

Internationale Regeln für Polocrosse nach dem INTERNATIONAL POLOCROSSE COUNCIL

Mit den Änderungen vom 15. Juli 2009

ACHTUNG: Jeder Spieler oder Funktionär, der für eine Fremdnation beim Polocrosse antreten möchte, bedarf einer vorherigen schriftlichen Erlaubnis des Verbandes seines Mutterlandes.

Jeder vom Spiel ausgeschlossene Spieler gilt als für alle Länder ausgeschlossen. Suspendierungen müssen an den Secretary des IPC gemeldet werden.

1. Höhe der Pferde

Die Höhe der Pferde soll nicht eingeschränkt werden. Die Pferde sollen fit sein und frei von Unarten und Krankheiten.

2. Nicht zu spielende Pferde - Penalty 5

- (a) Auf einem Auge blinde Pferde dürfen nicht gespielt werden. Hengste sollen nicht gespielt werden. Pferde, die Unarten zeigen oder nicht unter Kontrolle sind, werden nicht für das Spiel zugelassen. Pferde, die nach Meinung des Schiedsrichters nicht fit sind oder andere Pferde und Spieler gefährden, dürfen nicht gespielt werden.
- (b) Die Leistung beeinflussende Drogen sollen für kein Pferd in keinem Turnier erlaubt sein, es sei denn sie werden durch einen Tierarzt verordnet und genehmigt sowie komplett bekannt gegeben.

3. Ein Pferd je Spieler

- (a) Jedem Spieler wird pro Turnier oder Spiel nur ein Pferd erlaubt. Ausnahmen gelten nur bei Verletzung oder Unfall eines Pferdes, wenn ein Ersatz durch die Turnierleitung genehmigt wird. Die Belegung eines Pferdes durch zwei Spieler ist nicht gestattet.

Ersatzpferd

- (b) Im Falle der Verletzung eines Spielers oder Pferdes können von bis zu 10 Minuten Erholungszeit gegeben werden, ansonsten übernimmt ein genannter Spieler/Pferd oder ein Ersatz-Spieler/-Pferd den Platz ein. Der Captain der betroffenen Seite kann seine Sektion neu aufstellen. Der Originalspieler/-pferd können wieder eingesetzt werden, wenn sie von einem Tierarzt oder Arzt für gesund erklärt werden. Alle Reservepferde sollen direkt zur Verfügung stehen. Der Schiedsrichter kann eine Zeit von bis zu 10 Minuten genehmigen, bis ein Ersatzpferd auf dem Feld sein muss.

4. Ausgeruhtes Pferd

Ohne Schiedsrichtergenehmigung kann kein Spieler während eines Turniers ein neues Pferd spielen. Eine solche Erlaubnis gibt es nur bei:

- (a) Verletzung eines Pferdes, wenn der Schiedsrichter das Pferd als nicht mehr spielfähig einschätzt.
- (b) Wenn der Schiedsrichter ein Pferd als nicht fit oder nicht sicher einschätzt.
- (c) Hat ein Tierarzt oder ein Schiedsrichter ein Pferd aus dem Spiel genommen weil es nicht fit ist oder zu gestresst und es durch ein frisches Pferd ersetzen lassen, hat die gegnerische Mannschaft ebenfalls das Recht auf ein frisches Pferd. Diese Tiere werden dann für die verbleibende Zeit des Turniers gespielt.
- (d) Keine Mannschaft darf ein eigenes Pferd als Ersatzpferd anbieten, solange sie nicht alle ihre angesetzten Spiele bewältigt hat, das Pferd eine ausreichende Erholungsphase hatte und die erlaubte Maximalspielzeit nicht überschritten wird.

5. Ersatzspieler

- (a) Im Falle blutender Wunden bei Pferd oder Reiter wird das Spiel unterbrochen. Es wird nicht wieder aufgenommen, bevor die Wunde ordnungsgemäß versorgt wurde.
- (b) Ist ein Spieler oder ein Pferd verletzt, kann eine Erholungsphase von 10 Minuten genehmigt werden. Danach tritt ein genannter Spieler/Pferd oder ein Ersatzspieler/pferd an seine Stelle.

6. Platzgröße

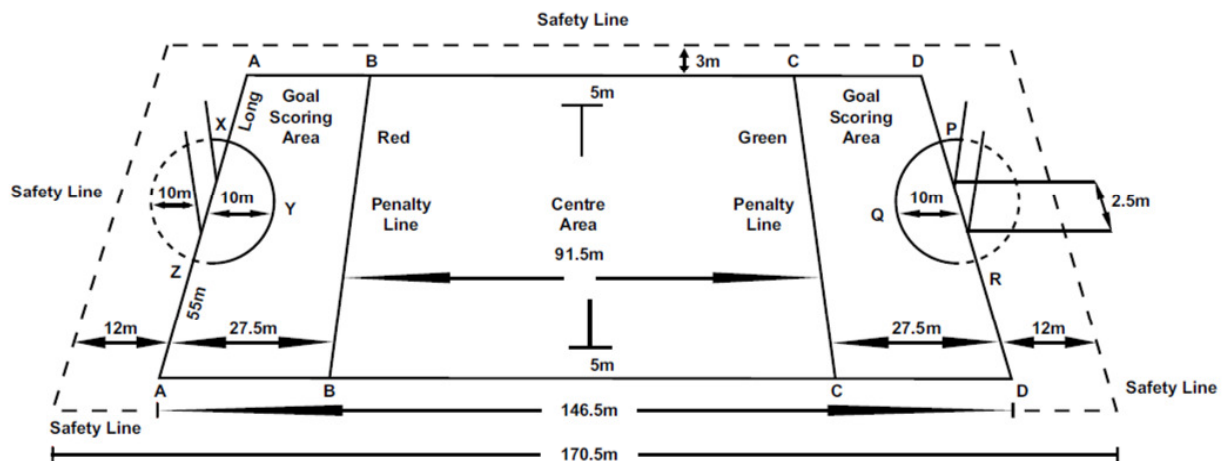
- (a) Die Größe des Feldes muss den Abmessungen im unten angegebenen Diagramm entsprechen.
- (b) Die Torpfosten müssen 2,5 m auseinander stehen und mindestens 5 m hoch sein. Sie müssen leicht genug sein, um umgeritten werden zu können oder abzurechen. Das Material darf im Falle eines Bruchs keine Verletzungen bei Pferd oder Reiter hervorrufen können.
- (c) Alle Linien und Markierungen müssen deutlich erkennbar sein für Reiter und Schiedsrichter.
- (d) Außen- und Straflinien müssen außerdem durch eine flexible, 1 m hohe Fahne gekennzeichnet werden und müssen 3 m außerhalb der Seitenlinie stehen.

Schiedsrichterbefugnis bzg. Spielunterbrechung

- (e) Der Schiedsrichter muss die Macht haben, ein Spiel solange auszusetzen/an zu halten, bis das Feld, die Spieler, die Pferde und die Funktionäre den hier niedergelegten Regeln entsprechen.

(f) Die Standardgröße eines Polocrosse Feldes ist wie folgt:

Länge:	146.5 Meter
Breite:	55.0 Meter
Torraum:	27.5 Meter lang
Mittelfeld:	91.5 Meter lang
Torpfosten:	2.5 Meter auseinander, 5 Meter hoch
Radius des Torkreises :	10.0 Meter –vor und hinter der Grundlinie. Nur die zwei (2) Torrichter dürfen diesen Bereich betreten
Sicherheitsräume:	Abstand Seitenlinie / Zuschauer min. 3 Meter Spielfeldende – CLEAR – Minimum 12 Meter Freiraum Zwischen den Feldern: seitlings – Minimum 10 Meter Zwischen den Feldern: längs – Minimum 24 Meter Zwischen den Feldern: über Eck - Minimum 22 Meter



7. Ball

Der Ball muss ein dickhäutiger Gummischwammball sein, 100 bis 103 mm Durchmesser, Fertigungsgewicht 140-155 Gramm. Der Ball sollte eine Rücksprungfähigkeit von 55 – 65 % haben, wenn er bei NormalNull fallen gelassen wird.

8. Spieler

(a) Ein Team soll auf sechs Spieler je Seite begrenzt sein. Es besteht in allen Spielen aus zwei Sektionen zu jeweils drei Spielern. Diese Sektionen spielen alternierende Chukkas. Das Gesamtergebnis setzt sich aus den Toren der einzelnen Sektionen zusammen. Einzige Ausnahme: Ein Penalty 4.

- (b) Ein Team kann aus jeder möglichen Kombination von männlichen und weiblichen Spielern bestehen. Die genaue Zusammensetzung soll vor einem Turnier von dem teilnehmenden Club oder Verband vorgegeben werden.

