

1. POLOPLATZ UND ZUGANG WÄHREND DES SPIELS. Siehe **Anhang A**.

- a. **Spiefeld.** Als Spiefeld wird der speziell vorbereitete Bereich zwischen den Seitenlinien bzw. Banden und der Grundlinie bezeichnet.
 - (i) **Volle Größe.** Ein Spiefeld voller Größe hat folgende Maße:
Länge: 300 Yards (ca. 275 m)
Breite: 200 Yards (ca. 180 m) ohne Banden und 160 Yards (ca. 146 m) mit Banden.
 - (ii) **Mindestgröße.** Die Mindestgröße eines Spiefelds beträgt: Länge:
250 Yards (ca. 230 m)
Breite: 175 Yards (ca. 160 m) ohne Banden und 145 Yards (ca. 130 m) mit Banden.
- b. **Sicherheitszone.** Als Sicherheitszone wird ein spezieller Bereich an beiden Enden sowie beiden Seiten des Spiefelds bezeichnet. Hinter den Seitenlinien/Banden wird die Einrichtung einer markierten Sicherheitszone von jeweils 10 Yards (ca. 9,1 m), hinter den Grundlinien von jeweils 30 Yards (ca. 27,4 m) empfohlen. Die Sicherheitszone ist gemäß den gleichen Standards vorzubereiten wie das eigentliche Spiefeld. Vorfälle in der Sicherheitszone sind genauso zu behandeln wie Spielereignisse innerhalb des Spiefelds.
- c. **Tore und Torlinie.** Die Torpfosten sind 8 Yards (ca. 7,3 m) voneinander entfernt zu positionieren (Innenmaße) und stehen mittig ausgerichtet an beiden Enden des Spiefelds. Als Torlinie wird dabei der Teil der Grundlinie bezeichnet, der sich zwischen den beiden Torpfosten an den beiden Enden des Spiefelds befindet. Die Torpfosten sollen mindestens 10 Fuß (ca. 3 m) hoch und leicht genug sein, um bei einer Kollision nachzugeben.
- d. **Banden.** Wenn Banden zum Einsatz kommen, sollen diese nicht höher als 11 Zoll (ca. 28 cm) sein und mindestens 1 Zoll (ca. 2,5 cm) dick sein. Die Banden können zum Ende des Spiefelds hin in einem Bogen verlaufen.
- e. **Ball.** Der Durchmesser des Balles soll zwischen 3 und 3,5 Zoll (ca. 76–89 mm), das Gewicht zwischen 4,25 und 4,75 Unzen (ca. 120–135 g) betragen.
- f. **Zugang während des Spiels.** Während des Spiels dürfen sich nur die Spieler, die Umpires und die Torrichter auf dem Spiefeld und in der Sicherheitszone aufhalten. Als Ausnahme gilt:
 - (i) Personen, die einem Spieler einen Schläger bringen, dürfen für die Übergabe die Sicherheitszone, nicht aber das Spiefeld betreten.
 - (ii) Die Spieler dürfen Pferde in den vorgesehenen Wechselbereichen (gekennzeichnet oder gedacht) an den vier Ecken des Spiefelds wechseln. Ein Wechsel in der Sicherheitszone zwischen den beiden 30-Yard-Linien ist nicht erlaubt.
 - (iii) Während des Spiels dürfen die Pferde zwischen der Ponyline und dem Wechselbereich hindurchgeritten werden, wenn dies verantwortungsvoll und mit sicherer Geschwindigkeit erfolgt.

2. SPIELER.

- a. **Team.** Ein Team ist in allen Spielen auf vier Spieler auf dem Spiefeld beschränkt.
- b. **Der Teamcaptain.** Zu Spielbeginn muss den Umpires mitgeteilt werden, welcher Feldspieler zum Teamcaptain ernannt wird. **Er trägt eine Armbinde** (die Armbinde wird vom Team gestellt) und ist der einzige Spieler, der mit den Umpires sprechen darf. **Wird er aus irgendeinem Grund ersetzt, übergibt er sie an einen anderen Spieler.**
- c. **Rechte Hand.** Der Schläger darf nur mit der rechten Hand gehalten werden, um den Ball zu spielen oder den Schläger eines anderen Spielers zu hooken.
- d. **Verlassen des Feldes.** Während des Spiels dürfen die Spieler ohne Zustimmung der Umpires (der berittenen Feldschiedsrichter) das Feld nicht verlassen. Als Ausnahmen gelten lediglich der Wechsel des Pferdes oder des Schlägers sowie ein regelkonformer Abgang vom Spiefeld.
- e. **Alkohol und Drogen.** Den Spielern ist eine Teilnahme an Spielen, Trainingsspielen oder Chukkas unter dem Einfluss von Alkohol, illegaler Stimulantien oder Drogen untersagt.
- f. **Spielerwechsel.** Ist unmittelbar vor oder nach Spielbeginn ein Spieler verspätet oder aufgrund eines Unfalls, einer Erkrankung oder einer anderweitigen Verpflichtung nicht in der Lage zu spielen, kann er durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Der Ersatzspieler muss für das Turnier qualifiziert sein. Zudem muss auch das Team nach erfolgter Auswechslung qualifiziert bleiben. Wird bei einem Spiel mit Handicap ein Spieler mit einem höheren Handicap eingewechselt, **wird die Torvorgabe neu berechnet, so als ob dieser Spieler von Anfang an dabei gewesen wäre.** Es liegt in der Verantwortung des Teams, ein Pferd für den Ersatzspieler bereitzustellen. Möglicherweise gelten in bestimmten Turnieren oder anderen Ländern noch weitere Regeln zum Spielerwechsel.

3. AUSRÜSTUNG DER SPIELER.

- a. Beim Polospiel ist stets ein Schutzhelm mit ordnungsgemäß angelegtem Kinnriemen oder anderer Befestigung zu tragen. **Der Helm muss den aktuellen Sicherheitsbestimmungen des DPV entsprechen**
- b. Während des Spiels sind zu jeder Zeit Polostiefel und Knieschützer zu tragen sowie weiße Jeans oder Reithosen im Turnier.
- c. Sporen, die das Pferd verletzen könnten, sind nicht zulässig.
- d. Scharfkantige Ausrüstungsgegenstände, an denen sich andere Spieler oder Pferde verletzen könnten, sind verboten.
- e. Das Tragen von Schutzbrillen, Ellenbogenschützern und Mundschutz wird empfohlen.
- f. Die Teamshirts dürfen nicht schwarz-weiß senkrecht gestreift sein und müssen mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 versehen sein. Die Nummern auf dem Rücken müssen mindestens 9 Zoll (ca. 22,5 cm) hoch und in Kontrastfarben gehalten sein. Sind Umpires oder Turnierleitung der Auffassung, dass die Farben zweier gegnerischer Teams einander zu ähnlich sind und für Verwirrung sorgen könnten, muss ein Team in einer anderen Farbe spielen; dieses wird entweder in gegenseitigem Einvernehmen oder durch Münzwurf bestimmt. Die Nummern auf den Teamshirts müssen von 1 bis 4 durchgehen, ohne dass eine Zahl zweimal vorkommt.
Siehe Teil 2.

4. PFERDE.

- a. Es dürfen Pferde jeglicher Größe eingesetzt werden.
- b. Ein Pferd darf unter den folgenden Umständen nicht gespielt werden:
 - Es leidet unter einer ansteckenden bzw. infektiösen Erkrankung.
 - Es ist auf einem Auge blind oder der Reiter hat es nicht unter Kontrolle oder es hat eine gefährliche Angewohnheit, sodass es nicht als sicher gelten kann.
 - Es lahmt, zeigt Anzeichen von Stress oder blutet an irgendeiner Stelle, es sei denn, die Blutung ist nur oberflächlich und kann gestillt werden; ein Offizieller des Clubs oder die Umpires geben hierfür ihr Einverständnis.
 - An ihm wurde eine Tracheotomie (Intubierung) vorgenommen oder es leidet unter Verlust des Nervenempfindens (chemisch oder operativ bedingte Beeinträchtigung des Nervenempfindens). Handelt es sich um eine temporäre Beeinträchtigung, darf das Pferd erst wieder gespielt werden, wenn das Empfinden vollständig zurückgekehrt ist.
- c. Jedes Pferd ist durch Bandagen oder Gamaschen an allen vier Beinen zu schützen. Der Schweif muss hochgebunden sein. Die Pferde sind stets in guter Aufmachung zu präsentieren. Folgendes ist nicht zulässig:
 - Ausrüstung von schlechter Qualität oder unzureichender Passform;
 - Scheuklappen, Nasenriemen und andere Ausrüstungsteile, die die Sicht des Pferdes behindern können;
 - Nasenriemen, Zaumzeug oder Halfter, die mit Draht bzw. scharfkantigen Materialien versehen sind;
 - scharfe Kanten an Ausrüstungsteilen, die das Pferd sowie andere Pferde oder Spieler verletzen könnten.
- d. **Hufeisen.**
 - (i) Profilhufeisen („rimmed shoes“) können verwendet werden, jedoch darf nur die innere Bodenfläche erhöht sein.
 - (ii) Angeschmiedete und herkömmliche Stollen müssen würfelförmig oder sechseckig und kleiner als 0,5 Zoll (ca. 13 mm) sein und sich auf dem letzten Zoll (ca. 25 mm) des äußeren Schenkels des hinteren Hufeisens befinden. Angeschmiedete bzw. fest fixierte Stollen sind auf einer Mindestlänge von 1,5 Zoll (ca. 40 mm) durch einen erhöhten und gedämpften Keil an der Innenseite des Hufs auszugleichen. Ein nicht rutschender bzw. für die Straße vorgesehener Hartmetallstift kann angebracht werden. Hartmetallstifte werden direkt vom Schmied in das Eisen eingelassen und sind nicht mit Stollen zu verwechseln. Generell wird die Verwendung von Schraubstollen empfohlen. Diese sollten entfernt werden, bevor das Pferd das Gelände verlässt.
 - (iii) Eisnägel, Straßenstollen, Schrauben und ausgefallene Spikes bzw. vorstehende Nägel oder scharfe Kanten an den Hufeisen sind nicht zulässig. Ein Pferd sollte pro Hufeisen mit maximal zwei Straßennägeln oder nicht rutschenden Nägeln beschlagen werden, damit es sicher auf der Straße geritten werden kann. Solche Nägel dürfen nicht am weitesten Teil des Hufeisens angebracht werden.
 - (iv) **Ein Hufeisen darf nicht weiter als 5 mm über die Hufwand überstehen.**
 - (v) Ein Pferd darf auch komplett ohne Hufeisen oder ohne die hinteren Hufeisen gespielt werden. Sollte das allerdings dazu führen, dass ein Pferd nicht mehr ausreichend kontrolliert werden kann und damit eine Gefahr für sich selbst oder andere darstellt, sollte es von den Umpires vom Platz verwiesen werden.

