

# HURLINGHAM POLO ASSOCIATION SPIELREGELN 2016

---



Aus dem Englischen:

Christine Bauer, Cornelia Dickow, Laura Ferrarotti-Gallardo



Alle Anpassungen, die vom DPV in der deutschen Fassung vorgenommen wurden, unterliegen dem Copyright des DPV.

POLOPLATZ UND ZUGANG WÄHREND DES SPIELS		UNTERBRECHUNGEN – UHR ANGEHALTEN	
1.1	Poloplatz	3	
1.2	Zugang während des Spiels	4	
DIE OFFIZIELLEN			
1.3	Zuständigkeit	4	
1.4	Referee	4	
1.5	Umpires	5	
1.6	Torrichter	5	
1.7	Zeitnehmer	5	
1.8	Spielberichtsführer	5	
1.9	Assistent an der Anzeigetafel	5	
1.10	Richtlinien	5	
REGELN AUF DEM FELD VERWENDETE BEGRIFFE			
1.11	Verwendete Begriffe	6	
DAUER			
1.12	Anzahl der Chukkas	7	
1.13	Nicht beendetes Spiel	8	
1.14	Glocke und Pausen	8	
1.15	Zeit anhalten	8	
1.16	Länge der Chukkas	8	
1.17	Foul bei (zeitgleich) Glocke	9	
SPIELBEGINN UND TORE NACH HANDICAP			
1.18	Spielbeginn	9	
1.19	Goals nach Handicap	10	
SIEG UND TORE ERZIELEN			
1.20	Gewinnen	10	
1.21	Tore erzielen	10	
SEITENWECHSEL UND FORTSETZUNG DES SPIELS			
1.22	Seitenwechsel	11	
1.23	Fortsetzen des Spieles	12	
UNTERBRECHUNGEN – UHR NICHT ANGEHALTEN			
1.24	Ball ins Aus geschlagen	12	
1.25	Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie	12	
1.26	Verteidigender Spieler schlägt hinter die Grundlinie	13	
1.27	Uhr wegen Spieler angehalten	13	
1.28	Uhr wegen Pferd angehalten	14	
1.29	Uhr wegen Ausrüstung angehalten	15	
1.30	Mitführen des Balles	15	
1.31	Beschädigter oder eingetretener Ball	16	
BALLLINIE UND VORRANG/ RANGFOLGE			
1.32	Balllinie	16	
1.33	Vorrang/Rangfolge zwischen Spielern Abbildungen	16 17-18	
1.34	Kreuzen	18	
1.35	Spiel auf der Nearside	19	
1.36	Ballbesitz	19	
1.37	Wenden und Spiel an der Bande	20	
GEFÄHRLICHES REITEN			
1.38	Gefährliches Reiten	20	
ROHES SPIEL UND NICHT REGELGERECHTE VERWENDUNG DES SCHLÄGERS			
1.39	Rohes und regelwidriges Spiel	21	
1.40	Hooking und nicht regelgerechte Verwendung des Schlägers	21	
UNSPORTLICHES VERHALTEN			
1.41	Unsportliches Verhalten	22	
STRAFEN			
1.42	Vorteilsregel	23	
1.43	Positionieren des Balls	23	
1.44	Nichteinhaltung der korrekten Abläufe	23	
1.45	Penalty 1 - 1.54 Penalty 10	24-30	

## 1.1 Poloplatz

- a. Spielfeld** Als Spielfeld wird der speziell vorbereitete Bereich zwischen den Seitenlinien bzw. Banden und der Grundlinie bezeichnet.
- (i) Volle Größe: Ein Spielfeld voller Größe hat folgende Maße: Länge: 300 Yards (275 Meter)  
Breite: 200 Yards (180 Meter) ohne Banden und 160 Yards (146 Meter) mit Banden.
  - (ii) Mindestgröße:  
Die Mindestgröße eines Spielfelds beträgt:  
Länge: 250 Yards (230 Meter)  
Breite: 175 Yards (160 Meter) ohne Banden und 145 Yards (130 Meter) mit Banden.
- b. Sicherheitszone** Als Sicherheitszone wird ein spezieller Bereich an beiden Enden sowie beiden Seiten des Spielfelds bezeichnet. Hinter den Seitenlinien/Banden wird die Einrichtung einer 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 Spielfeld. Vorfälle in der Sicherheitszone sind genauso zu behandeln wie Spielereignisse innerhalb des Spielfelds.
- c. Tore und Torlinie** Die Torpfosten sind 7,3 Meter (8 Yards) voneinander entfernt zu positionieren (Innenmaße) und stehen mittig ausgerichtet an beiden Enden des Poloplatzes. Als Torlinie wird dabei der Teil der Grundlinie bezeichnet, der sich zwischen den beiden Torpfosten an den beiden Enden des Spielfelds befindet. Die Torpfosten sollen mindestens 3 m (10 ft) hoch und leicht genug sein, um bei einer Kollision nachzugeben.
- d. Banden** Wenn Banden zum Einsatz kommen, sollen diese nicht höher als ca. 30 cm (11 Inch) sein und mindestens 2,5 cm (1 Inch) dick sein. Die Banden können zum Ende des Spielfelds hin in einem Bogen verlaufen.
- e. Ball** Der Durchmesser des Balles soll zwischen 7,6 cm und 8,9 cm (3 bis 3,5 Inch), das Gewicht zwischen 120 g und 135 g (4,25 oz und 4,75 oz) betragen.

- 1.2 Zugang während des Spiels** Während des Spiels dürfen sich nur die Spieler, die Umpires und die Torrichter in der Sicherheitszone aufhalten. Als Ausnahme gilt:
- Personen, die einem Spieler einen Schläger bringen, dürfen für die Übergabe die Sicherheitszone, nicht aber das Spielfeld, betreten.
  - Die Spieler dürfen in den vorgesehenen Wechselbereichen (gekennzeichnet oder gedacht) an den vier Ecken des Spielfeldes wechseln. Ein Wechsel in der Sicherheitszone zwischen den beiden 30-Yard-Linien ist nicht erlaubt.
  - Während des Spiels dürfen die Pferde zwischen der Ponyline und dem Wechselbereich hindurchgeritten werden, wenn dies verantwortungsvoll und mit sicherer Geschwindigkeit erfolgt.