Folgende Kombinationen werden als Standard angenommen:

Men's team	6 Herren
Women's team	6 Damen
Mixed Team	3 Herren und 3 Damen
Open Team	Jede mögliche Kombination von Damen und Herren
Intermediate Team	Jede Kombination von Spieler ab 16 und unter 21 Jahren
Junior Team	Jede Kombination von Junioren unter 16 Jahren
Primary Juniors Team	Jede Kombination von Junioren unter 14 Jahren
Veteran's Team	Jede Kombination von Senioren von mindestens 40 Jahren an aufwärts

Altersbegrenzungen

- (c) Wo Altersbegrenzungen existieren, beziehen sie sich auf das Alter des Spielers am 1. Januar des Jahres.

Nachweis des Geburtsdatums

- (d) Wo Altersbegrenzungen bestehen, muss der Altersnachweis bei den Funktionären des Landesverbandes erbracht werden, sobald dort genannt wird.

Leistungsbeeinflussende Medikamente

- (e) Die Leistungs beeinflussende Mittel dürfen nicht bei keinem Spieler in keinem Turnier genehmigt werden. Ausnahme: Die Verschreibung eines Medikamentes durch einen Arzt, zertifiziert und offiziell angegeben.

Unangemessener Sprachgebrauch. Penalty 1 und, bei Wiederholung, Penalty 2 oder 3

- (f) Jeder Spieler, der durch unangemessenen Sprachgebrauch während des Spiels auffällt, wird bestraft werden.

9. Nennung von Sektionen

- (a) Der Team Captain wird das Team, die Sektionen, die Reihenfolge und die Positionen direkt vor dem Spiel dem Schiedsrichter melden. Eingeritten wird auf Aufforderung des Schiedsrichters hin von gegenüberliegenden Spielfeldseiten aus, entschieden durch Münzwurf.

- (b) Bei internationalen Spielen oder wenn gefordert, sollte die Meldung bis zwei Stunden vor Spielbeginn vorliegen. Die Einzelheiten werden in einem Umschlag verschlossen überreicht und an den Schiedsrichter weitergegeben. Die Umschläge dürfen nicht geöffnet werden, bevor beide vorliegen.

Mixed Team Spiele

- (c) Bei "Mixed Team" Wettkämpfen soll die Herrensektion die gegnerische Herrensektion, die Damensektion die gegnerische Damensektion spielen. Dies gilt für das ganze Turnier.
- (d) Einmal für das erste Spiel genannt, sollen die Spieler eines Teams während des ganzen Turniers innerhalb der genannten Sektion spielen. Dies gilt nicht für internationale Spiele.

10. Spielerwechsel

Die Spieler einer Sektion eines Teams können die Position innerhalb der Sektion während eines Spieles ändern, wenn:-

- (a) Der Wechsel zwischen zwei Chukkas stattfindet.
- (b) Der Schiedsrichter informiert wird.
- (c) Der gegnerische Captain informiert wird.
- (d) Die Shirtnummern der Spieler geändert werden.
- (e) Wird ein Ersatzpferd oder Ersatzspieler eingesetzt, kann der Teamcaptain diese innerhalb der betroffenen Sektion nach seinem Ermessen einsetzen.
- (f) Ein Straftor wird an das gegnerische Team vergeben, wenn die Bedingungen aus a), b), c) und d) nicht befolgt wurden.
- (g) Wird ein Ersatzspieler oder Ersatzpferd eingesetzt, so dürfen diese keinen höheren Standard haben, als der Reiter oder das Pferd, das sie ersetzen. Diese Regel gilt nicht für internationale Spiele.

11. Linkshänder

- (a) Ein Spieler kann die Rackethand nicht während eines Spieles wechseln.
- (b) Der Schiedsrichter muss vor Beginn eines Spieles über die Anwesenheit von Linkshändern informiert werden und gibt diese Information dann an alle Spieler weiter.

12. Austausch von Spielern während eines Turnieres

Auf Turnieren kann ein – nach den Regeln qualifizierter - Ersatzspieler eingesetzt werden, (es sei denn die Bedingungen des Turnieres verlangen anderes) wenn ein Spieler aus irgend einem Grund nicht am Turnier teilnehmen kann oder ausfällt oder ein Stammspieler aufgrund von Krankheit oder Unfall nicht in der Lage ist, an den ersten Spielen des Turniers

teilzunehmen. Auf jeden Fall muss dies mit der Turnierleitung besprochen werden.

13. Dopplung eines Spielers

Wenn nur fünf Spieler für ein Spiel zur Verfügung stehen, kann das Team vervollständigt werden, in dem ein Spieler mit zwei Pferden antritt, je Sektion eines.

- (a) Dopplung eines Spielers ist nur mit Zustimmung der Turnierleitung möglich.
- (b) Das betroffene Team muss jeden verfügbaren überzähligen Spieler gleichen Levels akzeptieren für den Wettkampf, vorausgesetzt dieser Spieler steht bereits vor Beginn des Turniers zur Verfügung.
- (c) Wird gedoppelt, muss der so eingesetzte Spieler zumindest in einer Sektion auf der Position 2 spielen.
- (d) Es kann nur ein mal gedoppelt werden. Weniger als fünf Spieler je Team sind nicht gestattet.
- (e) Verbände und Vereine, die mehr als ein Team nennen, sind verpflichtet, erst ihr stärkstes Team zu komplettieren.

14. Zwei Schiedsrichter

- (a) Richten zwei Schiedsrichter ein Spiel, so sollte einer den Ball einwerfen und der andere mit etwas Abstand hinter dem Line-up positioniert sein. Nach jedem Tor werden die Positionen der Schiedsrichter getauscht. Beide Schiedsrichter verfügen während des ganzen Spiels über die gleiche Entscheidungsgewalt. Die Schiedsrichter sollen die Spieler während des ganzen Spiels zwischen sich behalten. Einer beobachtet den Ballführer, der andere behält den Spielhintergrund im Auge.
- (b) Jedes Land stellt eine aktuelle Liste der international klassifizierten Schiedsrichter zur Verfügung. Der Hauptschiedsrichter jedes Landes ist dafür verantwortlich, die Schiedsrichter gemäß ihrer Eignung für verschiedene internationale Level einzustufen, vorzugsweise mit Unterstützung des International Chief Umpire.

Richter (Referee)

- (c) Die Richter werden von der Turnierleitung oder dem gastgebenden Land nominiert.
- (d) Der Captain eines Teams und sein Stellvertreter in der anderen Sektion sind die einzigen Personen, die beim Schiedsrichter einen Protest einlegen dürfen, allerdings ohne Diskussion jeder Art. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig.

15. Torrichter

- (a) Bei allen Turnieren sollen Torrichter ernannt werden. Ein Torrichter sollte erwachsen sein und dem Schiedsrichter auf Anfrage Auskunft geben über Tore oder andere Bereiche (speziell den 10-Meter-Kreis) seines Tores. Trotzdem entscheidet immer der Schiedsrichter.
- (b) Die Torrichter winken mit einem Racket über dem Kopf um ein Tor zu signalisieren oder unter Knielevel, um einen Fehlwurf bekannt zu geben. Sie müssen drei Meter hinter den Torpfosten stehen.

Schiedsrichterentscheidung

- (c) Der oder die Schiedsrichter haben das Recht, eine Entscheidung der Torrichter zur übergehen, egal welches Signal von diesen kam.

16. Zeitnehmer und Torzähler

Bei allen Spielen und Turnieren muss es einen offiziellen Zeitnehmer und Torzähler geben (eine zweite Uhr und ein zweites Torformular müssen bereit gehalten werden). Sie geben, dem Schiedsrichter Auskunft hinsichtlich des Torstandes und der verbleibenden Spielzeit. Jedes teilnehmende Team hat das Recht, ein offiziellen Vertreter neben Zeitnehmer und Torzähler zu setzen. Bei internationalen Spielen müssen die Ziffern der Toranteige mindestens 23cm hoch sein und für alle Zuschauer deutlich sichtbar.

17. Spieldauer

- (a) Die Höchstdauer eines Spiels beträgt acht Chukkas zu acht Minuten jeweils. Zwischen den Chukkas sind Abstände von jeweils zwei Minuten. Die Sektionen spielen alternierende Chukkas. Ein Vertreter jedes Teams beschließt in Übereinstimmung mit der Turnierleitung eine Stunde vor Beginn des Spieles die Länge und die Anzahl der zu spielenden Chukkas. Jede Sektion des Teams soll für ihre Chukkas ebenfalls die Seiten (Spielrichtung) wechseln. Wird hierüber keine Einigung erzielt, steht dem Schiedsrichter die endgültige Entscheidung zu.

Höchstspieldauer

- (b) Kein Pferd darf eine Spieldauer von 54 Minuten an einem Tag überschreiten.

Handicapberechnung bei kürzerer Spieldauer

- (c) Wo Spiele mit Handicap gespielt werden und die Chukkas kürzer sind als Maximalzeit, sollen sie im Verhältnis zur Anzahl der Chukkas angepasst werden. Änderungen im Handicap oder Torvorteile müssen eingefordert werden, bevor das Spiel beginnt. Spätere Proteste werden nicht berücksichtigt.

18. Ende eines Chukkas

- (a) Jedes Chukka endet mit Ablauf der vorgegebenen Zeit und der Ball ist tot mit dem ersten Klingeln der Glocke.