5. DIE OFFIZIELLEN. Siehe Anhang H für die Richtlinien für Offizielle.

- a. **Zuständigkeit.** Im Normalfall sind die Regeln durch zwei Umpires (berittene Feldschiedsrichter) sowie einen Referee (nicht berittener Oberschiedsrichter) durchzusetzen. Während sowie unmittelbar vor oder nach dem Spiel sind sie alleine für alle das Spiel betreffenden Angelegenheiten zuständig. Ergibt sich eine Situation, die im Regelwerk nicht vorgesehen ist, dann wird der jeweilige Vorfall oder die betreffende Frage von den Umpires entschieden. Sind sie sich nicht einig, beraten sie sich mit dem Referee. Die Schiedsrichter werden von Torrichtern und einem Zeitnehmer unterstützt, der wiederum von einem Spielberichtsführer und einem Assistenten an der Anzeigetafel unterstützt werden kann.

- b. **Referee (nicht berittener Oberschiedsrichter).** Der Referee (oder dritte Offizielle) muss sich an erhöhter, abgeschirmter Position in zentraler Lage befinden, von wo aus er eine gute Sicht hat und sich auf das Spielgeschehen konzentrieren kann. Er sollte sich nicht ansprechen lassen oder ein Mobiltelefon benutzen und muss vor dem Spiel seine Position den Umpires bekanntgeben. Auf Anfrage trifft er die finale Entscheidung, wenn sich die Umpires uneinig sind. Ist der Referee nicht in der Lage, das Spiel eindeutig zu beurteilen, ist auf „Kein Foul“ zu entscheiden.
- c. **Umpires (berittene Feldschiedsrichter).** Normalerweise gibt es zwei berittene Feldschiedsrichter, deren Aufgabe es ist, das Spiel gemäß dem Regelwerk der HPA zu beaufsichtigen.
- d. **Torrichter.** Für jedes Tor ist ein Torrichter zu bestimmen. Gelegentlich werden auch zwei Torrichter pro Tor eingesetzt. Auf Nachfrage der Umpires geben die Torrichter Auskunft über die erzielten Tore oder andere Spielereignisse in Tornähe. Die endgültigen Entscheidungen werden jedoch von den Umpires getroffen.
- e. **Zeitnehmer.** Bei allen Spielen ist ein Zeitnehmer zu benennen. Dieser ist dafür verantwortlich, dass die Pausenzeiten und die Spielzeiten in jedem Chukka eingehalten werden. Der Zeitnehmer kann auch als Spielberichtsführer und Assistent an der Anzeigetafel fungieren.
- f. **Spielberichtsführer.** Der Spielberichtsführer notiert die erzielten Tore, hält möglichst auch den Namen der Spieler fest, die ein Tor erzielt haben, erfasst die Zeit, wann das Tor gefallen ist, sowie die Spielrichtung. Er weist seinen Assistenten an, das Tor auf der Tafel anzuzeigen und sorgfältig darauf zu achten, dass es auch dem richtigen Team zugerechnet wird. Die Zahlen des Spielberichtsführers gelten immer als verbindlich.
- g. **Assistent an der Anzeigetafel.** Der Assistent ist dafür verantwortlich, die Anzeigetafel vor dem Spiel vorzubereiten und die gefallen Tore sowie die Nummern der Chukkas während des Spiels anzuzeigen. Er sollte die Möglichkeit haben, mit dem Zeitnehmer zu kommunizieren, falls beide nicht zusammen sitzen.

6. WEITERES.

7. **HÄUFIG VERWENDETE BEGRIFFE UND REGELN.** Nachstehend findet sich eine Liste häufig verwendeter Begriffe oder Regeln und deren Bedeutung:

a. **Foul.** Ein Foul ist als Verstoß gegen das Regelwerk definiert.

b. **Spielphasen.**

(i) **Ball im Spiel.** Bei einem Einwurf (Throw-in) gilt der Ball als ab da „im Spiel“, wenn er die Hand des Umpires verlässt. Bei einem Freischlag ist der Ball im Spiel, sobald der Spieler, der den Freischlag ausführt, entweder den Ball geschlagen hat oder aber nach dem Ball geschlagen, ihn aber verfehlt hat.

(ii) **Ball aus dem Spiel.** Der Ball ist „aus dem Spiel“, wenn ein Tor erzielt wurde oder wenn er über die Seitenlinie/Bande gegangen ist. Ein Ball auf der Linie ist noch im Spiel. Es wird nicht abgepfiffen und die Uhr wird nicht angehalten.

(iii) **Ball „dead“.** Der Ball ist „dead“, wenn der Umpire pfeift oder wenn die Glocke zum Ende des Chukkas ertönt. Die Zeit wird angehalten.

(iv) **Spielunterbrechung.** Eine Spielunterbrechung liegt vor, wenn der Ball „dead“ oder „aus dem Spiel“ ist.

(v) **Neutral.** Das Spiel gilt dann als „neutral“, wenn keine Seite im Vorteil ist bzw. Vorteil gegeben wird.

c. **Einwurf (Throw-in).** Die Teams stellen sich jeweils auf ihrer Seite einer gedachten Linie im Abstand von mindestens 2 Fuß (ca. 60 cm) gegenüber dem Umpire auf. Kein Spieler darf sich dabei näher als 5 Yards (ca. 4,5 m) am Umpire befinden. Der Umpire positioniert sich an der gemäß Regelwerk festgelegten Stelle des Spielfeldes und wirft den Ball von unten niedrig und fest zwischen die Reihen der gegenüber voneinander aufgestellten Spieler. Die Spieler müssen stehen bleiben; Kontakt mit einem Gegenspieler ist erst dann erlaubt, wenn der Ball die Hand des Umpires verlassen hat.

d. **Offside.** Ein Spieler kann sich nur im Abseits befinden, wenn er nach einer Spielunterbrechung wieder ins Spielfeld zurückkehrt, wenn der gegnerischen Mannschaft ein Freischlag zugesprochen wurde oder ein Einwurf stattfindet.

(i) **Teammate Onside.** Der Verteidiger sollte das Spielfeld hinter seinem eigenen Team betreten und dabei auf keinen Fall das Spielgeschehen beeinträchtigen. Wenn er vor seinem eigenen Team ins Spielfeld eintritt, ist er erst dann im Spiel (onside), wenn er einen Spieler seines Teams, der zum Zeitpunkt des Neustarts des Spiels im Spiel war oder jetzt als im Spiel befindlich anerkannt wird, passiert hat.

(ii) **No Teammate Onside.** Der erste Spieler muss entweder das Spielfeld betreten oder den Punkt auf dem Spielfeld passieren, an dem er zum Zeitpunkt des Neustarts des Spiels als im Spiel befindlich (onside) galt, und danach den ersten gegnerischen Spieler passieren. Erst danach wird er als im Spiel befindlich anerkannt, und jeder nachfolgende Mitspieler muss Regel 6 d. (i) befolgen.

e. **Behind the Ball.** Als „hinter dem Ball“ wird der Teil des Spielfelds bezeichnet, der auf der Seite des schlagenden Teams liegt und sich zwischen der parallel zur Grundlinie verlaufenden Linie, von welcher der Ball geschlagen wurde, und der Grundlinie befindet.

f. **Fair Play Dropped Ball.**

- **Außerhalb der 60-Yard-Linie und zugunsten des angreifenden Teams:** Der Umpire wird den Ball an der Stelle fallen lassen, an der das Spiel gestoppt wurde, und wenn die Teams bereit sind, ruft er nach weiteren 5 Sekunden „Play“. Der Spieler, der den Freischlag ausführt, muss den Ball innerhalb von 5 Sekunden schlagen, ohne den Ball zu verlegen. Wenn das Team den Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden spielt, wird ein Penalty 5a gegen das Team verhängt.

- **Innerhalb der 60-Yard-Linie zugunsten des angreifenden Teams:** Die Umpires können den entsprechenden Neustart zusprechen und der Spieler kann den Ball neu positionieren. Die Regeln für Penalty 2, 3 oder 4 werden angewendet.