## DIE OFFIZIELLEN

- 1.3 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.
- 1.4 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 mit anderen Personen unterhalten 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.

- 1.5 Umpires** Normalerweise gibt es zwei berittene Feldschiedsrichter, deren Aufgabe es ist, das Spiel gemäß dem Regelwerk der HPA zu beaufsichtigen. Entscheidet der Referee auf „Kein Foul“ oder sind sich die Umpires nach Beratung einig, dass kein Foul begangen wurde, 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.
- 1.6 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.
- 1.7 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.
- 1.8 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.
- 1.9 Assistent an der Anzeigetafel** Der Assistent ist dafür verantwortlich, die Anzeigetafel vor dem Spiel vorzubereiten und die gefallenen 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.
- 1.10 Richtlinien für Offizielle**  
Anmerkung DPV: siehe Regulations 2015 bzw. das gültige Turnierstatut.

## REGELN AUF DEM FELD

### VERWENDETE BEGRIFFE

- 1.11 Verwendete Begriffe** Nachstehend findet sich eine Liste häufig verwendeter Begriffe und deren Bedeutung:
- a. Foul** Ein Foul ist als Verstoß gegen das Regelwerk definiert.
  - b. 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 Freischiag ist der Ball im Spiel, sobald das Team, das den Freischiag ausführt, entweder den Ball geschlagen hat oder aber nach dem Ball geschlagen, ihn aber verfehlt hat.
  - c. Ball „dead“/Spielunterbrechung** Der Ball ist „dead“ und das Spiel gilt als unterbrochen, wenn der Umpire pfeift oder wenn die Glocke zum Ende des letzten Chukkas ertönt. Die Zeit wird angehalten.
  - d. Ball aus dem Spiel** Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er über die Seitenlinie/Bande gegangen ist und so liegt, dass er diese nicht berührt, bzw. wenn er über die Grundlinie geschlagen wurde, außer, wenn der Umpire abgepfiffen hat oder ein Tor erzielt wurde. Ein Ball auf der Linie ist noch im Spiel. Die Zeit wird nicht angehalten.
  - e. Neutral** Das Spiel gilt dann als neutral, wenn keine Seite im Vorteil ist bzw. Vorteil gegeben wird.
  - f. Einwurf** (Throw-in) Der Umpire hat sich an der gemäß Regelwerk festgelegten Stelle des Spielfeldes zu positionieren. Die Teams stellen sich jeweils auf ihrer Seite einer gedachten Linie gegenüber dem Umpire auf. Kein Spieler darf sich dabei näher als ca. 4,5 Meter (5 Yards) am Umpire befinden. Der Umpire wirft den Ball von unten niedrig und fest zwischen die Reihen der gegenüber voneinander aufgestellten Spieler. Die Spieler müssen stehen bleiben; Kontakt ist erst dann erlaubt, wenn der Ball die Hand des Umpires verlassen hat.
  - g. Freischiag** Ein Freischiag wird nach Foul gegeben, oder

wenn der Ball über die Grundlinie geschlagen wurde. Der Freischlag ist nach der Ansage „Play“ des Umpires auszuführen. Der Spieler soll den Ball beim ersten Anreiten schlagen bzw. nach ihm schlagen. Beim Anreiten darf er dabei nicht über den Ball oder im Kreis reiten.

- h. Freischlag in einem Zug** Freischlag in einem Zug bedeutet, dass der Freischlag mit einem Schlag mit Torabsicht auszuführen ist. Der Spieler darf somit nicht mehrere kleinere, vorbereitende Schläge ausführen, um den Ball für sich selbst oder einen Spieler seiner Mannschaft vorzulegen.
- i. 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. Das Abreiten eines Gegenspielers ist nicht erlaubt, wenn der Ball im Aus bzw. „dead“ ist.
- j. Hinter dem 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.
- k. Offside** (abseits) Ein Spieler befindet sich offside (abseits), wenn er beim Einwurf oder einem Freischlag auf der Seite des gegnerischen Teams aufs Spielfeld kommt. Ist ein Spieler offside, darf er erst dann ins Spielgeschehen eingreifen, wenn er sich hinter einem Spieler seiner eigenen Mannschaft befindet.
- l. Decken/Abreiten** Ein Spieler wird dann als von einem Gegenspieler abgeritten bzw. gedeckt bezeichnet, wenn sich dieser Spieler näher als zwei Pferdelängen am Spieler in Ballbesitz befindet, vorausgesetzt, der abreitende Spieler hindert den Spieler am Ball nicht am Vorwärtskommen.

## DAUER

**1.12 Anzahl der Chukkas** Standardmäßig dauert ein Spiel sechs Chukkas (ohne Extrazeit). Je nach Turnierniveau kann die Turnierleitung eine abweichende Länge festlegen.



**1.13 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 selbigen Tag unmöglich machen, wie beispielsweise einsetzende Dunkelheit oder die Wetterverhältnisse. 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 Spiel und die Ballposition genauso, wie es zuvor unterbrochen wurde.

#### **1.14 Glocke und Pausen**

- a. Der Zeitnehmer läutet fünf Minuten vor dem geplanten Spielbeginn die Glocke (bzw. betätigt eine Hupe), um Teams und Offizielle auf den Spielbeginn hinzuweisen.
- b. Bei allen Spielen gibt es eine Halbzeitpause von fünf Minuten. Alle weiteren Pausen zwischen den Chukkas sind drei Minuten lang, mit Ausnahme der Pause vor dem ersten Chukka in der Extrazeit (wenn es eine solche gibt), die ebenfalls fünf Minuten beträgt. Bei Spielen mit fünf Chukkas ist die Halbzeitpause nach dem dritten Chukka abzuhalten.
- c. Eine Glocke signalisiert das Ende der Pause und zeigt den Teams an, dass die Umpires das Spiel fortsetzen werden.