Foul bei Chukkaende

- (b) Kann die Penalty für ein kurz vor Chukkaende begangenes Foul nicht mehr innerhalb der Zeit ausgeführt werden, so wird diese Penalty zu Beginn des nächsten Chukkas ausgeführt. Im letzten Chukka des Spieles wird im Falle einer Penalty für die angreifende Mannschaft, die Zeit verlängert, so dass ein Torwurf ermöglicht wird. Gibt es kein weiteres Vergehen der Verteidigung, ist der Ball dann tot.

Gleichstand

- (c) Im Falle eines Gleichstands muss die jeweils nächste Sektion das Spiel in Chukkas fortsetzen, bis ein Tor fällt.
- (d) Der Schiedsrichter kann die Zeit aussetzen, wann immer er es für nötig hält.

19. Nicht beendete Spiele

Wird ein Spiel aufgrund von Dunkelheit, Wetter oder ähnlichem vom Schiedsrichter abgebrochen, beginnt es am gleichen Punkt, an dem es abgebrochen wurde, was Tore, Zeit, Chukka und die Position des Balles angeht.

Lassen die Umstände keine Fortführung des Spieles an dem /den vorgesehenen Tag/en des Turniers zu, wird das Spiel als abgebrochen erklärt. Der Gastgeber hat die Aufgabe, eine Fortsetzung zu organisieren.

20. Die meisten Tore gewinnen das Spiel

Die Seite, die die meisten Tore erzielt, gewinnt das Spiel.

21. Kopfschutz.

- (a) Kein Spieler darf ein Turnier oder Spiel spielen, ohne einen von der IPC member countries Standards Association genehmigten Kopfschutz. Eine Dreipunktbefestigung mit Schnellverschluss muss am Helm befestigt sein.

Verlust des Kopfschutzes

- (b) Verliert ein Spieler seinen Helm, muss der Schiedsrichter das Spiel stoppen, damit er ihn wieder aufsetzen kann. Das Spiel wird vom Schiedsrichter durch einen Freiwurf der gegnerischen Mannschaft neu gestartet, an der Stelle, an der der Ball tot wurde.

22. Korrekte Kleidung und Ausrüstung.

- (a) Die Spieler müssen ordentlich gebleidet sein in den registrierten Landesfarben, Reitstiefeln, anerkanntem Helm und weissen Hosen.
- (b) Schiedsrichter sollen angemessen gekleidet sein in weissen Hosen, weissen genehmigten Reithelmen, Schiedsrichterhemden und Reitstiefeln.
- (c) Keinem Spieler sind Sporen mit scharfen Sporenrädern erlaubt.

- (d) Der Schiedsrichter hat das Recht, über die Sicherheit aller Gebisse zu entscheiden. Gebisse mit hervorstehenden Schenkeln werden nicht genehmigt. Die Gebisse haben ein Mundstück mit daran befestigten Zügeln zu haben.
- (e) Alle Ausrüstung muss vernünftig und in gutem Zustand sein.
- (f) Alle Sättel müssen mit Gurt, Übergurt und Vorderzeug oder einer Kombination von Gurt und Übergurt sowie Vorderzeug ausgestattet sein.
- (g) Westernsättel oder Sättel mit einem Horn sollen nicht benutzt werden.
- (h) Das Polocrosse-Racquet kann von beliebiger Länge sein, die bespannte Fläche in der Mitte darf aber nicht mehr als 216 mm in der Länge und 184 mm in der Breite betragen. Metallverstärkungen oder vorstehende Teile sind nicht gestattet.
- (i) Die Spieler müssen korrekte Nummern mit deutlich sichtbaren Zahlen, nicht kleiner als 230 mm in der Höhe, auf dem Rücken tragen. Eine zweite Nummer von nicht weniger als 115 mm Höhe muss deutlich sichtbar auf der Brust oder dem Arm angebracht werden.
 - "Angriffs" Spieler/Angreifer tragen die Nummer 1.
 - "Mittelfeld" Spieler tragen die Nummer 2.
 - "Verteidigungs" Spieler/Verteidiger tragen die Nummer 3.
- (j) Pferde müssen mit Schutzbandagen oder -gamaschen sowie Hufglocken an allen vier Beinen spielen.
- (k) Alle Gerten müssen eine Klatsche am Ende haben von mindestens 12,5 mm Breite und 50 mm Länge.
- (l) Es sind keine geteilten Zügel oder durchlaufenden Schlaufzügel erlaubt.

Als durchlaufende Zügel sind alle Befestigungen definiert, die von der Hand durch das Gebiss an den Sattel, den Gurt oder das Vorderzeug, etc. laufen, ebenso alles, was als zweiter Zügel konstruiert werden kann. Ein professionell gefertigtes Thiedemann ist erlaubt. Die verbundenen Zügel dürfen, legt man das Ende auf den Widerrist, nicht tiefer als bis auf Ellbogenhöhe des Pferdes herabhängen.
- (m) Der Besitzer des Pferdes stellt eine Liste zum Gebrauch von Sporen, Gerte und allem anderen Equipment, das das Pferd normalerweise beim Einsatz im Polocrosse benötigt. Der Besitzer stellt außerdem das Gebiss, mit dem das Pferd während der ganzen Zeit zu reiten ist.

23. Torraum

- (a) Tore können nur erzielt werden von einer Position in den Bereichen $AXYZA^1B^1B$ oder $DPQRD^1C^1C$. Diese nennt man den Torraum. Ein Tor wird nicht gegeben, wenn es außerhalb von BB^1 oder CC^1 nicht innerhalb von XYZ oder PQR erspielt wurde.

Einwurf nach einem vergeblichen Torwurf

- (b) Schlägt ein Torwurf fehl oder wurde der Ball von der verteidigenden Drei über die Grundlinie hinaus abgelenkt, wirft die verteidigende Drei den Ball von der Penalty Line ins Spiel, und zwar auf der gleichen Höhe, auf der der Ball die Grundlinie übertrat. In diesem Fall muss der Ball mindestens 10 m geworfen werden, wobei jeder Wurf vom Spieler aus nach vorne erlaubt ist.

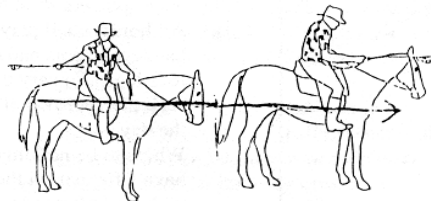
Alle anderen Spieler müssen mindestens 10 m von der Abwurfstelle entfernt sein. Der Angriffsspieler des gegnerischen Teams muss sich 10 m hinter dem Verteidiger befinden. Kein Spieler darf den Ball oder den Werfer angreifen, bevor Ball und Spieler 10 m zurückgelegt haben. Der Werfer hat das Recht des ersten Versuchs der Ballaufnahme, sofern er die Kontrolle über den Ball behält.

- (c) Sollte der Wurf keine 10 m erreichen, wird der Schiedsrichter den Ball von der nächsten Seitenlinie aus ins Mittelfeld einwerfen.

Behinderung des Wurfs bei Penalty 1.

- (d) Sollte der Angriffsspieler den Werfer stören oder die anderen Spieler die 10 m mißachten, wird ein Penalty gegeben.

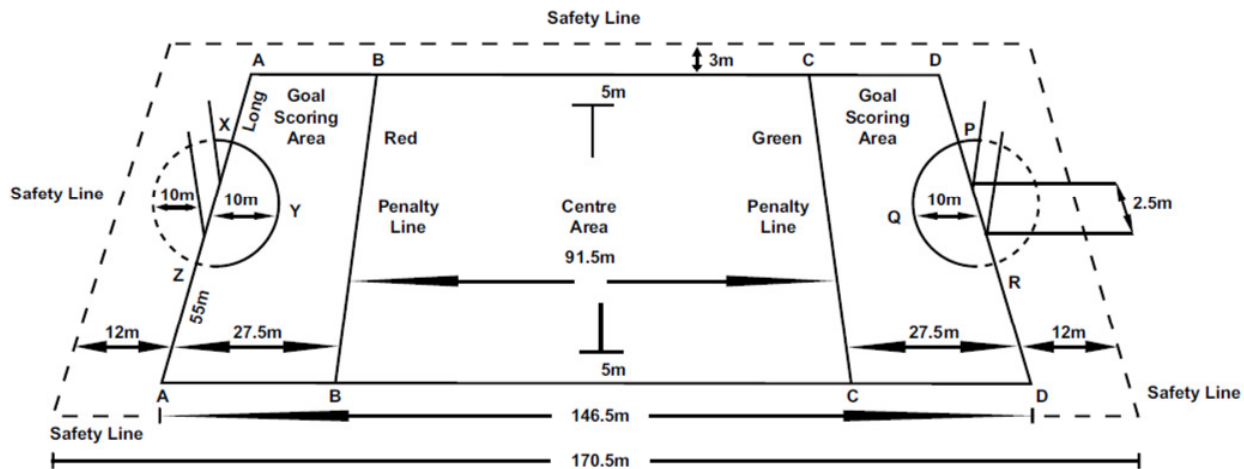
Schiedsrichter Signal:



23(b) Misslungener Torwurf (Unsuccessful attempt at goal)

24. Bestimmte Spielbereiche

Nur der grüne Angriffsspieler und der Rote Verteidiger dürfen in dem Bereich AA^1B^1B spielen. Nur der rote Angriffsspieler und der grüne Verteidiger dürfen in dem Bereich DD^1C^1C spielen. Alle Spieler, inklusive der Mittelfeldspieler beider Seiten dürfen sich in dem Bereich BCC^1B^1 aufhalten. Das Mittelfeld ist der einzige Bereich, in dem die Mittelfeldspieler spielen dürfen.