Das Spiel kann mit einem Fair-Play-Einwurf wieder aufgenommen werden, wenn:

(a) **Fair Play:** Kein Foul wurde ausgesprochen und die Umpires haben das Spiel gestoppt, bevor es neutral war, mit einem Team, das im Besitz des Balls oder mit klarem Vorteil war und nicht von einem gegnerischen Spieler herausgefordert wurde.

(b) **Spieländerung (Change of Play):** Ein Umpire oder dessen Pony verursacht eine signifikante „Spieländerung“, und die Umpires sind der Ansicht, dass ein Team zu diesem Zeitpunkt einen klaren Vorteil hatte, in welchem Fall sie einen „Spieländerungs-Einwurf“ zugunsten des Teams vergeben können, das zu diesem Zeitpunkt einen klaren Vorteil hatte. Sollte die Spieländerung jedoch einem Team nachteilig sein, wird das Spiel gestoppt und mit einem Einwurf fortgesetzt.

(c) **Kein Foul-Vorteil:** Ein Foul wird gepfiffen, wenn ein Spieler einen klaren Vorteil hat, und anschließend wird kein Foul gegeben, wenn die Umpires nach Rücksprache zustimmen, dass kein Foul vorlag oder eine Mehrheit der Entscheidung zustimmt. Wenn der dritte Umpire unentschieden ist, wird das Spiel mit einem Einwurf fortgesetzt.

8. GEWINNEN, TORE NACH HANDICAP UND ERZIELEN VON TOREN.

- a. **Gewinnen.** Das Team, für das die meisten Tore im Spielbericht vermerkt sind, einschließlich der Tore, die als Torvorgabe für die Handicaps bzw. durch Strafschläge erzielt worden sind, gewinnt das Spiel.
- b. **Tore nach Handicap.** In allen Spielen, die mit Handicap gespielt werden, ist die Differenz zwischen der Gesamtsumme der Handicaps der beiden Teams mit der Anzahl der im Spiel auszutragenden Chukkas zu multiplizieren und anschließend durch 6 zu teilen (die Zahl der Chukkas, auf der die Handicapberechnung basiert). Hieraus ergibt sich die Torvorgabe für das Team mit dem niedrigeren Handicap. Ist das Ergebnis bei einem Tor eine Bruchzahl, ist diese als „halbes Tor“ zu werten.
- c. **Erzielen von Toren.** Ein Tor gilt als erzielt, wenn der Ball zwischen den Torpfosten hindurch bzw. durch den Bereich zwischen den nach oben gedachten vertikalen Linien der Innenseiten der Torpfosten geht und klar die Torlinie überquert. Ein Ball, der durch oder direkt über einen der Torpfosten geht, zählt nicht, weil er nicht den Bereich zwischen den innen liegenden, vertikalen Linien der Torpfosten durchquert hat. Bleibt der Ball im Torpfosten stecken, pfeift der Umpire ab und das Spiel wird so fortgesetzt, als wäre der Ball über die Grundlinie geschlagen worden.
- d. **Änderungen am Torstand.** Jegliche Änderung an dem auf der Anzeigetafel angezeigten Torstand muss vor dem Schlusspfiff erfolgen.
- e. **Strittiges Tor.** Sind sich die beiden Umpires auch nach Beratung mit dem/den Torrichter/n und, wenn weiterhin Zweifel bestehen, mit dem Referee, immer noch uneinig, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht, dann ist zugunsten des verteidigenden Teams zu entscheiden.
- f. **Schiedsrichterpfiff zeitgleich zu einem Tor.** Wird ein Foul zeitgleich zu einem Tor gepfiffen, gilt Folgendes:
 - (i) **Kein Foul.** Wird bestätigt, dass kein Foul begangen wurde, weisen die Umpires den Torrichter an, die Fahne zu schwenken, um ein Tor anzuzeigen. Zu diesem Zeitpunkt fängt die Uhr wieder an zu laufen.
 - (ii) **Foul des verteidigenden Teams.** Wird auf Foul durch das verteidigende Team entschieden, zählt das Tor und die Umpires weisen den Torrichter an, die Fahne zu schwenken. Die Umpires haben dann die Möglichkeit, entweder normal weiterzumachen oder zu pfeifen und das Spiel mit einer angemessenen Penalty fortzusetzen.
 - (iii) **Foul des angreifenden Teams.** Wird auf Foul durch das angreifende Team entschieden, wird kein Tor gegeben und die Umpires setzen das Spiel mit einer angemessenen Penalty fort.

9. SPIELDAUER.

- a. **Anzahl der Chukkas.** Standardmäßig dauert ein Spiel 4-6 Chukkas (ohne Extrazeit). Je nach Turnierniveau kann die Turnierleitung eine abweichende Länge festlegen.
- b. **Pausen.** Zwischen den Chukkas gibt es drei Minuten Pause; die Halbzeitpause und die Pause vor der Extrazeit beträgt fünf Minuten. Bei Spielen mit fünf Chukkas ist die Halbzeitpause nach dem dritten Chukka abzuhalten. Eine Glocke signalisiert das Ende der Pause und zeigt an, dass die Umpires das Spiel fortsetzen werden.

10. NICHT BEENDETES SPIEL. Ein begonnenes Spiel soll bis zum Ende gespielt werden. Ausnahme ist ein Spielabbruch durch den Umpire oder die Turnierleitung des gastgebenden Clubs aus unvermeidlichen Gründen, die eine Beendigung des Spiels am selben Tag unmöglich machen, üblicherweise Wetterverhältnisse. Nach Absprache mit den Teamcaptains liegt die Verantwortung bei den Umpires, ob das Spiel unterbrochen werden sollte oder nicht. Das Spiel ist alsbald möglich und wie von der Turnierleitung des gastgebenden Clubs festgelegt fortzusetzen, und zwar mit Hinblick auf den Spielstand, den Zeitpunkt im Chukka und die Ballposition genauso, wie es zuvor unterbrochen wurde. Siehe auch Teil 2, Anhang D, Absatz 16 für die Neuberechnung des Spielstandes, wenn ein Spiel nicht bis zum Ende gespielt werden kann.

11. LÄNGE DER CHUKKAS.

- a. **Normales Chukka.** Alle Chukkas mit Ausnahme des letzten und den Chukkas in der Extrazeit dauern maximal **7 1/2 Minuten**. Nach **7 Minuten** ertönt die erste Glocke und zeigt damit an, dass noch bis zu 30 Sekunden Spielzeit verbleiben. Ist der Ball aus dem Spiel, wenn die Glocke ertönt, pfeift der Umpire ab und beendet damit das Chukka. Anderenfalls endet das Chukka bei einer Spielunterbrechung oder bei Ertönen der zweiten Glocke, wenn die erste Glocke bereits ertönt ist. Wird ein Foul gegeben, ist der Strafschlag zu Beginn des nächsten Chukkas auszuführen.
- b. **Letztes Chukka.** Im letzten Chukka endet das Spiel, sobald die **7-Minuten-Glocke** ertönt – außer bei Gleichstand der Mannschaften. In diesem Fall wird das Spiel fortgesetzt, bis entweder ein Tor erzielt oder gegeben wurde oder die zweite Glocke ertönt. Wird während der letzten fünf Sekunden des letzten Chukkas zu einer Penalty gepfiffen, dann sind zur Ausführung der Penalty fünf Sekunden zu gewähren. Wird auf „Kein Foul“ entschieden, ist das Spiel für die Zeitdauer fortzusetzen, die zum Zeitpunkt des Schiedsrichterpfiffs noch zu spielen war.
- c. **Extrazeit.** Muss ein Ergebnis erzielt werden und es herrscht noch immer Torgleichstand, wird das Spiel mit einem Extra-Chukka fortgesetzt. Dieses beginnt, wenn das vorangegangene Chukka zu Ende ist. Es wird so lange gespielt, bis ein spielentscheidendes Tor erzielt wird (Sudden Death oder Golden Goal) oder die zweite Glocke wie in Regel 11b oben beschrieben ertönt. Wird kein Tor erzielt, wechseln die Teams für jedes weitere Chukka der Extrazeit die Seiten und das Spiel wird an einer Position fortgesetzt, die der Position zum Ende des vorangegangenen Chukkas entspricht. Siehe auch Teil 2, Anhang D, Absatz „Breitere Tore“ und

Absatz „Penaltyschießen“.

- d. **Zeit anhalten.** Die Zeit wird nur angehalten, wenn der Umpire abpfeift. Wurde die Zeit angehalten, läuft die Uhr dann weiter, wenn der Ball wieder ins Spiel kommt. Anderenfalls geht das Spiel weiter und die Zeit wird nicht angehalten.

- 12. **SPIELBEGINN.** Der Zeitnehmer läutet fünf Minuten vor dem planmäßigen Spielbeginn die Glocke, um die Teams und die Offiziellen vorzuwarnen. Jedes Team ernennt einen Captain. Die Umpires sollten sich vor Spielbeginn vergewissern, wer Captain ist. Die beiden Teams stellen sich entlang der Mittellinie aber mindestens 20 Yards (18,3 m) von der Bande bzw. den Seitenlinien entfernt zum Einwurf (Throw-in) auf (siehe Regel 7).

- 13. **WEITERES.**

14. SEITENWECHSEL.

- a. Nach jedem Tor werden die Seiten gewechselt. Das Spiel wird mit einem Einwurf auf der Mittellinie wieder aufgenommen, es sei denn, es wurde eine Penalty 1 verhängt; in diesem Fall wird das Spiel mit einer Penalty 5b wieder aufgenommen. **Die Spieler haben 25 Sekunden Zeit, bevor der Ball eingeworfen oder für eine Penalty 5b platziert wird.**
- b. Die Seiten werden ebenfalls gewechselt:
 - (i) wenn bis zur Halbzeit kein Tor erzielt wurde;
 - (ii) wenn die Umpires versehentlich zulassen, dass sich die Teams falsch herum aufstellen, geht das Spiel weiter; wurde jedoch bis Ende des Chukkas kein Tor erzielt, werden die Seiten gewechselt und das Spiel mit der entsprechenden Aufstellung bei Ende des letzten Chukkas fortgesetzt;
 - (iii) in der Extrazeit (siehe Regel 11c).