**1.15 Zeit anhalten** Wird ein Tor erzielt oder ist der Ball aus dem Spiel, geht das Spiel weiter und die Zeit wird nicht angehalten. Die Zeit wird angehalten, wenn der Umpire abpfeift. Wurde die Zeit angehalten, läuft die Uhr dann weiter, wenn der Ball wieder ins Spiel kommt.

#### **1.16 Länge der Chukkas**

- a. **Normales Chukka** Bei allen Chukkas mit Ausnahme des letzten und den Chukkas in der Extrazeit ertönt die erste Glocke nach 7 Spielminuten und zeigt damit an, dass noch 30 Sekunden verbleiben. Ist der Ball im Aus oder „dead“, wenn die Glocke ertönt, pfeift der Umpire ab und beendet damit das Chukka. Ansonsten pfeift der Umpire nach der ersten Glocke dann ab, um das

Chukka zu beenden, wenn:

- (i) der Ball aus dem Spiel geht, die Bande trifft oder ein Tor erzielt wird, oder
- (ii) es ein Foul gibt. Wird ein Foul gegeben, ist der Strafschlag zu Beginn des nächsten Chukkas auszuführen.
- (iii) Die Glocke ertönt und signalisiert, dass die 30 Sekunden abgelaufen sind.

**b. Letztes Chukka**

- (i) Im letzten Chukka endet das Spiel mit der 7-Minuten-Glocke – außer bei Gleichstand der Mannschaften. In diesem Fall wird das Spiel fortgesetzt, bis entweder ein Tor erzielt oder gegeben wurde oder die 2. Glocke ertönt.
- (ii) Wird während der letzten fünf Sekunden des letzten Chukkas zum Strafschlag gepfiffen, dann sind zur Ausführung des Strafschlags fünf Sekunden zu gewähren. Wird auf „Kein Foul“ entschieden, ist das Spiel für die Zeitdauer fortzusetzen, die vor dem Schiedsrichterpfiff 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 Tor erzielt wird; dieses ist spielentscheidend (Golden Goal). Wird kein Tor erzielt, wechseln die Teams für jedes weitere Chukka der Extrazeit die Seiten.

**1.17 Foul bei (zeitgleich) Glocke** Ertönt die Glocke am Ende des Chukkas oder Spiels unmittelbar nach einem Foul, aber noch bevor der Umpire Zeit hatte, abzupfeifen, und wird das Foul bestätigt, dann wird die Strafe gemäß Regel 1.16a(ii) bzw. 1.16b(ii) ausgeführt.

## SPIELBEGINN UND TORE NACH HANDICAP

### 1.18 Spielbeginn

- a. Jedes Team ernennt einen Captain. Die Umpires sollten sich vor Spielbeginn vergewissern, wer Captain ist.

- b. Die beiden Teams stellen sich in der Spielfeldmitte zum Einwurf (Throw-in) auf. Dabei bleibt jedes Team auf seiner eigenen Seite der Mittellinie.

Zu beachten: Um das Spielfeld in gutem Zustand zu erhalten, kann der Umpire den Ball an jeder beliebigen Stelle auf der Mittellinie einwerfen, jedoch ist dabei immer ein Abstand von ca. 18,3 m (20 Yards) zur Bande bzw. Seitenlinie einzuhalten.

- 1.19 Goals 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.

## SIEG UND TORE ERZIELEN

- 1.20 Gewinnen** Das Team, das die meisten Tore schießt, einschließlich der Tore, die als Torvorgabe für die Handicaps bzw. durch Strafschläge erzielt worden sind, gewinnt das Spiel. Gibt es Einwände gegen die Torvorgabe, sind diese zu Beginn des zweiten Chukkas vorzubringen. Nach dem Spiel darf kein Einspruch gegen den Torstand erhoben werden.

### **1.21 Tore erzielen**

- a. **Tore erzielen** 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.
- b. **Strittiges Tor** Sind sich die beiden Umpires auch nach Beratung mit dem Torrichter 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. Das Spiel wird mit einem Einschlag (Hit-in) wie in Regel 25 (Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie) fortgesetzt.

- c. Schiedsrichterpfeiff 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 Strafe 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 Strafe fort.

## SEITENWECHSEL UND FORTSETZUNG DES SPIELS

**1.22 Seitenwechsel** Die Seiten werden wie folgt gewechselt:

- a. Tor erzielt** Nach einem Tor, außer, wenn dieses gemäß Strafe 1 gegeben wurde. Das Spiel wird so fortgesetzt, wie dies bei Spielbeginn geschieht. Den Spielern ist dabei angemessen Zeit zu geben, sodass sie im langsamen Galopp ihre Positionen einnehmen können.
- b. Falsche Aufstellung** Lassen die Umpires versehentlich zu, 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 fortgesetzt.
- c. Kein Tor zur Halbzeit** Wurde bis zur Halbzeit kein Tor

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

### 1.23 Fortsetzen des Spieles

- a. **Nach einer Pause** Geht das Spiel nach der Pause weiter, ist der Ball wieder genauso und an der gleichen Position ins Spiel einzubringen (außer bei Seitenwechsel), als hätte es keine Pause gegeben. Hat der Ball am Ende des vorangegangenen Chukkas die Bande getroffen, ohne dabei ins Aus zu gehen, dann wird er eingeworfen, als wäre er im Aus gewesen.
- b. **Ball hat das Spielfeld nicht verlassen** Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund mit Ausnahme eines Fouls 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 etwa 18,3 m (20 Yards) von der Bande oder den Seitenlinien und ca. 9,1 m (10 Yards) von der Grundlinie.

## UNTERBRECHUNGEN – UHR NICHT ANGEHALTEN

**1.24 Ball ins Aus geschlagen** Wird der Ball über die Bande oder die Seitenlinie ins Aus geschlagen, wird er von einer Stelle unmittelbar innerhalb der Bande oder Seitenlinie, an der er ins Aus gegangen ist, auf einer gedachten Linie parallel zur Grundlinie eingeworfen.

**1.25 Angreifendes Team schlägt hinter die Grundlinie – Einschlag (Hit-in)** Wird der Ball vom angreifenden Team über die Grundlinie geschlagen, gibt es Freischlag (Einschlag) für das verteidigende Team von der Stelle aus, an der der Ball die Grundlinie überquert hat, dabei jedoch mindestens im Abstand von ca. 3,6 m (4 Yards) von den Torpfosten oder Banden.