25. Wie das Spiel beginnt

Zu Beginn des Spiel stellen sich die Spieler auf wie folgt:-

- In zwei parallelen Reihen, Knie an Knie, Gesicht zum Schiedsrichter.
- Die Nummer 1 (Angriff) Spieler stehen am dichtesten am Schiedsrichter, gefolgt von den Nummern 2 (Mittelfeld) und den Nummern 3 (Verteidigung) am Ende. Die Pferde sollen nicht dichter hintereinander stehen als Nase an Schweif und höchstens eine Pferdelänge Abstand haben.
- Die Angriffsspieler müssen 5 m von der Seitenlinie entfernt stehen. Der Schiedsrichter muss mindestens 3 m Abstand von den Spielern haben.
- Jede Sektion stellt sich beim Line-up auf die Feldseite, die dem eigenen Tor am nächsten ist (dem zu verteidigenden Tor).
- Die Aufstellung erfolgt auf der Mittellinie des Feldes auf der vom Schiedsrichter angegeben Seite.
- Der Schiedsrichter wirft den Ball von Hand ein (überkopf), in der Reichweite der Racquets, über den Köpfen der Spieler, zwischen die gegnerischen Reihen. Bis zum Wurf hält der Schiedsrichter den Ball nach unten. Wird der Ball nicht korrekt eingeworfen und/oder springt aus dem Spielfeld, muss der Schiedsrichter pfeifen und den Wurf wiederholen.
- Wird allerdings – beziehnend auf 25 (f) – der Ball im Netz gefangen und dann aus dem Spielfeld verloren werden, wird der Schiedsrichter ein Penalty aussprechen.

- (h) Kein Spieler darf eine Bewegung machen, um sich einen Vorteil im Spiel zu sichern, bevor der Ball die Hand des Schiedsrichters verlassen hat.
- (i) Nach jedem erzielten Tor muss der Schiedsrichter die Seite für den Einwurf wechseln.
- (j) Den Teams muss eine angemessene Zeitspanne eingeräumt werden für die Aufstellung zum Line-up.
- (k) Das erste Line-up eines Chukkas beginnt auf der Feldseite, auf der der Zeitnehmer sitzt.

26. Wie ein Tor erzielt wird

Ein Tor wird erzielt, wenn:-

- (a) der Ball vom Angriffsspieler aus dem Torraum geworfen wird und zwischen den Torpfosten hindurch geworfen wird (Höhe beliebig), vorausgesetzt, dass die Hufe des Pferdes nicht auf oder im 10 m Torkreis sind und dass der Angriffsspieler nicht Ball und Racquet zusammen geworfen hat.
- (b) der Ball vom Angriffsspieler geworfen wird und am Verteidiger oder seinem Pferd abprallt. Dies gilt auch, wenn der Verteidiger sich im 10 m Torkreis befindet oder durch die Torpfosten reitet.

Auf internationalen Turnier darf das Racquet des Angreifers über die Mittellinie gehen

- (c) Das Racquet des Angreifers, mit dem Ball darin, darf über die Mittellinie des Pferdes genommen werden ohne ein Foul oder eine Penalty hervorzurufen unter der Voraussetzung, dass der Angreifer dabei ist, auf sein Tor zu werfen und die Hufe seines Pferdes sich nicht im oder auf dem 10 m Torkreis befinden. Auch hier darf der Angriffsspieler nicht Racquet und Ball gemeinsam durch die Pfosten werfen.
- (d) Wenn der Verteidiger (Nr. 3) den Ball fängt, bevor dieser durch die Torpfosten geht, während die Hufe seines Pferdes auf oder hinter der Grundlinie zwischen den Torpfosten steht.

Schiedsrichter Signal (Umpire's signal):



26. Erzieltes Tor (Successful Goal)

27. Übertreten der Straflinie (Penalty line) - Penalty 1

- (a) Der Ball darf nicht über die Straflinien (penalty lines) BB¹ oder CC¹ getragen werden.
- (b) Es gibt zwei Wege, den Ball über die Straflinie zu bekommen: Entweder wirft der den Ball tragende Spieler diesen über die Straflinie, so dass er auf der anderen Seite der Linie auf den Boden prallt und er beim Überreiten der Linie nicht im Ballbesitz ist, oder ein Spieler wirft den Ball über die Straflinie hinweg einem anderen Spieler zu, der den Ball im Torraum fangen kann.
- (c) Wird ein Foul begangen, indem ein Spieler den Ball über die Straflinie trägt, so wird die Penalty von einem Punkt in dem Spielfeldabschnitt ausgeführt, in den der Spieler sich bewegen wollte.

28. Ball im Aus.

- (a) Befinden sich Ball oder Huf auf der Linie, wird der Ball als "aus" gegeben. **Trägt** ein Spieler den Ball, so soll seine Position danach beurteilt werden, wo sich die Hufe seines Pferdes befinden, nicht nach der Position des Balles in Relation zur Grundlinie oder anderen Linien.

Ball auf der Straflinie (Penalty Line) - Penalty 1.

- (b) Liegt ein Ball auf der Straflinie, darf er nur von Spielern aus dem Mittelfeld aufgenommen werden.
- (c) Ist der Ball ins Aus gegangen, soll er möglichst nah von dem Punkt, an dem er das Spielfeld verliess, wieder eingeworfen werden. Liegt der Austrittspunkt nahe einer Straf- oder Aussenlinie, ist es die Aufgabe des Schiedsrichters, dafür zu sorgen, dass der Abwurfpunkt mindestens 5 m von der Straf- oder Grundlinie entfernt ist.

29. Recht des Wiedereintritts auf das Spielfeld - Penalty 1 or 2.

- (a) Jeder Spieler, der absichtlich das Spielfeld verliess oder von einem gegnerischen Spieler ins Aus gedrängt wurde, muss die Möglichkeit haben, das Feld binnen 10 m Entfernung vom dem Punkt, an dem er das Feld verliess, wieder betreten zu können. Der Spieler muss allerdings in den Spielfeldabschnitt zurückkommen, in dem er das Feld verlassen hat.

Absichtliches Überreiten der Linie - Penalty 1

- (b) Ein Spieler im Ballbesitz darf die Aussenlinien (boundary lines) nicht absichtlich überreiten.

Wenn ein Spieler den Ball über die Linie trägt - Penalty 1

- (c) Wird ein Spieler im Ballbesitz abgedrängt und erscheint das Überreiten der Grundlinie unausweichlich, so muss er den Ball vor dem Überreiten der Linie in das Spielfeld hinein abgeben, bevor er die Linie überreitet. Er darf die Linie nicht mit dem Ball im Netz überreiten.

30. Torlinien (Backline) Penalty

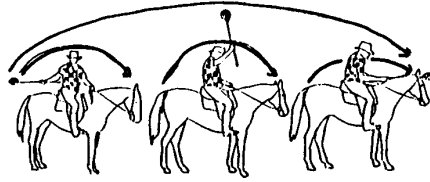
- (a) Wird eine Penalty für absichtliches Überreiten oder Abgedrängt werden über die Torlinie im Ballbesitz gegeben, so wird die Penalty von dem Punkt ausgeführt, an dem die Linie überschritten wurde. Der Wurf muss mindestens 10 m betragen.
- (b) Um den Strafwurf von dem vom Schiedsrichter angezeigten Ort ausführen zu können, darf der Spieler außerhalb des Spielfeldes zu dem Abwurfpunkt reiten.

31. Ball über die Seitenlinie Penalty 1, 2 oder 3

- (a) Ein Spieler darf den Ball nicht ins Aus werfen oder von seinem Racquet oder seiner Person ins Aus abprallen lassen. Die Penalty wird von dem Punkt ausgeführt, an dem der Ball das Feld verliess. Verursacht ein Spieler das Aus des Balles durch einen Wurf, eine Aufnahme oder durch eine Attacke auf sein Racquet, wird ein Freiwurf für die Gegenseite gegeben.

