich entscheidet, den Ball unter das Pferd eines Gegners zu spielen, begeht ein Foul, wenn er in den Gegner hineinreitet - es sei denn er reitet regelgerecht ab.

Ein Regelverstoß soll mit Strafe 7 (Einwurf) geahndet werden - allerdings soll eine schwerere Strafe verhängt werden bei wiederholtem Regelverstoß durch ein Team.

37. ROHES BZW. BELEIDIGENDES BENEHMEN

j. Ein absichtliches Schlagen des Balles während eines Spiels auf eine Art und Weise, die eine Verletzung eines Zuschauers oder Offiziellen oder auch Sachschaden verursachen könnte.

39. AUSFÜHRUNG DER STRAFEN

a. Ball im Spiel

Der Ball ist in dem Augenblick Im Spiel, in dem er geschlagen oder nach ihm geschlagen, aber verfehlt wird. **Sollte der ausführende Spieler den Ball schlagen, bevor der Schiedsrichter durch „Play“ das Spiel freigegeben hat, sollte der Freischlag wiederholt werden.**

d. Verzögerung: kein Spieler darf unnötige Verzögerungen verursachen; dies schließt exzessiv langes Anreiten ein. Für einen Regelverstoß sollte bei der ersten Gelegenheit die Strafe 7 (Einwurf) verhängt werden.

39. STRAFEN – ALLGEMEIN

Wo die Auswahl der Strafen zu verhängen ist, liegt in der Diskretion des Schiedsrichters. Er soll den Grad der Gefahr, einen unfairen Vorteil, den Ort des Fouls und die Position der Spieler, sowie die Häufigkeit eines ähnlichen Fouls in seine Überlegungen einbeziehen.

- 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. **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. **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 Strafe7 (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 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. 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. Seiten werden nicht gewechselt.
- b. **Strafe 2 – Freischlag von der Stelle oder 30 Yard Freischlag**
Als ersten Schritt beim Verhängen dieser Strafe geben die Schiedsrichter dem Captain des Teams, das gefoult worden ist, die Wahl zwischen:
entweder: Ein Freischlag von der Stelle, wo das Foul passiert ist.
oder: Ein 30 Yard Freischlag (nur **ein Schlag**) von der 30 Yard Linie - gegenüber der Mitte der Torlinie.
- I Freischlag von der Stelle – „Spot“ –verteidigt**
Der ausführende Spieler darf den Ball mehr als einmal schlagen oder „tappen“ (siehe aber Regel 33p „1Tap“ 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 bleiben aus dem Spiel. Sie müssen sich hinter der Grundlinie aufhalten, aber nicht hinter dem Tor. Sie müssen warten bis der Ball zum Stillstand kommt.

Sollte der Ball es nicht schaffen, die Tor- oder die Grundlinie zu überqueren, wird dem verteidigendem Team 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. Ansonsten wird verfahren wie in Regel 20c(ii) „Schiedsrichterpfiff gleichzeitig mit einem Tor“ beschrieben.

Wenn kein Tor erzielt wird, wird der Freischlag wiederholt.

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 einem 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.

Ansonsten 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 einem 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 einem 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.

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.

ANHANG C LEITLINIEN FÜR TURNIERE**8. Penalty Shoot Out – „Penalty schießen“**

Gelegentlich kann ein „Penalty schießen“ abgehalten werden, besonders wenn Teams bereits angereist sind, der Platz aber für unbespielbar gehalten wird. Das führt zu einem Ergebnis und kann etwas zum Spaß der Spieler und Zuschauer beitragen.

Das „Penalty schießen“ wird wie folgt abgehalten:

- > Die Teamhandicaps werden berechnet und ganz normal angezeigt. Eine Münze wird geworfen.
- > Die Tore bleiben unverteidigt. Nur ein Schlag pro Schuss auf das Tor.
- > Der Spieler 1 vom Team A macht 2 Schläge von 30 Yard, danach der Spieler 1 vom Team B und so weiter bis alle Spieler von beiden Teams 2 Schläge gemacht haben.
- > Spieler 1 vom Team A macht 2 Schläge von 40 Yard und so weiter wie von 30 Yard.
- > Spieler 1 vom Team A macht 2 Schläge von 60 Yard und so weiter wie von 30 Yard.
- > Das Torergebnis wird berechnet entsprechend der Tore, die erzielt worden sind, und durch 2 geteilt.
- > Wenn das Ergebnis unentschieden ist und ein Gewinner ermittelt werden muss, kann der ganze Prozess wiederholt werden, bis ein Gewinner erzielt wird durch „sudden death“

Das „Penalty schießen“ kann an 2 verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten durchgeführt werden.