- a. Kein Spieler des Teams, gegen das der Freischlag verhängt wurde, darf sich hinter dem schlagenden Spieler oder vor der 30-Yard-Linie befinden, bis der Ball geschlagen bzw. nach dem Ball geschlagen wurde.

Bei Regelverstoß oder Verzögerung durch das Team, gegen das der Freischlag verhängt wurde, wird Strafe 7c gegeben (d. h. der Freischlag wird auf die 30-Yard-Linie verlegt).

- b. Die Spieler des Teams, das den Freischlag ausführt, dürfen frei wählen, wo sie sich aufstellen. Gibt es bei Ausführung des Freischlags eine Verzögerung, verhängt der Umpire die Strafe 8b.

## UNTERBRECHUNGEN – UHR ANGEHALTEN

### 1.26 Verteidigender Spieler schlägt hinter die Grundlinie

- a. 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, ist Strafe 6 (Safety 60) zu verhängen. Prallt der Ball jedoch von einem anderen Spieler oder einem anderen Pferd bzw. dem Umpire ab, gibt es einen Einschlag (Hit-in).
- b. Schlägt ein verteidigender Spieler den Ball über die Grundlinie und es wird zeitgleich ein Foul gepfiffen, aber auf „Kein Foul“ entschieden, wird Strafe 6 (Safety 60) verhängt.

### 1.27 Uhr wegen Spieler angehalten

Ein Spieler, der sich nicht auf dem Pferd befindet, darf den Ball nicht schlagen und nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Die Spieler dürfen nicht ohne guten Grund vom Pferd absteigen.

- a. Fällt ein Spieler vom Pferd, hält der Umpire das Spiel sofort an, wenn der Spieler oder das Pferd gefährdet ist. Wenn nicht, wird das Spiel angehalten, sobald das Spiel neutral ist. Der Spieler muss dabei nach Möglichkeit versuchen, sein Pferd festzuhalten.
- b. Wird ein Spieler verletzt, hält der Umpire das Spiel sofort an und dem Team werden maximal 15 Minuten gegeben, um den Spieler ärztlich behandeln zu lassen und, falls er nicht weiterspielen kann, einen Ersatzspieler zur Verfügung zu stellen. 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. Hält ein Umpire das Spiel auf Bitte eines Spielers an, der angibt, verletzt oder erkrankt zu sein, gelten die gleichen Bedingungen wie in Regel 1.28a für die Pferde festgelegt.

- c. Verliert ein Spieler seinen Schutzhelm, ist das Spiel vom Umpire in einer neutralen Phase anzuhalten, damit der Spieler ihn wieder aufnehmen kann.

**1.28 Uhr wegen Pferd angehalten** Auch wenn während des Spiels auch die Umpires für das Wohlergehen der Pferde verantwortlich sind, liegt dennoch die Hauptverantwortung beim Spieler selbst.

- a. 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 einem solchen Fall ist das Spiel sofort zu unterbrechen. In beiden Fällen ist das Pferd von den Umpires zu begutachten und Folgendes zu veranlassen:

- (i) 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 mit einem Einwurf (Throw-in) wieder aufgenommen, sobald der Reiter des verletzten Pferdes auf einem anderen Pferd zurückgekehrt ist.
- (ii) Ist das Pferd nicht sichtbar verletzt oder unter Stress, ist der 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. Wird diese Regelung missbraucht, kann eine Strafe verhängt werden.

- 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, muss das Pferd vortrablen und ist 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 Regel 1.28a(ii) 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.

**1.29 Uhr wegen Ausrüstung angehalten** Ist der Umpire der Auffassung, dass beschädigte oder gebrochene Ausrüstungsteile ein Risiko für Spieler oder Pferde darstellen, wartet er mit einer Unterbrechung des Spieles so lange, bis das Spiel neutral ist. Aus Sicherheitsgründen ist das Spiel jedoch sofort anzuhalten, wenn wie im Folgenden beschrieben Ausrüstungsgegenstände eine Gefahr für Pferde oder Spieler darstellen:

- a. Gebiss gebrochen,
- b. ein Zügel gerissen (bei Einfachzügeln) bzw. beide Zügel gerissen,
- c. Satteltgurt gerissen,
- d. 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.

**1.30 Mitführen des Balles** Ein Spieler darf den Ball mit nichts anderem fangen, kicken, in der Richtung steuern oder schlagen als mit seinem Schläger. Er darf mit jedem 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 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.

- 1.31 Beschädigter oder eingetretener Ball** 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. Wird der Ball eingetreten, pfeift der Umpire sofort ab (wenn der Ball nicht schon von einem der Spieler vor dem Abpfiff wieder herausgeholt wurde) und setzt das Spiel mit einem Einwurf fort.

## BALLLINIE UND VORRANG/RANGFOLGE

- 1.32 Balllinie** Die Balllinie (Line of the Ball, LOB) dient als Referenz, um den Vorrang/Rangfolge zwischen Spielern zu bestimmen. Als Balllinie 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.

- 1.33 Vorrang/Rangfolge zwischen Spielern** - Siehe Diagramme
- Reiten zwei 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.
  - 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.
  - 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 1.33a oder b oben.

- 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 bekommt nicht deswegen Vorrang, weil er als Letzter den Ball geschlagen hat.

## ABBILDUNGEN

### Regel 1.33a

Two players riding on the exact LOB and simultaneously making a play on each other, whether following or meeting, have precedence over all other players.



Fig i

Red 4 and Blue 1 are on the exact LOB and have precedence over all other players. Red 2 has no play.

### Regel 1.33b

A player on the exact LOB with the ball on his off side, whether following or meeting, has precedence over any other players, except when meeting two players as above.



Fig ii



Fig iii

Blue 1 is on the exact LOB and has the precedence over all other players except when meeting two players on the exact LOB as in Fig i.