Das Spiel wird an einer Position fortgesetzt, die der Position zum Ende des vorangegangenen Chukkas entspricht.

15. ANGREIFENDES TEAM SCHLÄGT HINTER DIE GRUNDLINIE – EINSCHLAG (HIT-IN ODER KNOCK-IN) Wird der Ball vom angreifenden Team eindeutig über die Grundlinie geschlagen, gibt es Einschlag für das verteidigende Team von der Stelle aus, an der der Ball die Grundlinie überquert hat, dabei jedoch mindestens im Abstand von 4 Yards (ca. 3,6 m) von den Torpfosten oder Banden entfernt **und nicht weiter als 40 Yards (ca. 36,5 m) vom Zentrum des Tors.** Der Ball wird vom Torrichter auf dem Spielfeld im Abstand von bis zu 1 Fuß (ca. 30 cm) zur Grundlinie platziert.

- a. **Keiner der Spieler des Teams, das dem Einschlag gegenübersteht, darf sich innerhalb von 30 Yards (ca. 27,4 m) des Balls aufhalten, es sei denn, sie kommen aus einer abseits positionierten Position und interferieren nicht mit diesem Spielabschnitt.** Bei einem Verstoß oder einer Verzögerung des Teams, das dem Einschlag gegenübersteht, wird ein Penalty 5b verhängt.
- b. Die Spieler des Teams, das den Einschlag ausführt, dürfen sich nach freier Wahl aufstellen. Sobald der Torrichter den Ball platziert hat, ruft der Umpire „Play“ und der den Schlag ausführende Spieler muss den Ball innerhalb von 10 Sekunden spielen. Gibt es eine Verzögerung, pfeift der Umpire und wirft im rechten Winkel zur Grundlinie ein, und zwar von der Stelle, an welcher der Einschlag (Hit-in) hätte erfolgen sollen. Das Team, das den Schlag ausführen soll, soll sich hierbei näher am Tor befinden.

16. VERTEIDIGENDER SPIELER SCHLÄGT HINTER DIE GRUNDLINIE (SAFETY 60). Wird der Ball von einem verteidigenden Spieler direkt über die Grundlinie geschlagen oder schlägt ein Verteidiger den Ball und prallt dieser von dessen Pferd, dem Schläger eines anderen Verteidigers, einem Torpfosten oder der Bande ab, pfeift der Umpire ab und verhängt Penalty 6 (Safety 60). Prallt der Ball jedoch von einem anderen Spieler bzw. einem anderen Pferd oder dem Umpire ab, gibt es einen Einschlag.

17. BALL ÜBER DIE BANDE ODER SEITENLINIE INS AUS GESCHLAGEN.

- a. Ist es für die Umpire nicht klar ersichtlich, welches Team den Ball ins Aus geschlagen hat, wirft der Umpire den Ball ein und wendet dabei der Bande den Rücken zu, an der der Ball ins Aus gespielt wurde.
- b. Wird der Ball von einem Spieler entweder direkt über die Bande oder eine Seitenlinie gespielt oder wird er nach dem Schlag vom Pferd des schlagenden Spielers oder vom Schläger eines Teammitglieds abgelenkt und fliegt dadurch über die Bande oder eine Seitenlinie, platziert der Umpire den Ball nach acht Sekunden, ohne hierfür zu pfeifen, für einen Schlag des gegnerischen Teams wie folgt:
 - (i) Der Umpire platziert den Ball mindestens 5 Yards (ca. 4,6 m) im Spielfeld gegenüber der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist, es sei denn, der Ball wurde von einem Verteidiger von einer beliebigen Position innerhalb dessen 60-Yard-Linie ins Aus geschlagen. In diesem Fall:
 - platziert der Umpire den Ball auf der 60-Yard-Linie im Abstand von 10 Yards (ca. 9,1 m) von der Bande und den Seitenlinien entfernt; und
 - der den Schlag ausführende Spieler darf den Ball nur einmal schlagen und muss den Ball entweder an ein Teammitglied abgeben, das sich in einem Abstand von mindestens 30 Yards (ca. 27,4 m) befindet, oder aufs Tor schießen.
 - (ii) In jedem Fall ruft der Umpire nach acht Sekunden „Play“, und ein Gegenspieler muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden schlagen, ohne ihn neu zu platzieren. Seine Teammitglieder dürfen ihre Position dabei frei wählen. Die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, sollten sich nicht näher als 30 Yards (ca. 27,4 m) am Ball befinden. Befindet sich ein Gegenspieler näher als 30 Yards (ca. 27,4 m) am Ball, wenn der Schlag ausgeführt wird, darf er nicht ins Spielgeschehen eingreifen, bis der den Schlag ausführende Spieler den Ball abgespielt hat oder von einem anderen Spieler angegriffen wird.

18. FORTSETZUNG DES SPIELS NACH DER PAUSE ZWISCHEN DEN CHUKKAS. Geht das Spiel nach der Pause weiter, ist der Ball wieder genauso und an der gleichen Position ins Spiel einzubringen, als hätte es keine Pause gegeben. Hat es einen Seitenwechsel gegeben, wird das Spiel an einer Position fortgesetzt, die der Position zum Ende des vorangegangenen Chukkas entspricht (Regel 13).

19. **FORTSETZUNG DES SPIELS, WENN DER BALL DAS SPIELFELD NICHT VERLASSEN HAT.** Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund mit Ausnahme eines Fouls, das eine Penalty zur Folge hatte, angehalten wird, ohne dass der Ball dabei ins Aus ging, dann wird das Spiel mit einem Einwurf (Throw-in) des Umpires von der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball beim Pfiff befunden hatte, und zwar in Richtung der nähergelegenen Bande, allerdings mindestens im Abstand von 20 Yards (ca. 18,3 m) von der Bande oder den Seitenlinien und 10 Yards (ca. 9,1 m) von der Grundlinie; es sei denn, das Spiel wird mit einem fairen, abgelegten Ball (Regel 6f) fortgesetzt.
20. **EINGETRETENER ODER BESCHÄDIGTER BALL.** Wird der Ball so eingetreten, dass die Spieler ihn nicht mehr bewegen können, pfeift der Umpire ab und setzt das Spiel mittels eines Einwurfs fort. Wird der Ball beschädigt, hält der Umpire das Spiel an, sobald es neutral ist, und der Ball wird ersetzt. Schlägt ein Spieler den größeren Teil des Balles vor Abpfiff durchs Tor, wird ein Tor gegeben.
21. **VERLORENER HELM ODER BESCHÄDIGTE AUSTRÜSTUNG.**
- Verliert ein Spieler seinen Schutzhelm, ist das Spiel vom Umpire in einer neutralen Phase anzuhalten, damit der Spieler ihn wieder aufnehmen kann.
 - Ist der Umpire der Auffassung, dass beschädigte oder gebrochene Ausrüstungsteile ein Risiko für Spieler oder Pferde darstellen, hält er das Spiel an, sobald dieses neutral ist. Aus Sicherheitsgründen ist das Spiel jedoch sofort anzuhalten, wenn wie im Folgenden beschrieben Ausrüstungsgegenstände eine unmittelbare Gefahr für Pferde oder Spieler darstellen:
 - Gebiss gebrochen,
 - ein Zügel gerissen (bei Einfachzügeln) bzw. beide Zügel gerissen,
 - Sattelgurt gerissen,
 - Bandagen locker.Der Schiedsrichter kann dem Spieler erlauben, das Problem auf dem Spielfeld in Ordnung zu bringen, falls es schnell geht. Andernfalls muss der Spieler das Spielfeld verlassen und das Spiel wird fortgesetzt, sobald er das Spielfeld verlassen hat.
22. **UNBERITTENER SPIELER.** Ein Spieler darf ohne guten Grund nicht vom Pferd absteigen und darf, solange er nicht auf dem Pferd sitzt, den Ball nicht schlagen oder ins Spielgeschehen eingreifen.
23. **SPIELER VERLETZT ODER GESTÜRZT.** Verletzt sich ein Spieler oder fällt vom Pferd, hält der Umpire das Spiel sofort an, wenn der Spieler oder das Pferd gefährdet sind. Wenn nicht, wird das Spiel angehalten, sobald das Spiel neutral ist. Der Spieler muss dabei nach Möglichkeit versuchen, sein Pferd festzuhalten. Wird ein Spieler verletzt, werden dem Team maximal 10 Minuten gegeben, um den Spieler ärztlich behandeln zu lassen und, falls er nicht weiterspielen kann, einen Ersatzspieler zur Verfügung zu stellen. Handelt es sich um eine schwere Verletzung können die Umpires auf ärztlichen Rat hin auch eine längere Frist gewähren. Der Umpire wartet hierbei auf keinen anderen Spieler, der noch nicht anwesend ist. Kann der Spieler im weiteren Verlauf wieder spielen, kann er zu Beginn eines beliebigen Chukkas wieder für den Ersatzspieler eingewechselt werden.
24. **PFERD VERLETZT, GESTRESST, GESTÜRZT ODER ERSCHÖPFT ODER HUFEISEN VERLOREN.** Die Hauptverantwortung für das Wohlergehen der Pferde liegt beim Spieler selbst, aber auch die Umpires sind während des Spiels für das Wohlergehen der Pferde verantwortlich.
- Während einer Spielunterbrechung – oder in Ausnahmefällen auch während des Spiels – kann ein Spieler die Umpires davon in Kenntnis setzen, dass sein Pferd verletzt ist oder unter Stress steht. Zudem kann eine solche Situation auch von den Umpires festgestellt werden. In beiden Fällen ist das Spiel sofort zu unterbrechen und das Pferd zu untersuchen. Folgendes ist zu veranlassen:
 - Ist das Pferd sichtbar verletzt oder steht es unter Stress, ist „Alle können wechseln“ auszurufen. Das betreffende Pferd ist vom Feld zu führen oder zur tierärztlichen Versorgung wegzubringen. Das Spiel wird mittels eines Einwurfs von der Stelle aus wieder aufgenommen, an der sich der Ball befunden hat,