Ball aus dem Spiel

- (b) Wird ein Penalty dafür gegeben, dass ein Spieler das Ballaus über die Seiten oder Torlinie innerhalb des Torraumes verursacht, muss der Wurf aus dem Torraum heraus erfolgen, und zwar von der Stelle aus, an der der Ball ins Aus ging. Der Wurf muss mindestens 10 m betragen, in jede beliebige Richtung.
- (c) Springt ein Ball versehentlich von einem Pferd ab über die Seiten oder Torlinie, so wird das Spiel durch einen Line-up an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball das Feld verliess. Beide Teams müssen sich korrekt aufstellen.
Ist ein Spieler in Gefahr, über eine Grundlinie geschoben zu werden und benutzt absichtlich sein Pferd oder das eines anderen Spielers, um den Ball ins Aus zu befördern, so muss gegen diesen Spieler eine Penalty gegeben werden.



Regel 27 bis 31: Der Spieler überreitet die Straf- oder Seitenlinie, während er im Ballbesitz ist. Penalty 1

32. Spieler überreitet die Straflinie (Penalty Line) - Penalty 1, 2 oder 3.

Ein Spieler, der den Torraum nicht betreten darf, darf dann über die Straflinie reiten, wenn: -

- (b) er sofort aus dem Weg reitet und die für diesen Bereich erlaubten Spieler weder behindert noch einschüchtert.
- (c) Er das Feld sofort wieder verlässt und sich durch den Wiedereintritt ins Mittelfeld keine Vorteile verschafft.

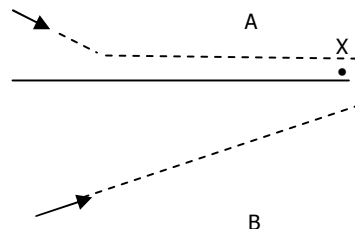
33. Kreuzen - Penalty 1,2,3, oder 4

- (a) Kein Spieler darf einen anderen kreuzen, es sei denn der Abstand ist so groß, dass die Möglichkeit einer Kollision oder einer Gefährdung eines Spielers ausgeschlossen werden kann. Ein Spieler, der das Feld verlässt, hat beim Wiedereintritt nicht automatisch das Recht des Weges.
- (b) Folgen zwei Spieler der Balllinie in dem Versuch, sich gegenseitig abzurängen, so haben sie automatisch Vorrecht vor einem einzelnen Spieler, gleich aus welcher Richtung.

Ballbesitz - Penalty 1,2,3, oder 4

- (c) Es hat der Spieler das Recht der Balllinie, der in die Richtung reitet, in die der Ball geworfen wurde, entweder auf dieser Linie oder mit dem kleinsten Winkel zu dieser Linie.

Beispiel: Regel 33 (c) Kreuzen
Der Ball wurde zum X geworfen, Weder A noch B haben ihn dorthin geworfen.



Droht eine Kollision zwischen den auf den Ball zureitenden A und B, muss B A Platz machen, da dieser dichter an der Linie des Balles ist.
Penalty 1,2,3 oder 4

Vorrecht des Ballbesitzes - Penalty 1,2,3, oder 4.

- (d) Reiten zwei Spieler aus verschiedenen Richtungen heran, um den Ball aufzunehmen und erzeugen dadurch die Wahrscheinlichkeit einer gefährlichen Kollision, so muss dem Spieler im Besitz der Balllinie Platz gemacht werden.

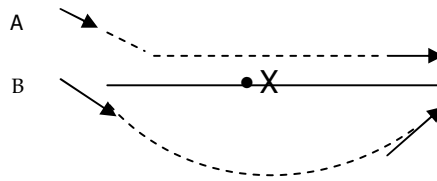
Penalty 1,2,3, oder 4

- (e) Reitet ein Spieler mit einem Winkel zur Balllinie in die Richtung, in die der Ball sich bewegt, so hat er Vorrecht vor einem Spieler, der dem Ball in einem Winkel zur Balllinie entgegkommt.
- (f) In Bezug auf Spieler, die sich dem Ball nähern, hat immer der Reiter das Vorrecht, der den geringsten Winkel zur Balllinie hat.

Penalty 1,2,3, oder 4

- (g) Kein Spieler darf sich vor einen Spieler setzen, der im Besitz der Balllinie ist, es sei denn, der Abstand ist so groß, das keinem Spieler eine Kollision oder Gefährdung droht. Setzt sich ein Spieler erfolgreich auf die Balllinie, so darf ihm kein anderer Spieler von hinten aufreiten.
- (h) Hat ein Spieler sich von der Linie abbringen lassen, ist er nicht mehr automatisch im Besitz der Balllinie, nur weil er den Ball geworfen hat.

Beispiel: Regel 33 (h):
B wirft den Ball in Richtung X und reitet dann in einem Halbkreis Richtung Ball. A folgt der Balllinie.



Eine Kollision droht bei X. Obwohl B den Ball geworfen hat, verliert der Spieler das Recht auf den Ball, da A dichter, nahezu parallel zur Balllinie reitet. Somit hat A das Recht auf den Ball und das Recht des Weges.

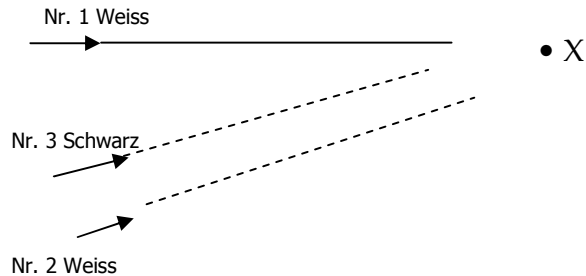
Penalty 1,2,3 or 4

Penalty 1,2,3, oder 4

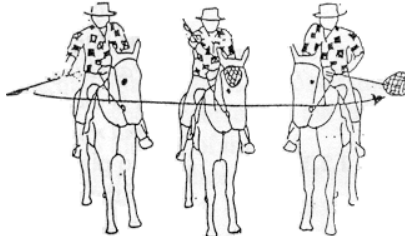
- (i) Kein Spieler darf quer zur Balllinie durchparieren oder stehen bleiben, wenn er dadurch einen anderen Spieler auf der Balllinie oder sich selbst gefährdet.
- (j) Liegt der Ball still, ist – im Falle einer drohenden Kollision – der Reiter im Vorrecht, der näher am Ball ist.
- (k) Steht ein Spieler auf der Linie des Balles, so hat er diese sofort zu verlassen. Der Spieler kann den Ball fangen, vorausgesetzt er räumt sofort die Balllinie und verursacht nicht das Risiko einer Kollision oder Gefährdung seiner Person oder eines anderen Spielers.

Beispiel Regel 33: Kreuzen

Nr. 1 Weiss im Ballbesitz wirft zu X. Alle drei Spieler reiten zum Ball. Nummer 2 Weiss bedrängt während des ganzen Weges Nr. 3 Schwarz. Eine Kollision zwischen den drei Spielern droht bei X.



Nr. 1 Weiss hat die Balllinie. Ein Foul sollte gegen die Nr. 2 Weiss ausgesprochen werden, entweder dafür, dass er die schwarze 3 zwingt, die Balllinie der weissen 1 zu kreuzen oder aber sein Pferd zu stoppen, um eine Kollision zu vermeiden.



Regel 33: Spieler kreuzt gefährdend vor dem anderen Spieler. (s).
Penalty 1,2,3 or 4.

34. Balllinie über Straflinie - Penalty 1,2,3 oder 4.

Verteidungs- (3) und Angriffsspieler (1), die der Balllinie aus dem Torraum in und/oder über die Straflinie folgen, haben Vorrecht. Die Spieler im Mittelfeld müssen Platz machen.

Die Spieler im Mittelfeld müssen Platz machen.

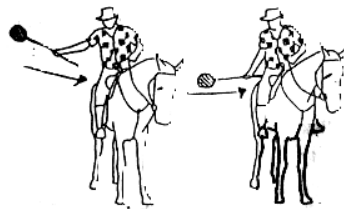
35. Gefährliches Reiten - Penalty 1,2,3,4 oder 6.

Kein Spieler darf durch sein Reiten sich oder andere gefährden, wie z. B. bei:-

- (a) Rammen eines Spielers und/oder seines Pferdes aus einem gefährlichen Winkel.
- (b) Herumziehen oder Kreuzen über die Vorderbeine eines Pferdes, wenn dadurch ein Stolpern des Pferdes riskiert wird.
- (c) Rammen mit so viel Wucht, dass das Pferd aus seiner bisherigen Linie geworfen wird.
- (d) Das Schieben über Hals oder Lendenpartie eines Pferdes.

- (e) Kein Bedrängen oder Rammen während einer Auszeit.
- (f) Absichtlicher Zügelverlust während des Spiels.
- (g) Abdrängen ist erlaubt, wenn die Pferde in die gleiche Richtung laufen und Schulter gegen Schulter drücken.
- (h) Sind Pferde in entgegengesetzte Richtung ausgerichtet, ist seitliches Abdrängen nur dann erlaubt, wenn beide Pferde parallel zu einander bleiben und kein Spieler über den Rücken oder die Lendenpartie oder unter dem Hals des gegnerischen Pferdes hindurch schiebt.