### Regel 1.33c

Any player riding in the same direction as the ball is travelling or has travelled has precedence over any player or players riding from the opposite direction unless they are in accordance with 1.33a or b above, Fig i, ii and iii.

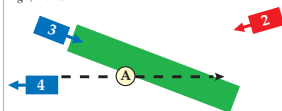


Fig iv

Blue 4 backs the ball to A. Blue 3 has precedence over Red 2 as he is travelling in the direction that the ball was hit.

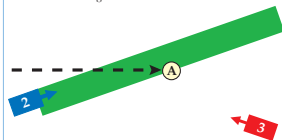


Fig v

Blue 2 has precedence as he is travelling in the same direction as the ball. Red 3 may attempt to hook Blue 2's stick provided he does not cross or impede Blue 2 in any way. Red 3 would only have precedence if on the exact LOB.

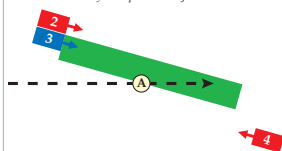


Fig vi

Blue 3 and Red 2 are travelling in the same direction and have precedence. If Red 4 was meeting on the exact LOB, Red 4 would have precedence.

### Regel 1.33d

When no player is on the exact LOB and two or more players ride in the same general direction, whether following or meeting, the player riding at the lesser angle to the LOB has precedence. If the players are at equal angles, the player that has the LOB on his off side has precedence.

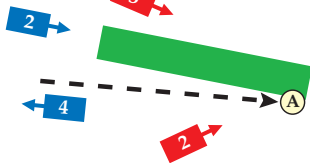


Fig vii

Blue 4 hits a backhand to A. Blue 2 has precedence over both Red players as he is at the narrowest angle.

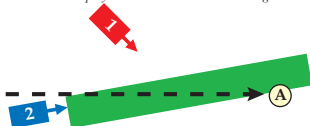


Fig viii

Blue 2 is at the narrowest angle and therefore has precedence over Red 1.

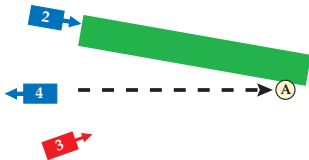


Fig ix

Blue 4 hits backhand to A. Blue 2 and Red 3 appear to be at equal angles. Blue 2 has the LOB on his offside and therefore has precedence over Red 3.

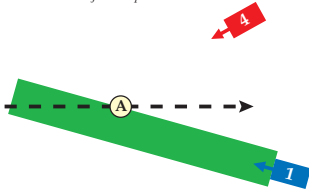


Fig x

Blue 1 is at the narrowest angle and has precedence. If Red 4 was considered to be approaching at an equal angle, Blue 1 would still have precedence because the LOB is on his offside.

### Regel 1.33e

No player will be considered to have precedence because he was the last to hit it.

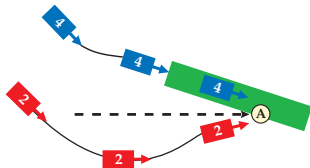


Fig xi

If Red 2 hits the ball under the neck to A but does not manage to stay on the exact LOB then Rule 1.33d applies and Blue 4 has precedence.

**1.34 Kreuzen** Ein Spieler darf einen anderen Spieler, 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.

- 1.35 Spiel auf der Nearside** 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.
- 1.36 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. Vor den Spieler reiten** Ein Spieler darf nicht vor den Spieler im Ballbesitz 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.
  - b. 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.
  - c. 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.
  - d. Änderung der Balllinie** Ändert ein Spieler mit Ballbesitz 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 dies dem gegnerischen Spieler jedoch ermöglichen.

Der Spieler mit Ballbesitz begeht ein Foul, wenn er in den anderen Spieler hineinreitet, um ein Foul gegen sich beanspruchen zu können.

- e. **Spielerverzögerung** Ein Spieler im Ballbesitz, der von einem Spieler des gegnerischen Teams attackiert wird, muss weiterreiten, wenn dies geschieht. Bleibt der Spieler im Ballbesitz entweder stehen oder verringert er seine Geschwindigkeit auf Schrittempo, dann darf der Spieler den Ball nur einmal tappen und er oder ein Mitglied seines Teams muss innerhalb von fünf Sekunden den Ball entweder wegschlagen oder mit dem Ball losreiten.

**1.37 Wenden und Spiel an der Bande** Der erste Spieler am Ball darf nicht vor einem Spieler auf der Balllinie wenden. Checkt der nachfolgende Spieler jedoch oder wird er langsamer, dann darf der Spieler mit Ballbesitz das Spiel in eine beliebige Richtung fortführen. Findet das Spielgeschehen an der Bande statt, dann muss der Spieler nach dem Wenden in der neu gewählten Richtung weiterreiten.

## GEFÄHRLICHES REITEN

**1.38 Gefährliches Reiten** Ein Spieler darf nicht so reiten, dass er ein anderes Pferd, einen anderen Spieler, Offiziellen oder irgendeine andere Person gefährdet bzw. das Wohlergehen seines eigenen Pferdes aufs Spiel setzt. Als gefährliches Reiten gilt beispielsweise:

- a. Abreiten in einem solchen Winkel, dass ein Spieler oder ein Pferd gefährdet bzw. ein Pferd aus dem Gleichgewicht gebracht wird, Abreiten vor oder hinter dem Sattel oder ein Abreiten, bei dem es aufgrund der unterschiedlichen Geschwindigkeit der beiden beteiligten Spieler zu einer Gefährdungssituation kommen könnte;
- b. einen Gegenspieler über die Torlinie hinweg weiter abzureiten und dabei den Torrichter in Gefahr zu bringen;
- c. sein Pferd von hinten in einen Vorhand- oder Rückhandschlag eines Gegenspielers zu reiten;

- d. im Zickzack so vor einem anderen Spieler zu reiten, dass dieser gezwungen ist, entweder langsamer zu werden oder aber einen Sturz zu riskieren;
- e. so vorne oder hinten an einem anderen Spieler vorbeizureiten, dass eines der beiden Pferde gefährdet wird;
- f. so an einem gegnerischen Spieler und einem anderen Spieler auf der Balllinie vorbeizureiten, dass ein Umpire oder Torrichter gefährdet wird;
- g. einen gegnerischen Spieler zeitgleich mit einem anderen Mitglied des eigenen Teams abzureiten (Sandwiching);
- h. so an einen Gegenspieler heranzureiten, dass dieser eingeschüchtert wird und sich dadurch zurückzieht oder seinen Schlag verfehlt, obwohl kein eigentliches Foul bzw. Kreuzen vorliegt.