- sobald der Reiter des verletzten Pferdes auf einem anderen Pferd ins Spiel zurückgekehrt ist.
- (ii) Ist das Pferd nicht sichtbar verletzt oder ist es erschöpft, sind die Spieler anzuhalten, einen Wechsel durchzuführen und das Pferd auf kürzestem Wege vom Feld und in den nächsten Wechselbereich zu führen. Ein Wechsel anderer Spieler des Teams ist nicht zulässig. Sobald der Spieler das Feld verlassen hat, ist das Spiel wiederaufzunehmen. Das betreffende Pferd kann unter Aufsicht der Umpires gekennzeichnet werden, damit es nicht wieder im Spiel eingesetzt werden kann.
 - b. Fällt ein Pferd (d. h. berührt seine Schulter den Boden), ist das Spiel von den Umpires sofort zu unterbrechen. Falls der Spieler wieder aufsteigen möchte, ist das Pferd vortreiben zu lassen und auf seine Verfassung zu untersuchen. Gibt es keine Hinweise auf eine Verletzung und ist das Pferd in guter Verfassung, kann der Spieler wieder aufsteigen. Andernfalls muss er gemäß obenstehender Regel 24a(i) das Pferd wechseln.
 - c. Verliert ein Pferd ein Eisen oder verschiebt es sich, ist dem Spieler zu erlauben, sein Pferd bei der nächsten Spielunterbrechung zu wechseln. Das Spiel wird wieder aufgenommen, sobald der Spieler zurückgekehrt ist.

25. WEITERES.

ABSCHNITT 4 – VORRANG UND PERSÖNLICHE FOULS

26. **KREUZEN.** Ein Spieler darf den Weg eines anderen Spielers, der Vorrang hat, nicht kreuzen, außer er tut dies mit solchem Abstand, dass es nicht auch nur das geringste Risiko für einen Zusammenstoß oder eine Gefährdung eines anderen Spielers gibt.
27. **VORRANG ZWISCHEN SPIELERN UND BALLLINIE.** Als Balllinie (Line of the Ball, LOB) gilt der verlängerte Weg, den der Ball zurückgelegt hat bzw. zurücklegen wird. Dies gilt auch, wenn der Ball von einem Pferd getreten wurde oder er das Pferd eines Spielers oder Umpires bzw. irgendein anderes Hindernis auf dem Spielfeld getroffen hat. Verfehlt ein Spieler bei einem Freischlag den Ball, gilt als Balllinie die Richtung, in die der Spieler geritten ist. Die Balllinie bildet den Referenzpunkt bei der Bestimmung des Vorrangs zwischen Spielern. **Siehe Anhang B.**
- a. Reiten zwei gegnerische Spieler exakt an der Balllinie und greifen gleichzeitig gegeneinander ins Spiel ein – unabhängig davon, ob sie einander folgen oder sich begegnen – haben sie Vorrang gegenüber allen anderen Spielern.
 - b. Ein Spieler, der exakt an der Balllinie reitet und den Ball an seiner Offside hat – unabhängig davon, ob er folgt oder einem anderen Spieler begegnet –, hat Vorrang gegenüber allen anderen Spielern, außer, wenn er zwei Spielern begegnet wie oben dargelegt.
 - c. Ein Spieler darf nicht vor den Spielern an der Balllinie reiten, außer er tut dies mit einem solchem Abstand und mit solcher Geschwindigkeit, dass es nicht auch nur das geringste Risiko für einen Zusammenstoß oder eine Gefährdung eines anderen Spielers gibt. Reitet ein anderer Spieler auf sichere Weise vor einen anderen Spieler und gewinnt die Kontrolle über den Ball, dann darf ein Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht von hinten in ihn hineinreiten.
 - d. Befindet sich keiner der Spieler exakt auf der Balllinie und zwei oder mehr Spieler reiten in dieselbe Richtung – unabhängig davon, ob sie folgen oder sich begegnen –, hat der Spieler Vorrang, der sich im kleineren Winkel zur Balllinie befindet. Befinden sich alle Spieler im gleichen Winkel, hat derjenige Vorrang, der die Balllinie auf seiner Offside hat.
 - e. Ein Spieler, der in dieselbe Richtung reitet, wie der Ball geht bzw. gegangen ist, hat Vorrang gegenüber einem Spieler bzw. mehreren Spielern, die aus der Gegenrichtung kommen, außer diese erfüllen die Bedingungen in 28a oder b oben.
 - f. Ein Spieler bekommt nicht deswegen Vorrang, weil er als Letzter den Ball geschlagen hat, wenn er nach dem Schlagen des Balls von der exakten Balllinie abgewichen ist.
 - g. Beim Einwurf wird der Vorrang zwischen Spielern erst dann bestimmt, wenn der Ball die Linie des Line-Outs verlassen hat – entweder direkt durch den Einwurf des Umpires oder durch einen Schlag eines Spielers. Bis zu diesem Zeitpunkt dürfen Spieler den Ball aus jeder Richtung oder in jedem Winkel spielen, sofern sie dabei keine Gefahr oder kein Risiko für sich selbst, andere Spieler oder Pferde verursachen.
 - h. Der Ball darf von einem Spieler nicht auf der Nearside gespielt werden, wenn dadurch ein Spieler gefährdet wird, der den Ball sonst regelgerecht hätte spielen bzw. dies versuchen hätte können.
28. **BALLBESITZ.** Ein Spieler im Ballbesitz darf weiter entlang der Balllinie reiten und den Ball auf seiner Offside schlagen, wenn nicht gegen ihn regelgerecht ins Spiel eingegriffen wird.
- a. **Ball prallt ab.** Reitet ein oder mehrere Spieler mit Ballbesitz auf der Balllinie und der Ball wird aus irgendeinem Grund kurzzeitig abgelenkt, sind die Spieler noch immer berechtigt, den Ball zu spielen – wenn ihnen dies noch möglich ist –, ohne dass sie die Richtung wechseln müssen, und, falls nicht, wieder kurzzeitig auf der ursprünglichen Balllinie weiterzureiten. Sie dürfen den Ball nicht spielen, wenn sich ein anderer Spieler auf der neuen Balllinie etabliert hat.
 - b. **Änderung der Balllinie.**
 - (i) Ändert ein Spieler plötzlich die Balllinie in Richtung, in oder unter einen Spieler des gegnerischen Teams, dann muss der Spieler die neue Balllinie frei machen und darf den Ball nicht spielen; der Spieler

im Ballbesitz muss es dem gegnerischen Spieler jedoch ermöglichen, dies zu tun. Der Spieler mit Ballbesitz begeht ein Foul, wenn er in den anderen Spieler hineinreitet, um ein Foul gegen sich beanspruchen zu können.