Schiedsrichter Signal



Rule 35. Das Pferd rammt ein anderes Pferd gefährlich hinter dem Sattel.
Penalty 1,2,3,4 or 6

36. Rauhes Spielen - Penalty 2,3,4 oder 6.

- (a) Kein Spieler darf Hand anlegen, mit Kopf, Arm oder Ellbogen schlagen oder schieben. Erlaubt ist das Drücken mit dem Arm oberhalb des Ellbogens, vorausgesetzt, der Ellbogen verbleibt dicht am Körper.

Horse's head - Penalty 2,3 or 5.

- (b) Kein Spieler darf seinem Pferd erlauben, mit dem Kopf einen anderen Spieler zu kontaktieren, wenn dadurch die Möglichkeit der Verletzung oder Behinderung des anderen Spielers entsteht.

Unkontrolliertes Stockschiessen - Penalty 2,3,4 oder 6

- (c) Es ist nicht erlaubt das Racquet so stark zu schwingen, dass dadurch ein anderer Spieler oder ein anderes Pferd eingeschüchtert werden können. Jeder Schlag nach dem Racquet des Gegners, der vom Schiedsrichter als unkontrolliert oder zu heftig eingeschätzt wird, wird als „Gefährliches Spielen“ eingestuft.

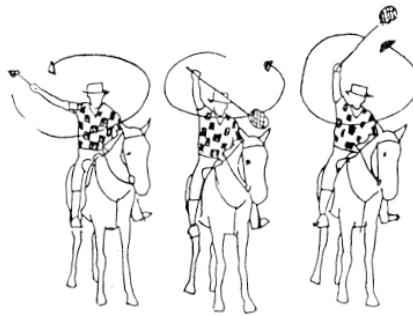
Der Schwung muss beginnen:

- (i) nach vorne nicht höher als der Rumpf des Pferdes
- (ii) nach hinten nicht höher als der Widerrist des Pferdes.

- (d) Das Schwingen des Racquets in mehr als einem auf einander folgenden Kreis ist „Gefährliches Spielen“.

- (e) Ein Schwingen nach dem Racquet des Gegners ist erst dann erlaubt, wenn der Spieler mit seinem eigenen Körper, von hinten kommend, mindestens auf Hüfthöhe des gegnerischen Pferdes angelangt ist. Befindet er sich mit seinem Körper vor der Schulter des gegnerischen Pferdes, ist ein Rückwärtsschwingen nicht mehr erlaubt. In jedem Fall ist ein Schwingen nach dem Racquet erst dann erlaubt, wenn man in Reichweite des gegnerischen Racquets ist.

Umpire's signal:



Rule 36. A wild or dangerous swing that could cause injury to horse or rider.
Penalty 2,3,4 or 6

Schiedsrichter Signal: unkontrolliertes oder zu heftiges Schwingen des Schlagers das ein Verletzungsgefahr fuer Pferd oder Reiter besteht.
Penalty 1, 2 3, 4, ode 6

Penalties 2,3,4,6 oder 7.

- (f) Wildes oder unkontrolliertes Schlagen mit dem Racquet nach einem Spieler oder einem Pferd sind verboten.

37. Schlagen des Pferdes mit dem Racquet - Penalty 1,2,3,4 oder 6.

- (a) Kein Spieler darf sein Pferd absichtlich mit einem Racquet schlagen.

Umpire's signal:



Rule 37. Hitting or prodding horse with the racquet.
Penalty 1,2,3,4 or 6

Schiedsrichter Signal:

Regel 37: Schlagen oder Anstossen des Pferdes mit dem
Schlager.

Penalty 1, 2, 3, 4, ode 6

Fehlerhafter Einsatz von Sporen oder Gerte - Penalty 1,2,3,4 oder 6.

- (b) Kein Spieler darf seine Gerte oder seine Sporen einsetzen, um ein anderes Pferd oder einen anderen Reiter einzuschüchtern oder zu verletzen.

Wegnahme von Sporen oder Gerte

- (c) Hat ein Schiedsrichter einem Reiter Sporen und/oder Gerte abgenommen, weil er damit sein Pferd verletzt hat, so kann der Schiedsrichter die Nutzung der Sporen und/oder Gerte für das ganze verbleibende Turnier untersagen.

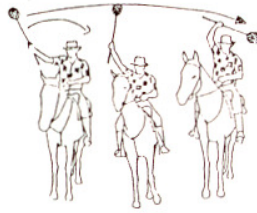
38. Sandwichen eines Spielers - Penalty 1,2,3,4 or 6.

Keinem Spieler ist es erlaubt, durch sein Reiten andere zu gefährden. Dies ist der Fall wenn ein Reiter zwischen zwei anderen Spielern eingequetscht wird, so dass ein gefährlicher Kontakt zwischen den drei Pferden entsteht. Der letzte Reiter, der hier den Kontakt herstellt, verursacht die Penalty.

39. Tragen des Balls - Penalty 1

- (a) Jeder Spieler im Ballbesitz muss den Ball auf der Racquetseite tragen und darf weder den Hals des Pferdes noch den Rücken kreuzen zur anderen Seite. Die Ballaufnahme ist auf beiden Seiten des Pferdes erlaubt. Das Racquet muss dann aber sofort auf die Racquetseite zurückgeführt werden.

Umpire's signal:



Rule 39. Player crosses centre line of horse whilst in possession of the ball.

Penalty 1

Schiedsrichter Signal:

Regel 39: Kreuzen des Schlagers ueber der Mittellinie des Pferdes waehrend der Spieler im Ballbesitz ist.

Penalty 1

- (b) Das Racquet des Spielers mit dem Ball darin darf über die Mittellinie des Pferdes gebracht werden, ohne ein Foul zu verursachen, wenn der Spieler im Ballwurf ist.

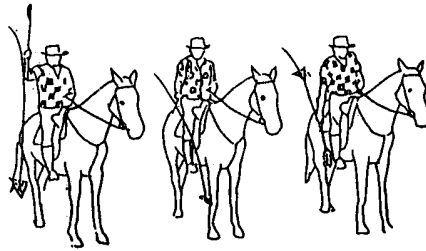
40. Beidhändige Würfe

- (a) Beidhändige Würfe sind nicht erlaubt. - **Penalty 1**
- (b) Ein Spieler darf sein Racquet mit dem Ball darin keinem anderen Spieler zuwerfen oder übergeben. - **Penalty 2**
- (c) Kein Spieler darf **absichtlich** sein Racquet nach einem anderen Spieler oder dem Ball im Flug werfen. - **Penalty 2**

41. Schlagen nach dem Racquet

- (a) Es ist erlaubt, nach dem Racquet des Gegners zu schlagen. Voraussetzung hierfür ist aber, dass der Schlag nur von unten ausgeführt wird, um den Ball aus dem Netz zu werfen oder den Spieler an der Annahme des Balls zu hindern. Das Schlagen nach dem Racquet ist nur von der Racquetseite des Gegners aus erlaubt.

Umpire's Signal:



Rule 41. Player hitting down on opposing player's racquet to dislodge the ball.
Penalty 1,2,or 3

Schiedsrichter Signal:

Regel 41: Spieler schlaegt von unten auf gegnerische Schlaeger („hit down“) um der Ball aus dem Netz zu kriegen.
Penalty 1, 2 oder 3

Racquetseite

- (b) Als Racquetseite wird die Seite angenommen **erachtet**, auf der der Gegner sein Racquet in dem Moment trägt, in dem der Spieler nach dem Racquet schlägt.

Penalty 1, 2 oder 3

- (c) Das Schlagen nach dem Racquet des Gegners ist nur dann erlaubt, wenn dieser bereits im Ballbesitz ist oder diesen gerade an sich bringen will.

Penalty 1 oder 2

- (d) Es ist nicht erlaubt, den Ball zu fangen, aufzunehmen oder auszuheben, wenn man dazu über oder unter dem gegnerischen Pferdehals oder -körper (vor der Position des Reiters) durchreichen muss.
- (e) Ein Ball darf über Kopf gefangen oder geworfen, nicht aber geschlagen werden.

42. Tappen des Balls - Penalty 1.

Der Ball kann am Boden vor sich her geschlagen werden, sofern das Racquet nicht höher als Vorderfußwurzelgelenk/**Fesselgelenk?**/Sprunggelenk gehoben wird.

43. Fangen des Balls - Penalty 1

- (a) Der Ball darf mit nichts anderem als dem Racquet gefangen oder **geschlagen** werden. Er darf aber mit dem ganzen Körper geblockt werden.

Tragen des Balls

- (b) Der Ball darf nur im Racquet getragen werden. Er darf nicht durch Zuhilfenahme des Körpers von Reiter oder Pferd im Racquet fixiert werden.

Verfängt ein Ball sich an Reiter, Pferd oder Equipment, muss er sofort fallen gelassen werden.

44. Abgestiegene Spieler - Penalty 1 or 2

Abgestiegene Spieler dürfen den Ball oder das Spiel in keiner Weise stören. Im Gegenzug darf auch ein abgestiegener Spieler in keiner Weise behindert werden.