## ROHES SPIEL UND NICHT REGELGERECHTE VERWENDUNG DES SCHLÄGERS

### 1.39 Rohes und regelwidriges Spiel

Die Spieler dürfen zu keiner Zeit:

- a. einen anderen Spieler mit der Hand packen, oder ihn mit dem Kopf, der Hand, dem Arm oder dem Ellbogen schlagen oder stoßen. Beim Abreiten muss der Ellbogen eng an der Körperseite geführt werden;
- b. einen anderen Spieler oder dessen Pferd mit dem Schläger, der Gerte, der Hand oder der Faust schlagen;
- c. die Gerte oder die Sporen unnötig oder übermäßig einsetzen. Liegen nicht besondere Umstände vor, dürfen Gerte und Sporen nie eingesetzt werden, wenn der Ball im Aus oder „dead“ ist;
- d. ihre Pferde unnötigerweise am Maul zerren oder stoßen.

### 1.40 Hooking und nicht regelgerechte Verwendung des Schlägers

Verboten ist:

- a. 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. Erlaubt ist nur das Hooking, nicht jedoch das Schlagen gegen den Schläger. Ein Offside-Backhand-Schlag kann während des Anschwingers 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. Ähnliches Hooking an der Nearside-Backhand ist nicht erlaubt.

- b. Der gefährliche Einsatz des Schlägers, z. B. die Durchführung eines vollen Schlages in einer Gruppe von Reitern oder während des Abreitens, insbesondere unterhalb des Pferdehalses, wenn gerade abgeritten wird, oder auch das windmühlen- bzw. helikopterartige Schwingen des Schlägers bzw. das Halten des Schlägers in einer Position, die einen anderen Spieler oder dessen Pferd behindert.
- c. Ein Schlagen des Balls während des Spiels auf eine Weise, dass Zuschauer oder Offizielle verletzt werden bzw. Sachschäden entstehen könnten.

## UNSPORTLICHES VERHALTEN

**1.41 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. Nachstehend finden sich einige Beispiele für unsportliches Verhalten:

- a. Andauernde Beschwerden oder Streitereien mit den Umpires oder anderen Offiziellen, sowohl verbal, über Gesten oder auch mit dem Schläger.
- b. Vulgäre oder beleidigende Wortwahl.
- c. Mangelnder Respekt gegenüber den Umpires oder anderen Offiziellen, Spielern, Trainern oder Zuschauern.

- d. Unnötige Verzögerungen vor oder während des Spiels, unabhängig davon, ob der Ball im Aus oder „dead“ ist oder nicht.
- e. Nicht regelgerechter Einsatz des Schlägers, einschließlich helikopterartigen Schwingens.
- f. Gefährliches Reiten.
- g. Grobes Spiel und Misshandlung der Pferde.
- h. Übermäßiger Gebrauch der Gerte.
- i. Absichtliches Schlagen des Balles, wenn der Ball im Aus oder „dead“ ist.
- j. Die Verweigerung, weiterzuspielen.

## PENALTIES

- 1.42 Vorteilsregel** Jegliche Regelverletzung stellt ein Foul dar. Das Spiel ist von den Umpires anzuhalten, wenn dadurch nicht der Spielfluss unterbrochen und das Verhängen einer Strafe zu einem Nachteil führen würde.
- 1.43 Positionieren des Balls** Bei einem Freischlag darf der Ball nicht vorgelegt werden (Teeing). Der Ball darf nur von einem Spieler in Position gebracht werden. Dieser darf hierzu nicht länger als 15 Sekunden brauchen. Nach diesen 15 Sekunden erfolgt die Ansage „Play“ des Umpires. Der schlagende Spieler bzw. seine Teammitglieder dürfen den Ball nicht neu ausrichten, wenn bereits das „Play“ des Schiedsrichters gefallen ist. Sobald der Umpire „Play“ gerufen hat, muss der ausführende Spieler sofort damit beginnen, den Schlag auszuführen.
- 1.44 Nichteinhaltung der korrekten Abläufe** Wenn dies angemessen erscheint, kann eine schwerwiegendere Strafe verhängt werden, jedoch sollte bei Nichteinhaltung der korrekten Abläufe durch ein Team zunächst immer erst eine der folgenden Strafen gegeben werden:
- a. Penalty 7a (Strafe noch einmal auszuführen), wenn sich das Team, gegen das der Freischlag verhängt wurde, nicht an den vorgegebenen Ablauf für die Strafen 2, 3, 4 oder 6 hält und kein Tor erzielt oder gegeben wurde.
  - b. Penalty 7b (Freischlag von der Tormitte), wenn das den Freischlag ausführende Team sich nicht an den vorgegebenen Ablauf für eine Strafe 2 oder 3 hält.
  - c. Penalty 7c (Strafschlag um 30 Yards versetzt), wenn das



Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, sich nicht an den vorgegebenen Ablauf für eine Strafe 5 oder einen Einschlag (Hit-in) hält (Regel 30).

- d. **Penalty 8a (Einwurf (Throw-in))**, wenn entweder das Team, das den Freischlag ausführt, oder beide Teams sich nicht an den vorgegebenen Ablauf bei den Strafen 4, 5 oder 6 halten.

**1.45 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, soll dem gefoulten Team ein Tor zugesprochen werden. Das Spiel wird mit einem Einwurf (Throw-in) hin zur Bande von einer Stelle ca. 9,1 m (10 Yards) von der Tormitte des Tors aus, das vom foulenden Team verteidigt wird, fortgesetzt. Der Umpire, der sich am nächsten an der Grundlinie befindet, wirft dabei mit dem rechten Arm ein. Seiten werden nicht gewechselt.