- (ii) Ein Spieler im Ballbesitz auf der Offside darf den Ball in jedem beliebigen Winkel auf seine linke Seite verbringen; ein nachfolgender gegnerischer Spieler darf den Ball nur an seiner Nearside spielen.
 - c. **An einem Spieler vorbei schlagen.** Schlägt ein Spieler mit Ballbesitz den Ball an einem Gegenspieler vorbei, der auf der gleichen Linie und mit der gleichen Geschwindigkeit reitet, dann darf der Gegenspieler den Ball auf seiner Offside schlagen, wenn er dabei den ihm folgenden Spieler nicht kreuzt. Der nachfolgende Spieler darf nicht von hinten in ihn hineinreiten.
 - d. **Spielverzögerung.** Ein Spieler im Ballbesitz, der von einem Spieler des gegnerischen Teams gedeckt wird, muss weiterreiten, wenn dies geschieht. Bleibt er entweder stehen oder verringert er seine Geschwindigkeit auf Schrittempo, dann darf er den Ball nur einmal tappen und er oder ein Mitglied seines Teams muss innerhalb von fünf Sekunden den Ball entweder wegschlagen oder mit ihm losreiten. Befindet sich der Umpire in entsprechender Position, kann er „5 Sekunden“ oder „Play!“ ansagen. Ein Spieler gilt als gedeckt, wenn sich ein Spieler des gegnerischen Teams weniger als zwei Pferdelängen von seinem eigenen Pferd entfernt befindet und der Spieler im Ballbesitz weder blockiert noch abgeritten wird und daher weiterhin die Balllinie verfolgen kann.
 - e. **Wenden und Spiel an der Bande.** Der erste Spieler am Ball darf nicht vor einem Spieler auf der Balllinie wenden. Checkt der folgende Spieler jedoch oder wird er langsamer, dann darf der erste Spieler den Ball in eine beliebige Richtung schlagen, wenn er dabei seine Geschwindigkeit beibehält und das Spiel fortführt. Findet das Spielgeschehen an der Bande statt, dann muss der Spieler nach dem Wenden in der neu gewählten Richtung weiterreiten.
29. **MITFÜHREN DES BALLS.** Ein Spieler darf den Ball mit nichts anderem fangen, kicken, in der Richtung steuern oder schlagen als mit seinem Schläger. Ein Spieler darf den Ball mit einem beliebigen Körperteil nur einmal pro Spielzug blocken oder ablenken, jedoch nicht mit der offenen Hand fangen oder absichtlich mitführen. Falls der Ball sich bei einem Spieler, seinem Pferd oder in der Ausrüstung so verfängt, dass er nicht sofort fallen gelassen werden kann, ist von den Umpires zu pfeifen und das Spiel mit einem Einwurf (Throw-in) an der Stelle fortzusetzen, an welcher der Ball zuerst mitgeführt wurde.
30. **HOOKING.** Verboten ist Hooking am Schläger eines Gegenspielers, außer wenn sich der Spieler auf der gleichen Seite des Pferdes des Gegenspielers befindet wie der Ball oder in einer Linie direkt dahinter und der Schläger weder über, unter noch quer vor einem Körperteil des Pferdes des gegnerischen Spielers oder zwischen den Beinen des Pferdes geführt wird. Der gesamte Schläger des Spielers, gegen den das Hooking ausgeführt wird, muss sich unterhalb seiner Schulter befinden und der Spieler muss zudem gerade dabei sein, den Ball zu schlagen. Das Hooking oder Schlagen gegen den Schläger darf nicht mit übermäßiger Kraft erfolgen. Ein Offside-Backhand-Schlag kann während des Anschwingens zum Schlag gehookt werden während sich der Schläger noch hinter dem Spieler befindet – jedoch nur an dem Teil des Schlägers, der sich unterhalb der Schulter befindet. Hooking an der Nearside-Backhand ist allerdings nicht erlaubt.
31. **ABREITEN.** Ein Spieler darf einen Spieler der gegnerischen Mannschaft dann abreiten, wenn sich die Pferde mit der gleichen Geschwindigkeit, Schulter an Schulter und in sicherem Winkel zueinander bewegen. **Jeglicher Kontakt zwischen Pferden, der kein regelgerechtes Abreiten darstellt, ist nicht erlaubt.** Beim Abreiten muss der Ellbogen eng an der Körperseite geführt werden, und ein Spieler darf einen anderen nicht mit dem Kopf, der Hand, dem Arm oder dem Ellbogen schlagen oder stoßen.
32. **BLOCKIEREN.** Wird das Spiel nach einer Unterbrechung mit einem Schlag wieder aufgenommen, dürfen die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, ihre Gegenspieler nicht abreiten oder blockieren, um einen Angriff auf den Spieler einzuleiten, der den Schlag ausführt (der sogenannte „primäre Gegenspieler“). **Der primäre Gegenspieler muss sich für die Umpires eindeutig erkennbar machen, indem er seinen Schläger hebt, bevor der Ball im Spiel ist.** Wird der Ball im Anschluss für ein nachfolgendes Teammitglied liegen gelassen, darf der Spieler, der den Ball liegen gelassen hat, keinen Gegenspieler abreiten oder blockieren, der versucht denjenigen Spieler anzugreifen, für den der Ball liegen gelassen wurde.
33. **GEFÄHRLICHES REITEN (ROUGH PLAY).** Die folgenden Aktionen gelten als gefährliches Reiten und können neben einer Penalty zur Vergabe einer gelben oder roten Karte führen: und dazu führen können, dass die Umpires zusätzlich zu einer Penalty auch eine rote oder gelbe Karte geben:
- a. Abreiten in einem solchen Winkel, dass ein Spieler oder ein Pferd gefährdet oder das Pferd aus dem Gleichgewicht gebracht wird; ebenso das Abreiten vor oder hinter dem Sattel oder bei erheblichem Geschwindigkeitsunterschied, wenn dadurch Gefahr entsteht;
 - b. Fortgesetztes Abreiten eines Gegenspielers über die Grundlinie hinweg oder durch das Tor, wodurch ein Torrichter gefährdet wird;
 - c. Reiten an einem Gegenspieler vorbei, während sich gleichzeitig ein anderer Spieler auf der Balllinie befindet, auf eine Weise, die einen Umpire gefährdet;

d. Gleichzeitiges Abreiten eines gegnerischen Spielers durch zwei Spieler desselben Teams („Sandwiching“)

34. **GEFÄHRLICHES SPIEL (DANGEROUS PLAY).** Kein Spieler darf reiten, sein Pferd positionieren, den Schläger benutzen oder den Ball schlagen in einer Weise, die andere Spieler, Pferde, Offizielle oder sonstige Personen gefährdet oder das Wohlergehen des eigenen Pferdes unangemessen aufs Spiel setzt. Die folgenden Beispiele gelten als gefährliches Spiel und können zusätzlich zu einer Penalty zur Vergabe einer gelben oder roten Karte führen:
- a. einen Ball mit vollem Schwung und ausreichender Kraft schlagen, sodass ein anderer Spieler oder ein Pferd in legitimer Position aus nächster Nähe verletzt werden könnte. Ein Spieler darf sich nicht plötzlich in die Schlagbahn stellen, wenn der Schläger bereits zum Schlag ausholt;
 - b. von hinten in den Vorhand- oder Rückhandschlag eines Gegenspielers hineinreiten;
 - c. zickzack-Reiten vor einem anderen Spieler, sodass dieser entweder abbremsen oder einen Sturz riskieren muss;
 - d. vor einem anderen Spieler vorbeiziehen – vorne oder hinten – in einer Weise, die eines der beteiligten Pferde gefährdet;
 - e. Gefährlicher Schlägereinsatz, wie z. B.:
 - (i) voller Schlag in einem Getümmel oder beim Abreiten,
 - (ii) insbesondere unterhalb des Pferdehalses beim Abreiten,
 - (iii) wildes Schwingen des Schlägers in unmittelbarer Nähe zu anderen Spielern (z. B. in „Windmühlen-“ oder „Helikopter“-Bewegung).
 - f. Heranreiten an einen Gegner in der Absicht, diesen einzuschüchtern und zum Aufgeben oder Verfehlen des Schlags zu bringen, auch wenn dabei kein Foul oder Kreuzen vorliegt;
 - g. Reiten in den Umpire – die Verantwortung liegt beim Spieler, eine Kollision mit dem Umpire zu vermeiden.
35. **UNSPORTLICHES VERHALTEN.** Die Spieler, Teams oder weitere, dem Team zuzurechnende Beteiligte dürfen sich nicht unangemessen oder anderweitig so verhalten, dass sie den Polosport in Verruf bringen könnten. Die folgenden Beispiele zeigen, welche Aktionen als unsportliches Verhalten gelten und dazu führen können, dass die Umpires zusätzlich zu einer Penalty auch eine rote oder gelbe /Karte geben:
- a. mangelnder Respekt oder vulgäre oder beleidigende Sprache oder Gesten gegenüber Offiziellen, Spielern, Trainern oder Zuschauern; dazu zählt auch andauerndes Reklamieren oder Streiten mit Umpires oder Offiziellen – verbal, gestisch oder mit dem Schläger;
 - (i) übermäßiges Reklamieren durch einen Spieler, der nicht direkt am Spiel beteiligt ist,
 - b. Greifen mit der Hand nach einem anderen Spieler, dessen Pferd oder Ausrüstung, oder der Einsatz eines Arms, um den Gegner an seinem Schlag oder an der Kontrolle seines Pferdes zu hindern, sowie das Halten des Schlägers in einer Weise, die das Spiel des Gegners oder seines Pferdes behindert;
 - c. Schlagen eines anderen Spielers oder dessen Pferdes mit dem Schläger, der Gerte, der Hand oder der Faust;
 - d. Herbeiführung einer unnötigen Spielverzögerung ohne jeglichen Grund oder zum Vorteil des eigenen Teams vor oder während des Spiels, unabhängig davon, ob der Ball aus dem Spiel oder „dead“ ist;
 - e. Vortäuschen einer Verletzung an Pferd oder Spieler, um ein Anhalten des Spiels zu erzwingen;
 - f. Weigerung, das Spiel fortzusetzen, oder das Verlassen des Spielfelds während eines laufenden Chukkas ohne Zustimmung der Umpires; als Ausnahmen gelten lediglich der Wechsel des Pferdes oder des Schlägers sowie ein regelkonformer Abgang vom Spielfeld;
 - g. Misshandlung eines Pferdes, z. B. durch Einsatz der Gerte, wenn der Ball aus dem Spiel ist, unnötiger oder übermäßiger Einsatz von Gerte oder Sporen zu jeglicher Zeit, oder das Zerren oder Stoßen des Pferdes am Maul. (Siehe Teil 2 Regel 3c: Gerten.)
 - h. Absichtliches oder rücksichtsloses Schlagen des Balls über die Sicherheitszone hinaus, oder wenn der Ball aus dem Spiel oder „dead“ ist, in einer Weise, die einen Zuschauer oder Offiziellen möglicherweise verletzen oder eine Sachbeschädigung verursachen könnte.