45. Unfälle

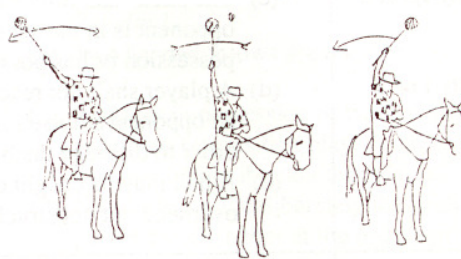
- (a) Fällt ein Pferd oder ein Pferd oder Reiter werden verletzt – oder die Ausrüstung eines Pferdes nimmt derartigen Schaden, dass der Schiedsrichter dies als Gefahr für den Reiter oder andere Spieler erachtet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

Lose Bandagen/kaputte Gamaschen/rutschende Schabracken

- (b) Im Falle von losen oder kaputten Bandagen/Gamaschen stoppt der Schiedsrichter das Spiel. Der betroffene Spieler wird bestraft. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Gegenseite fortgesetzt.

Der Schiedsrichter wird das Spiel ebenfalls unterbrechen, wenn eine Schabracke/Satteldecke verloren ist oder wird/droht verloren zu gehen. Das Spiel wird fortgeführt mit korrekter Schabracke und einem Freiwurf für die Gegenseite.

Umpire's signal:



Rule 45. Time Off

Schiedsrichter Signal:

Regel 45: Zeit anhalten (Time Off)

- (c) Es steht im Ermessen des Schiedsrichters, das Spiel wegen kaputter oder loser Ausrüstung zu stoppen. Es wird fortgeführt durch einen Einwurf für das ballführende Team oder ein Line-up.

Fallen gelassenes oder kaputtes Racquet

- (d) Das Spiel wird für ein kaputtes oder verlorenes Racquet nicht unterbrochen, es sei denn, die Gegenseite war in den Verlust durch eine Regelwidrigkeit involviert. Sobald der Ball tot ist, stoppt der Schiedsrichter das Spiel und dem Spieler wird eine angemessene Zeit zugestanden, um sich wieder ein Racquet zu holen.

46. Regelverletzungen

Jede Regelverletzung ist ein Foul und der Schiedsrichter kann das Spiel durch Pfiff unterbrechen.

Ball Dead

Hat der Schiedsrichter gepfiffen, so ist der Ball tot. Der Schiedsrichter muss das Spiel durch Einwurf oder einen Freiwurf fortführen.

47. Schiedsrichterentscheidung

Der Schiedsrichter hat das Recht, ein Spiel nicht zu stoppen und eine Penalty zu verhängen, wenn dies zu einem Nachteil der gefoulten Seite führen würde.

48. Fortsetzung des Spiels

Wird das Spiel aus einem anderen Grund als einem Foul gestoppt, so wird es durch einen Einwurf des Schiedsrichters von der nächsten Grundlinie/**Spielfeldgrenzlinie** aus fortgeführt. Wurde ein Spiel wegen einer Verletzung von Pferd und/oder Reiter gestoppt, so setzt der Schiedsrichter das Spiel mit einem Freiwurf für die Seite fort, die im Ballbesitz war, als das Spiel unterbrochen wurde.

49. Hilfe von außen - Penalty 1 oder 2

Während des Spiels darf absolut niemand außer den Schiedsrichtern und den Spielern das Spielfeld betreten. Benötigt ein Spieler ein Racquet oder andere Hilfe von außen, so muss er zum Rand **oder Ende** des Spielfeldes reiten, um dies zu bekommen. Dies gilt auch für die Nummern 1 und 3 im Torraum, die kein anderer Spieler betreten darf, um ein Racquet zu übergeben.

Ein Spieler, der ein im Spielfeld verlorenes Racquet von irgend einer Person annimmt, die nicht auf dem Spielfeld im Einsatz ist, verursacht ein Straftor.

Niemand darf ein verlorenes oder fallen gelassenes Racquet auf dem Spielfeld zurücklassen.

50. Patt

Im Falle eines Patts (zwei gegnerische Spieler im Torraum, die ohne Ballbesitz nicht in der Lage sind, einen Vorteil zu erspielen) von mehr als 10 Sekunden, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und wirft den Ball von der nächsten Seitenlinie/**Spielfeldgrenzlinie** aus ein.

51. Situationen, die nicht durch die Regeln abgedeckt werden

Ergibt sich eine Situation, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt wird, so liegt die Entscheidung im Ermessen des/der Schiedsrichter(s). Können zwei Schiedsrichter sich nicht einigen, entscheidet der Turnierrichter. Die Entscheidung ist bindend.

PENALTIES

Penalty 1

Ein Freiwurf durch **/fuer?** die nicht regelbrechende Seite von dem Punkt, an dem die Regelwidrigkeit geschah oder dem Punkt, den den Schiedsrichter nennt.

- a) Alle Penalty Würfe können in jede Richtung ausgeführt werden.
- b) Der Spieler kann aus dem Halten oder der Bewegung heraus werfen, sofern der Wurf von dem Punkt aus ausgeführt wird, den der Schiedsrichter bestimmt hat.
- c) Der Spieler darf den Wurf erst ausführen, wenn der Schiedsrichter ihn hierzu auffordert. Der Wurf muss innerhalb angemessener Zeit ausgeführt werden.
- d) Erreicht der Wurf keine 10 Meter, so wirft der Schiedsrichter den Ball von der nächstliegenden Seiten oder Grundlinie ein.
- e) Der Wurf muss **mindestens** 10 m weit sein und die anderen Spieler müssen mindestens 10 m vom Penalty Punkt entfernt sein. Dieser freie Wurf, wenn er nicht als Pass angenommen wird, muss auf dem Boden auftreffen, bevor der Werfer den Ball berühren darf.
- f) Kein Spieler darf versuchen, an den Ball zu kommen oder den Werfer zu beeinflussen, bevor der Ball und der Werfer 10 m zurückgelegt haben.
- g) Spielt ein Spieler den Ball bei der Ausführung einer Penalty absichtlich einem anderen Spieler zu, so wird der Schiedsrichter den Ball von der nächsten Seitenlinie aus einwerfen.

Penalty 2

Ein Freiwurf, ausgeführt im Mittelfeld, von einer zentralen Stelle auf der Straflinie/Torraumlinie.

- a) Der Verteidiger Nr. 3 darf sein Tor verteidigen, muss aber 10 m Abstand zu dem Punkt halten, von dem geworfen wird.
- b) Bedingung (b), (c), (d), (e) und (f) von Penalty 1 gelten.

Penalty 3

Ein Freiwurf auf das Tor von einem Punkt außerhalb der 10 m Linie.

- a) Der Ball muss auf das Tor geworfen werden.
- b) Die Verteidigung hat die Balllinie, darf aber nicht dichter als 8 m an dem Punkt stehen, von dem geworfen wird.

Penalty 4

Begeht ein Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters ein gefährliches Foul, so wird ein Straftor zugunsten des Gegners gegeben. Das Spiel wird anschließend durch einen Einwurf des Schiedsrichters von der Spielfeldmitte aus fortgeführt.

Penalty 5.

Ein Pferd/Pferde, das/die vom Schiedsrichter vom Platz gestellt wird/werden und für den weiteren Spielverlauf disqualifiziert wird/werden:

Das Ersatzpferd darf nur vom betroffenen Spieler gespielt werden.

Penalty 6

Zusätzlich zu einer anderen Strafe kann der Schiedsrichter einen Spieler für einen Teil des Spiels sperren. Gründe hierfür sind absichtlich gefährliche Fouls, wiederholte Fouls trotz Vorwarnung, schädlicher Einfluss auf das Spiel. Ein Ersatzspieler ist nicht erlaubt. Wird ein Spieler vom Platz gestellt, so darf der Captain der betroffenen Sektion diese neu aufstellen um die Situation optimal zu handeln. Der ausgeschlossene Spieler darf das Spielfeld nicht betreten, bevor der Schiedsrichter ihn hierzu auffordert. Wird er aufgefordert, muss er die dann freie Position besetzen. Ein Spieler darf nicht für mehr als 3 Minuten ausgeschlossen werden (in any period/**je Periode**). Der Schiedsrichter muss binnen 24 Stunden einen schriftlichen Bericht abgeben, der binnen **sechsig (60)** Tagen nach dem Vorfall an den nationalen Verband, bei dem der Spieler registriert ist **und bei den International Polocrosse Council**, weitergegeben wird.

7. The umpire may exclude a player from the game for part or the whole of the match, in addition to any other penalty, in the case of a deliberate dangerous foul, persistent fouling after being warned, or conduct prejudicial to the game. After a period of three minutes a substitute player may be played. In the event of a player being sent off, the captain of that team has the right to re-organise the section affected to the best advantage with the use of the reserve player. In all instances, the player sent off shall be the subject of a written report by both umpires and the referee to be prepared within 24 hours and to be forwarded to the national association to whom the player is registered and to the International Polocrosse Council within sixty (60) days of such incident occurring.