**1.46 Penalty 2 – Freischlag von der Stelle oder 30-Yard-Freischlag** Ein Freischlag 30 Yards von der Torlinie des foulenden Teams gegenüber der Tormitte oder, falls dies bevorzugt wird, ein Freischlag von der Stelle (Schlag von der Stelle), an der das Foul begangen wurde. Der Captain des gefoulten Teams entscheidet. Ein Schlag von der Stelle steht dann nicht zur Auswahl, wenn sich das Foul innerhalb der 30-Yard-Linie ereignete.

- a. **Schlag von der Stelle** Wenn das gefoulte Team sich für einen Strafschlag von der Stelle des Fouls entscheidet, darf das Team, gegen das der Strafschlag ausgeführt wird, gegen den Schlag verteidigen, aber sich nicht in einem Bereich von 30 Yards um den Ball oder vor ihrer Grundlinie aufhalten. Ebenso ist es nicht erlaubt, in dieser Spielphase zwischen den Torpfosten hindurch auf das Spielfeld zu kommen. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, stellen sich hinter dem Ball auf. Sobald der Spieler, der den Schlag ausführt, den Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen hat, ist der Ball im Spiel.
- b. **30-Yard-Freischlag – unverteidigt** Entscheidet sich das gefoulte Team, den Strafschlag von der 30-Yard-Linie gegenüber der Tormitte auszuführen:

- (i) Das foulende Team darf nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Die Mitglieder des foulenden Teams stellen sich hinter ihrer Grundlinie auf und dürfen nicht zwischen den Torpfosten oder hinter dem Tor stehen. Sie dürfen den Spieler, der den Strafschlag ausführt, nicht ablenken, auch nicht unabsichtlich, und müssen abwarten, bis der Ball ausgerollt ist. Überquert der Ball die Torlinie oder Grundlinie nicht und prallt von einem Torpfosten ins Spielfeld zurück, dann erhält das Team, gegen das der Strafschlag ausgeführt wurde, einen Freischlag von der Stelle, an der der Ball zu liegen kam, wie bei Strafe 5a. Der Ball darf nach außen hin zu den Banden oder Seitenlinien versetzt werden, wenn ein Torpfosten dem Spieler, der den Schlag ausführt, im Weg ist.
- (ii) Alle Spieler des den Schlag ausführenden Teams müssen sich hinter der 30-Yard-Linie befinden. Der Spieler, der den Schlag ausführt, darf den Ball nur einmal schlagen oder nach ihm schlagen und darf ihn nicht noch einmal spielen.

#### **1.47 Penalty 3 – 40-Yard-Freischlag – verteidigt**

Ein Freischlag 40 Yards von der Torlinie des foulenden Teams gegenüber der Tormitte.

- a. 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.
- b. Alle Spieler des den Schlag ausführenden Teams müssen sich hinter der 40-Yard-Linie befinden. Der Spieler, der den Schlag ausführt, darf den Ball nur einmal schlagen bzw. nach ihm schlagen und ihn nicht erneut spielen, bis er nicht von einem Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, geschlagen wurde oder nach ihm geschlagen wurde bzw. bis er einen Torpfosten, einen gegnerischen Spieler oder ein gegnerisches Pferd berührt.

- c. Hätte der Strafschlag ein Tor ergeben, wurde jedoch von einem Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, aufgehalten, der zwischen den Torpfosten hindurch kam oder die Grundlinie überquert hat, bevor der Ball geschlagen wurde, dann ist ein Tor zu geben.
- d. Hätte der Strafschlag das Tor verfehlt, aber ist ein Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wurde, zwischen den Torpfosten hindurch gekommen oder hat die Grundlinie überquert, bevor der Ball geschlagen wurde, dann ist eine Strafe 7a (Strafe erneut auszuführen) zu geben.

#### **1.48 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. Das Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, muss hinter der 30-Yard-Linie bleiben, bis der Ball geschlagen bzw. nach ihm geschlagen wurde.
- b. Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- c. Wenn der den Ball ausführende Spieler den Schlag falsch ausführt, in die falsche Richtung schlägt oder den Ball nicht trifft, dann dürfen er oder ein anderer Spieler seines Teams den Ball nur mit einem Half Shot schlagen bzw. nach ihm schlagen, so lange bis der Ball von einem Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt worden ist, geschlagen wurde bzw. nach ihm geschlagen wurde. Ein Half Shot wird mit der Zigarre ausgeführt, wobei die Schlagbewegung nach unten unterhalb der Schulterhöhe des schlagenden Spielers begonnen werden muss. Die Spieler dürfen den Schläger jedoch über Schulterhöhe anheben, um den Ball zu stoppen oder in eine andere Richtung zu lenken, wenn die Zigarre sich dabei bei Ballkontakt nur geringfügig bewegt.

#### **1.49 Penalty 5 – Von der Stelle oder der Mitte**

##### **a. Penalty 5a: Freischlag von der Stelle**

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.

- (i) Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- (ii) Die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, dürfen sich nicht in einem Umkreis von 30 Yards (ca. 27,4 m) vom Ball und auch nicht hinter dem Ball aufhalten.

##### **b. Penalty 5b: Freischlag von der Mitte** Ein Freischlag von der Mitte des Spielfelds.

- (i) Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- (ii) Die Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt wird, dürfen sich nicht in einem Umkreis von 30 Yards (ca. 27,4 m) vom Ball und auch nicht hinter dem Ball aufhalten.

#### **1.50 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, platziert – allerdings nicht weiter als 40 Yards (ca. 36,6 m) von der Tormitte entfernt.

- a.** Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- b.** Das Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, muss hinter der 30-Yard-Linie bleiben, bis der Ball geschlagen bzw. nach ihm geschlagen wurde.
- c.** Wenn der den Schlag ausführende Spieler den Schlag falsch ausführt, in die falsche Richtung schlägt oder den Ball nicht trifft, dann dürfen er oder ein anderer Spieler seines Teams den Ball nur mit einem Half Shot schlagen bzw. nach ihm schlagen, bis der Ball von einem Spieler des Teams, gegen das der Schlag ausgeführt worden ist, geschlagen wurde bzw. nach ihm geschlagen wurde. Ein Half Shot wird mit der Zigarre ausgeführt, wobei die Schlagbewegung nach unten unterhalb der Schulterhöhe des schlagenden Spielers begonnen werden muss. Die Spieler dürfen

den Schläger jedoch über Schulterhöhe anheben, um den Ball zu stoppen oder in eine andere Richtung zu lenken, wenn die Zigarre sich dabei bei Ballkontakt nur geringfügig bewegt.