ABSCHNITT 5 – PENALTY

36. **FOUL, KEIN FOUL UND VORTEILSREGEL.** Die Umpires halten das Spiel aufgrund eines Fouls an, indem sie pfeifen. Sind sich die Umpires nach Beratung einig, dass kein Foul begangen wurde, oder entscheidet der Referee auf „Kein Foul“, dann wird ein Einwurf in Richtung der nächstgelegenen Bande oder Seitenlinie von der Stelle aus ausgeführt, an der sich der Ball befand, als das vermeintliche Foul begangen wurde, es sei denn, es wird ein „No Foul Advantage Fair Play Dropped Ball“ zugesprochen. Die Umpires können entscheiden, nicht abzapfeifen oder später abzapfeifen, wenn das Abpfeifen dem gefaulten Team zum Nachteil gereichen würde.
37. **BALLPOSITIONIERUNG UND AUFRUF ZUM SPIEL.** Nachdem der Umpire den Ball fallen gelassen hat, hat der Spieler 30 Sekunden Zeit, um den Ball neu zu positionieren und zu spielen. Sobald der Ball positioniert ist, ruft der Umpire „Play“. Bei Verstößen gegen das vorgeschriebene Verfahren siehe Penalty 7a und 7b. Wenn beide Teams das Verfahren nicht korrekt befolgen, wird der Penalty am selben Ort und unter denselben Bedingungen wiederholt.
38. **PENALTY 1.** Wenn ein Spieler nach Ansicht der Umpires in der Nähe des Tores ein gefährliches oder vorsätzliches Foul begeht, um ein Tor zu verhüten, ist dem gefaulten Team ein Tor zuzusprechen. Das Spiel wird mit einer Penalty 5b zugunsten des gefaulten Teams fortgesetzt; die Seiten werden gewechselt.

39. **PENALTY 2 – FREISCHLAG VON DER STELLE ODER 30-YARD-FREISCHLAG**

Wird ein Foul innerhalb der 30-Yard-Linie begangen, kann der Captain des gefoulten Teams entscheiden, ob ein unverteidigter Freischlag entweder von der Stelle des Fouls oder von der 30-Yard-Linie gegenüber der Tormitte des foulenden Teams ausgeführt werden soll:

- Alle Spieler des den Schlag ausführenden Teams müssen sich hinter dem Ball befinden. Der Spieler, der den Schlag ausführt, darf den Ball nur einmal schlagen oder nach ihm schlagen und darf ihn nicht noch einmal spielen. Sollte der Ball die Tor- oder die Grundlinie nicht überqueren oder vom Torpfosten zurückprallen, wird dem Team, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, ein Freischlag von der Stelle zugesprochen, an welcher der Ball liegen geblieben ist, wie auch bei Penalty 5a. Der Ball kann nach außen in Richtung Banden oder Seitenlinie verlegt werden, wenn ein Torpfosten den Spieler, der den Freischlag ausführt, behindert.
- das verteidigende Team darf nicht ins Spiel eingreifen und muss sich hinter der eigenen Grundlinie, jedoch außerhalb der Torpfosten und nicht hinter dem Tor, aufstellen. Die Spieler dürfen den ausführenden Spieler nicht ablenken – auch nicht unbeabsichtigt – und müssen abwarten, bis der Ball zum Stillstand gekommen ist.

40. **PENALTY 3 – 40-YARD-FREISCHLAG.** Ein Freischlag 40 Yards (ca. 36,6 m) von der Torlinie des foulenden Teams gegenüber der Tormitte.

- a. Alle Spieler des ausführenden Teams müssen sich hinter der 40-Yard-Linie befinden. Der Schlag muss in einem Versuch mit der Absicht, ein Tor zu erzielen, ausgeführt werden. Wenn der ausführende Spieler den Ball verfehlt, fehlleitet oder nicht korrekt trifft, darf er oder ein Mitspieler seines Teams den Ball nur mit einem Half Shot schlagen oder nach ihm schlagen – also mit einer Schlagbewegung, bei der der Schlägerkopf unterhalb der Schulterhöhe in den Schwung einsetzt. Diese Einschränkung gilt so lange, bis der Ball von einem Spieler des verteidigenden Teams geschlagen oder gespielt wurde.
- b. Alle Mitglieder des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, müssen sich hinter ihrer Grundlinie, aber außerhalb des Tors befinden, bis der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wurde. Wenn der Ball ins Spiel eingebracht wurde, dürfen die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, das Feld nicht zwischen den Torpfosten hindurch betreten.

41. **PENALTY 4 – 60-YARD-FREISCHLAG.** Ein Freischlag für das gefoulte Team von der Mitte der 60-Yard-Linie, die dem Tor des foulenden Teams am nächsten liegt.

- a. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich frei positionieren. Der Schlag muss in einem Versuch mit der Absicht, ein Tor zu erzielen ausgeführt werden. Wird der Ball vom ausführenden Spieler verfehlt, fehlgeleitet oder nicht korrekt getroffen, darf er oder ein anderer Spieler seines Teams den Ball nur mit einem Half Shot schlagen oder nach ihm schlagen, bis der Ball von einem Spieler des verteidigenden Teams gespielt oder geschlagen wurde. Ein Half Shot ist ein Schlag, bei dem die Bewegung des Schlägers unterhalb der Schulterhöhe begonnen wird. Der Schläger darf jedoch über Schulterhöhe gehoben werden, um den Ball zu stoppen oder abzulenken..
- b. Das gesamte Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, muss sich 40 Yards von der Penalty-4-Linie entfernt aufstellen und dort verbleiben, bis der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wurde. Diese Position wird durch einen Punkt 20 Yards vor der Grundlinie in der Mitte des Tores markiert und dient den Umpires als Referenz..

42. **PENALTY 5A – FREISCHLAG VON DER STELLE.** Eine Penalty 5a ist ein Freischlag von der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Foul begangen wurde, aber mindestens 4 Yards (ca. 3,6 m) von der Bande oder Seitenlinie entfernt.

- a. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- b. Die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, müssen sich hinter einer gedachten Linie, die parallel zur Grundlinie verläuft, 30 Yards (ca. 27,4 m) vom Ball entfernt aufhalten.

43. **PENALTY 5B – FREISCHLAG VON DER MITTE.** Eine Penalty 5b ist ein Freischlag von der Mitte des Spielfelds.

- a. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- b. Die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, müssen sich hinter einer gedachten Linie, die parallel zur Grundlinie verläuft, 30 Yards (ca. 27,4 m) vom Ball entfernt aufhalten.

44. **PENALTY 6 – SAFETY 60.** Ein Freischlag von einem Punkt auf der 60-Yard-Linie gegenüber der Stelle, an welcher der Ball die Grundlinie überquert hat – allerdings nicht weiter als 40 Yards (ca. 36,6 m) von der Mitte entfernt.

- a. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten. Der Freischlag ist wie bei Penalty 4 mit einem Schlag mit Torabsicht auszuführen.
- b. Das Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, muss sich hinter der 30-Yard-Linie aufstellen und mindestens 40 Yards vom Ball entfernt bleiben, bis der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wurde.

45. **PENALTY 7A – PENALTY NOCH EINMAL AUSZUFÜHREN.**

- a. **Nichteinhaltung der korrekten Abläufe durch das Team, gegen das der Freischlag ausgeführt wird.** Wenn sich das Team, gegen das der Freischlag verhängt wurde, nicht an die korrekten Abläufe hält und kein Tor erzielt oder gegeben wurde, ist die Penalty noch einmal auszuführen. Im Falle einer Penalty 5 ist diese 30 Yards

(ca. 27,4 m) näher zum Tor des foulenden Teams auszuführen. Hätte der Strafschlag ein Tor ergeben, wurde jedoch von einem Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, aufgehalten, und hat dieses Team die korrekten Abläufe nicht eingehalten, dann ist ein Tor zu geben.

- b. **Nichteinhaltung der korrekten Abläufe durch beide Teams.** Wenn beide Teams sich nicht an die korrekten Abläufe halten, ist die Penalty von der gleichen Stelle aus und unter den gleichen Bedingungen noch einmal auszuführen.

46. **PENALTY 7B – NICHTEINHALTUNG DES KORREKTEN ABLAUFES FÜR PENALTY A – FREISCHLAG VON DER STELLE.** Wenn sich das Team, das den Schlag ausführt, nicht an den korrekten Ablauf hält, wird dem Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, eine Penalty 5a von der Stelle aus zugesprochen, an der die Penalty ausgeführt werden sollte bzw. ausgeführt wurde.

47. **PENALTY 8 – EINWURF (THROW-IN).** Der Umpire wirft den Ball zur nächstgelegenen Bande hin ein, wo sich der Ball befunden hat, als abgepfiffen wurde. Die Vorgehensweise bei einem Einwurf aufgrund von Verzögerung beim Einschlag ist in Regel 15b aufgeführt.

48. **PENALTY 9A – PLATZVERWEIS AUFGRUND VON AUSTRÜSTUNG (PFERD).** Das Pferd ist vom Spielfeld zu verweisen und darf solange nicht wieder spielen, bis der Grund des Regelverstößes beseitigt ist. Unmittelbar nachdem das Pferd das Feld verlassen hat, wird das Spiel wiederaufgenommen.

49. **PENALTY 9B – PLATZVERWEIS AUFGRUND VON AUSTRÜSTUNG (SPIELER).** Der Spieler ist vom Spielfeld zu verweisen und darf solange nicht wieder spielen, bis der Grund des Regelverstößes beseitigt ist. Unmittelbar nachdem der Spieler das Feld verlassen hat, wird das Spiel wiederaufgenommen.