Penalty 7

Der Schiedsrichter kann einen Spieler für Teile des Spiels oder das gesamte Spiel sperren. Gründe hierfür sind absichtliche gefährliche Fouls, wiederholte Fouls trotz Vorwarnung, schädlicher Einfluss auf das Spiel. Nach Ablauf von 3 Minuten darf ein Ersatzspieler eingesetzt werden. Der Captain der betroffenen Sektion kann sein Team dann so umorganisieren, dass er den Ersatzspieler optimal einsetzen kann. Der ausgeschlossene Spieler wird auf jeden Fall von dem/den Schiedsrichter(n) und dem Turnierrichter schriftlich gemeldet. Der Bericht muss binnen 24 Stunden fertig sein und binnen 60 Tagen nach dem Vorfall an den nationalen Verband, bei dem der Spieler registriert ist, sowie an die IPC/**International Polocrosse Council** weitergeleitet werden.

INTERNATIONAL POLOCROSSE RULES INDEX

	RULE
Accidents	12, 45a
Advantage	47
Assistance to players	49
Backline	26d
" Out over	30a, 30b
Ball	
" Bounce	7
" Carrying	29c, 32a, 39a, 43b
" Dead	18a, 18b, 21b, 46
" Gaining possession of	41a, 41c, 43a, 43b
" Hitting along ground	42
" In flight	40c
" Line of definition	33c, 33 NB
" On Penalty line	28b, 28c.
" On Boundary line	28a, 28c
" Out of play	28a, 28c, 31c
" Possession on the ground	33j
" Size	7
" Stationary	33j
Bandages broken or trailing	45b
Bell	18a, 18b
Bits	22d
Blind of eye	2a
Boundary line or Side line	6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
" Restarting play from	23b, 28c
" Riding over	29a, 30a
" Ridden off over	29a, 29c
" Ball out over	28c, 29b
Breastplate	22f, 22l
Broken gear	45c
Captain Team	3b, 9a, 10c, 14b, 14d
Tournament disputes Committee	3a, 3b
" Organisers	8b, 12, 13a, 17a, 19
Centre line	26c, 39b
Change of positions	10
" of hands	11a
Chukkas final	18b
" First	25j
" Length of	17c
" Number of	17a, 17b, 17c, 18a
" Termination of	18a
Collision	33a, 33d, 33g, 33j, 33k
Combination of players	3b, 5, 8a, 8b, 9c, 9d, 10
Control, horses out of	2a
Crossing, a players line of progress	33a, 33i, 34, 35b

" Penalty line	34
Dangerous riding	35a, 35b, 35c, 35d, 35e, 35f, 36c, 38
" Vices	1, 2a
Dead ball	18a, 18b, 21b, 46
Disease, free from	1
Dismounted player	44
Doubling up	13
Draw	18c
Dress, players	22a
" Umpires	22b
Drugs, performance enhancing	2b, 8d
Duration of play	17a, 17b, 17c
Equipment	43b
" Ball	7
" Bandages	45b, 22j
" Bits	22d
" Broken gear	45c
" Reins	22l
" Saddles	22f, 22g
" Spurs	22c
" Surcingle	22f
" Whips	22k
Foul play	18b, 27c, 46, 48, Penalty 4
Gear	22e, 22f, 45c
Goal judges	15a, 15b, 15c
" Posts	6b
" Scoring	26a, 26b, 26c, 26d
" Scoring area	23a
" " who permitted into	24, 32
Handicap	17c
Headgear	21a, 22a
" Loss of	21b
Hitting, ball into the air	41e, 43a
" Ball on the ground	42, 43a
" Horse	37a
" Opponent's stick	31a, 40c, 41a, 41b, 41c, 41d
" Opponent	36b
Host country	14b, 14c
Horse, fallen	45a
" Fresh	4, 4c
" Head of	36b
" Height of	1
" Hitting with stick	36c
" Hoof	28a
" Injured	3a, 3b, 4a, 45a, 48
" Nose	23b, 25b
" Not permitted to play	2a, 4a, 4b, 4c
" Number permitted	3a
" Protective gear	22j

"	Reserve	3a, 3b	
"	Substitute	3a, 3b, 10g	
Injured, horses		3a, 3b, 4a, 45a, 48	
"	Players	3b, 5, 45a, 48	
International matches		9b, 9d, 10g, 14b, 16	
Intimidation		32b, 36c, 37b	
Judges, goal		15a, 15b, 15c	
"	Sideline	15c	
Lack of progress		50	
Left handed players		11b	
Limit, age		8b, 8c	
"	"	Intermediate	8b
"	"	Junior	8b
"	"	Primary juniors	8b
"	"	Veterans	8b
"	"	Governing date	8c
Line up		25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j, 31c	
Line of ball, definition		33c, 33NB	
"	"	Entering	33b, 33d, 33e, 33f, 33g, 33h
"	"	Over Penalty line	34
"	"	Stationary ball	33j
"	"	Stationary interceptor	33k
"	"	Stopping on	33i
Loss of helmet		21b	
Maximum play		17a, 17b	
Measurements, ball		7	
"	Field	6f, 22	
"	Goal scoring area	6f, 22	
"	Stick	22h	
Missed attempt at goal		23b, 23c, 23d	
Nominations of sections		9a, 9b	
Number of horses allowed		3a	
"	Of players in a team	8a, 8b	
Obstructions at throw in		23d, 25g	
Out of play			
"	Over backline	30a, 30b, 31b, 31c	
"	Over boundary line	28c, 29a, 29b, 29c, 31a, 31b, 31c	
Outside person		49	
Penalties, areas of definition		Penalty 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	
"	At end of chukka	18b	
"	Backline	30a, 30b	
"	Penalty goal	10f	
"	Side or boundary line	28c, 31a	
Penalty line, Ball on		28b,	
"	"	Crossing	27a, 32
"	"	Players riding over	32, 32a, 32b, 32c
"	"	Where penalty taken	27c, 28c
Play restarting		21b	
Playing field		6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 24	

Players, age limit	8b, 8c
" Areas	24, 29
" Assistance to	49
" Change of positions	10
" Crossing line of progress	33a
" Combination of	3b, 5, 8a, 8b, 9c
" Dismounted	44
" Dress	22a
" Doubling up	13a, 13b, 13c, 13d
" Injured	3b, 5, 45a, 48
" Left handed	11b
" Numbers	22i
" Progress, lack of	50
" Protest	14d
" Permitted, goal scoring area	23a
" Pushing with body	36a
" Pushing with horse	35d, 35g, 35h
Players, Right of way	34
Players, Spurs	22c
" Substitute	5, 10g
" Two handed	11a, 40a
" Waiting for injured	5
Referee	9b, 14c, 17a, 51
Reserves, horse	3b, 4c
" Player	3b
Restarting play, after goal	25h
" " After missed goal	23b, 23d
" " After injury, broken gear	48
" " Failure to restart	23c
Re-entering the field	29a
Riding off	29a, 35g, 35h
Right of way	34
Rough play	35a, 35b, 35c, 35d, 36a, 36b
Rules not covered	51
Saddles	22f, 22g
Saddle cloths loose	45b
Safety of bits	22d
Safety Lines	6f
Sandwich	38
Score	20
Scoring areas, definition	23a
Score keepers	16
Sections, nominations	9a
Side line, see boundary lines	6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
Standards Association	21a
Starting play	25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j
Stallion	2a
Stick, dropped or broken	45d
" Hitting horse with	37a

"	Hitting opponents	31a, 36c, 36e, 36f, 37b, 41a, 41c, 41d
"	Over centre line	26c, 39b
"	Size	22h
"	Spectator touching stick 4	9
"	Stick side	39a, 41a, 41b
"	Swinging wildly	36c, 36d
"	Throwing	40b, 40c
Spurs		22c, 37b
Strongest graded team		13e
Substitute, horse		3a, 3b, 10g
"	Players	5, 10g
Ten metre circle		26b
Throwing		25f, 26c, 27b, 29c, 31a, 39b, 40a, 40b, 40c
"	Ball over boundary line	31a
"	Stick	40b, 40c
Time extended		18b, 18c
"	Keepers	16, 25j
"	Out	18d, 35e
"	Played	17a, 17b, 17c, 18a, 18b
Umpires, advantage		47
"	Boundary line	28a, 29a, 31a, 31b
"	Discretion	28c, 45b, 45c, 47
"	Decision	14d, 15a, 15c
"	Dress	22b
"	Hand	25g
"	Helmet, loss of	21b
Umpires, not covered by Rules		51
"	Power to suspend play	6e
"	Removal of whips & spurs	37c
"	Restarting game	21b, 25h, 31c, 48
"	Signals	23a, 26d, 27c, 33k, 35a, 36e, 37a,39a, 41a,45a
"	Starting game	25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j
"	Stopping game	18d, 19, 21b, 45a, 45b, 45c, 45d
"	Safety of bits	22d
"	Throwing into line out	25f, 28c
"	Time out	18d, 35e
"	Two	14
Veterinary Officers		2b, 4c
Visiting country		14b
Waiting for injured players		5
Whips		22k, 37b
Whistle use of		25f, 46
Wild swinging of sticks		36c, 36d
Winning the game		8a, 20