#### **1.51 Penalty 7 – Nichteinhaltung des regelgerechten Ablaufs**

**a. Penalty 7a: Wiederholung eines Strafschlags** Der Strafschlag ist an der gleichen Stelle und zu den gleichen Bedingungen zu wiederholen.

**b. Penalty 7b: Einschlag (Hit-in) von der Tormitte**

- (i) Ein Freischlag von der Tormitte.
- (ii) Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- (iii) Kein Spieler des Teams gegen das der Freischlag verhängt wurde, darf sich hinter dem schlagenden Spieler oder vor der 30-Yard-Linie befinden, bis der Ball geschlagen bzw. nach dem Ball geschlagen wurde. Bei Verstoß ist Strafe 7c zu verhängen.

**c. Penalty 7c: Einschlag (Hit-in) oder Freischlag um 30 Yards verschoben**

- (i) Ein Freischlag der um 30 Yards (ca. 27,4 m) verschoben wird, gerechnet von der Stelle gegenüber, an welcher der Einschlag (Hit-in) erfolgt ist bzw. wäre.
- (ii) Die Spieler des Teams, das den Schlag ausführt, dürfen sich aufstellen, wo sie möchten.
- (iii) Das Team, gegen das der Schlag ausgeführt wird, muss hinter der 30-Yard-Linie bleiben, bis der Ball geschlagen bzw. nach ihm geschlagen wurde.

#### **1.52 Penalty 8 – Einwurf (Throw-in)**

**a. Penalty 8a** Ein Einwurf (Throw-in) von der Stelle, an welcher der Strafschlag ausgeführt wurde oder ausgeführt hätte werden sollen, hin zur nächstgelegenen Bande. Liegt die Stelle in der Spielfeldmitte, ist er von dem Umpire auszuführen, der sich am nächsten an der Grundlinie befindet. Dieser wirft den Ball mit dem rechten Arm ein.

**b. Penalty 8b** Gibt es eine Verzögerung, die von dem Team verursacht wird, das einen Freischlag von der Grundlinie ausführt, wirft der Umpire im rechten Winkel

zur Grundlinie ein und zwar von der Stelle, an welcher der Einschlag (Hit-in) hätte erfolgen sollen. Das Team, das gefoult hat, soll sich hierbei näher am Tor befinden.

### **1.53 Penalty 9 – Platzverweis aufgrund der Ausrüstung**

#### **a. Penalty 9a: Pferd vom Platz verwiesen oder disqualifiziert**

Das Pferd ist vom Spielfeld zu verweisen und darf solange nicht wieder spielen, bis der Grund des Regelverstoßes beseitigt ist.

#### **b. Penalty 9b: Platzverweis eines Spielers**

Der Spieler ist vom Spielfeld zu verweisen und darf solange nicht wieder spielen, bis der Grund des Regelverstoßes beseitigt ist.

Unmittelbar nachdem das Pferd bzw. der Spieler das Feld verlassen haben, wird das Spiel wiederaufgenommen.

### **1.54 Penalty 10**

**a. „Flaggen/Karten“** Für unsportliches Verhalten oder wiederholten Verstoß gegen die Regeln ist gegen einen Spieler eine Flagge/Karte zu verhängen. Flaggen/Karten werden zusätzlich zu weiteren Penalties verhängt und können die Schwere der verhängten Strafe steigern oder verringern. Eine Ausnahme bildet hierbei Penalty 1, der nicht als Folge einer gelben Flagge/Karte verhängt werden darf. Normalerweise erhält ein Spieler beim ersten Verstoß eine gelbe Flagge/Karte, jedoch sind beim ersten oder zweiten Verstoß auch Penalty 10a oder 10b möglich. Bei der zweiten gelben Flagge/Karte ist automatisch Penalty 10a zu verhängen; Penalty 10b ist automatisch zu verhängen, wenn bereits zuvor Penalty 10a gegeben wurde. Der Spieler wird hierfür an die Ponyline geschickt, wo er die gesamte Zeitdauer seiner Strafe verbleiben muss. Die Umpires müssen:

- (i) sich einig sein, dass eine Flagge/Karte gegen den Spieler verhängt werden soll; sind sie sich nicht einig, muss der Referee um eine Entscheidung gebeten werden;
- (ii) sichergehen, dass der/die Spieler, gegen die eine Flagge/Karte verhängt wurde, sowie deren Teamcaptain(s) diese anerkennen.

- b. Penalty 10a: Platzverweis für zwei Minuten Spielzeit (gelbe Flagge/Karte)** Dies kann über zwei Chukkas gehen. Der Referee hebt zu Beginn der 2-Minuten-Sperre eine gelbe Flagge/Karte. Sind die zwei Minuten Spielzeit vorüber, senkt er diese. Ist die Zeit abgelaufen, darf der hinausgestellte Spieler wieder ins Spiel zurückkommen.
- c. Penalty 10b: Platzverweis für den Rest des Spiels (rote Flagge/Karte)** Der Spieler, der vom Platz gestellt wurde, darf nach zwei Minuten Spielzeit, wie oben dargelegt, ersetzt werden, allerdings nur durch einen qualifizierten Spieler mit dem gleichen oder einem niedrigeren Handicap. Ein Spieler, gegen den eine Penalty 10b verhängt wurde, wird von dem nächsten Spiel im Turnier ausgeschlossen. Diese Strafe kann nach Anhörung durch einen Disziplinarausschuss noch verschärft werden.

Deutscher Polo Verband e.V.  
Montglasstraße 14  
81679 München  
Telefon: +49 89 4111868-77  
[office@dpv-poloverband.de](mailto:office@dpv-poloverband.de)  
[www.dpv-poloverband.de](http://www.dpv-poloverband.de)