50. **DISZIPLINARKARTEN.** Zusätzlich zu einer Penalty können die Umpires auch eine Disziplinkarte gegen einen Spieler verhängen. Dies kann auch bei einer Regelverletzung der Fall sein; üblicherweise wird eine Disziplinkarte aber bei gefährlichem Spiel, unsportlichem Verhalten oder wiederholten Regelverstößen gegeben. Die Umpires müssen sich einig sein, dass der Spieler eine Disziplinkarte erhalten soll, und müssen sich bei Uneinigkeit an den Referee wenden, dessen Entscheidung final ist, sowie sichergehen, dass der/die Spieler, gegen den/die die Disziplinkarte verhängt wurde(n), sowie deren Teamcaptain(s) diese anerkennen.

- a. **Gelbe Karte und Strafbank.** Ein Spieler kann für ein Vergehen eine gelbe Karte erhalten oder bei schwerwiegenderem Verhalten zwei gelbe Karten auf einmal, was einem Strafbankverweis entspricht. Ein Spieler muss auf die Strafbank (zwei Minuten Spielzeit), wenn er:

- zwei gelbe Karten im Spiel erhalten hat;
- bereits mit einer gelben Karte gestartet ist und eine weitere erhält;
- oder bei entsprechendem Verhalten direkt zwei gelbe Karten für ein einziges Vergehen bekommt.

- Der Spieler begibt sich entweder zur Ponyline oder zu einem vom austragenden Club festgelegten Bereich (Strafbank) und darf dort zwei Minuten Spielzeit lang nicht am Spiel teilnehmen.

- Der Referee oder Zeitnehmer zeigt während dieser Zeit eine Flagge, die gesenkt wird, sobald der Spieler wieder teilnehmen darf – sofern er sich in einer Onside-Position befindet.

- Die Zeit kann sich über mehrere Chukkas oder ins nächste Spiel des Turniers erstrecken.

- Ein Spieler kann mehrmals innerhalb eines Spiels oder Chukkas auf die Strafbank geschickt werden.

- b. **Rote Karte.**

(i) Ein Spieler kann jederzeit eine rote Karte erhalten, auch bei einem ersten Verstoß.

(ii) Erhält ein Spieler eine rote Karte, wird er für den Rest des Spiels vom Platz gestellt. Nach zwei Minuten Spielzeit darf der vom Platz gestellte Spieler ersetzt werden. Wenn der Spieler eine rote Karte erhalten hat, weil er das Spiel vor der letzten Glocke ohne Erlaubnis der Umpires verlassen hat, darf er nicht ersetzt werden.

(iii) Auch nach dem Ende des Spiels kann eine rote Karte vergeben werden, wenn das Verhalten eines Spielers dies rechtfertigt. Eine rote Karte zählt bei der Anrechnung wie zwei gelbe Karten.

(iv) Ein Spieler mit einer roten Karte wird automatisch für das nächste Spiel im Turnier gesperrt. In diesem Fall gelten die Regeln zu Änderungen im Team. Wurde die Sperre während des bzw. nach dem letzten Spiel im Turnier verhängt, gilt sie für ein anderes bzw. andere gleichwertige Spiele. Die Entscheidung wird von den Stewards des DPV getroffen.

ABSCHNITT – HPA – Relevante Allgemeinbestimmungen für den deutschen Poloverband (Auszug)

51. **Einrichtungen.** Kein Spieler darf an offiziellen Turnieren, Clubspielen oder Trainings-Chukkas teilnehmen, die unter Aufsicht oder im Namen eines dem Deutschen Poloverband (DPV) angeschlossenen Clubs durchgeführt werden, sofern er nicht als assoziiertes Mitglied beim DPV registriert ist und spielberechtigt ist.
52. **Sicherheit und Gesundheitsschutz.** Alle Reiter (einschließlich Grooms und Ersatzspieler) müssen beim Reiten auf einem Poloplatz stets einen geprüften Schutzhelm tragen, der den Sicherheitsstandards des DPV entspricht.
- Bei Verdacht auf Gehirnerschütterung ist ein Spieler mindestens 21 Tage vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Für Spieler mit Handicap 3+ (High Goal) kann dieser Zeitraum bei ärztlicher Freigabe durch eine anerkannte Sportklinik verkürzt werden.
 - Die Verantwortung für die Überwachung und Umsetzung der gesundheitlichen Vorgaben liegt beim Spieler und dem jeweiligen Club.
53. **Doping und unerlaubte Substanzen.** Kein Spieler darf an einem Spiel, Chukker oder Training teilnehmen, wenn er unter dem Einfluss illegaler Drogen oder Stimulanzien steht. Stichprobenartige oder gezielte Kontrollen können durch den DPV in Zusammenarbeit mit den Clubs durchgeführt werden.
54. **Anerkennung ausländischer Sperren.** Ein Spieler, der von einem anderen nationalen Polo-Verband gesperrt wurde und dessen Sperre dem DPV mitgeteilt wurde, darf während der Laufzeit der Sperre nicht in Deutschland oder bei DPV-verantworteten Veranstaltungen spielen – außer mit ausdrücklicher Genehmigung des Disziplinarausschusses.
55. **Verhalten und Disziplin.** Spieler, die sich als Gäste auf dem Gelände eines anderen DPV-Clubs aufhalten oder dort spielen, unterliegen den dort gültigen Verhaltens- und Disziplinarregeln ebenso wie die Mitglieder des gastgebenden Clubs.
56. **Pony Welfare.** Das Wohlergehen der Ponys hat im deutschen Polosport oberste Priorität. Die folgenden Regelungen basieren auf den Leitlinien der HPA sowie den geltenden deutschen Tierschutzgesetzen und sind durch alle Spieler, Besitzer und Veranstalter strikt einzuhalten.
- Kein Pony darf mehr als 3 Chukkas pro Tag spielen oder an mehr als zwei Veranstaltungsorten innerhalb eines Tages eingesetzt werden.
 - Zwischen zwei Einsätzen muss ein Pony eine Pause von mindestens 10 Minuten erhalten.
 - Ein Pony darf maximal 7,5 Minuten am Stück gespielt werden ohne anschließende 10-minütige Pause.
 - Ponys, die Medikamente erhalten haben, dürfen am selben Tag nicht mehr eingesetzt werden.
 - Ponys mit auffälligem Verhalten (z. B. Trittverhalten oder mangelnder Kontrolle) können durch den Veranstalter oder DPV-Offizielle gesperrt werden.
 - Während der Sperrzeit darf das Pony nur mit Zustimmung des austragenden Clubs an Trainings teilnehmen.
 - Bei medizinischer Behandlung oder Verdacht auf Schmerzen ist der zuständige Tierarzt hinzuzuziehen und die Spieltauglichkeit zu dokumentieren.
 - Ohren- oder Nasenzwicken (Twitching) ist grundsätzlich verboten – medizinisch begründete Ausnahmen für Nasenzwicken nur durch Tierarzt.
 - Das Kürzen oder Entfernen von Tasthaaren (Whiskers) ist gemäß §6 TierSchG unzulässig und wird als Tierschutzverstoß gewertet.
 - Jedes Pony muss einen gültigen Equidenpass mitführen. Bei Turnieren kann eine Kontrolle durch den DPV erfolgen.
 - Impfungen gegen Influenza müssen aktuell und im Equidenpass dokumentiert sein. Ohne gültigen Impfschutz besteht Spielverbot.
 - Ponys mit Verdacht auf ansteckende Krankheiten (z. B. Druse, Herpes) dürfen die Anlage nicht betreten. Eine schriftliche Freigabe eines Tierarztes ist erforderlich.
 - Zugang zu frischem Wasser ist jederzeit zu gewährleisten – vor, während und nach dem Spiel.
57. **Ausrüstung der Spieler und der Ponys**
- a. Ausrüstung der Spieler
- Es ist jederzeit ein zugelassener Polohelm gemäß den Sicherheitsstandards des DPV zu tragen.
 - Stiefel mit Absatz, Handschuhe und Knieschützer werden empfohlen.
 - Sporen müssen stumpf sein. Rädchen (Rowels) sind erlaubt, sofern sie abgerundet sind. Maximale Länge: 2 cm, abwärts gerichtet.
 - Ein Spieler, dessen Sporen ein Pony verletzt haben, darf für den Rest des Spiels keine Sporen mehr tragen.
 - Gerten/Peitschen dürfen eine maximale Gesamtlänge von 122 cm (48 inches) haben.
 - Die Gerte darf nur mit der linken Hand eingesetzt werden, und nur während des Spiels am Schulter- oder Hinterhandbereich des Ponys.
 - Die Verwendung der Gerte bei Rückkehr zum Spiel nach einem Wechsel oder zur Disziplinierung außerhalb des Spiels ist untersagt.

- Missbrauch umfasst: wiederholten Gebrauch ohne Reaktionszeit, Schläge auf Flanken, zu starkes Schlagen, übermäßige Geräuscentwicklung oder sichtbare Verletzungen.
- Erster Verstoß: Gelbe Karte oder Doppelgelb (Spieler ohne Gerte für Rest des Spiels). Zweiter Verstoß: Gelb und ohne Gerte zurück ins Spiel.

b. Ausrüstung der Ponys

- Ponys müssen korrekt gesattelt sein. Gurte und Zügel sind vor Spielbeginn zu prüfen.
- Es dürfen keine scharfen oder nicht zugelassenen Gebisse verwendet werden. Minstdurchmesser für das Mundstück: 6,5 mm.
- Gebisslose Zäumung (Hackamore) ist nur im Training erlaubt und nur mit Clubgenehmigung.
- Zungenbänder (tongue ties) sind nicht erlaubt.
- Schweife müssen eingeflochten oder hochgebunden sein. Schweifbänder dürfen nicht einschnüren.
- Stirnbänder und Nasenriemen dürfen das Pferd nicht in seiner Atmung einschränken.