

**Reguły
Obowiązują od 2010**

Związek Polo Hurlingham
Manor Farm, Little Coxwell
Faringdon, OXON, SN7 7LW

Dyrektor: D J B Wood

TEL. 01367 242 828 FAX 01367 242829

EMAIL: enquiries@hpa-polo.co.uk

STRONA INTERNETOWA: www.hpa-polo.co.uk

Godziny urzędowania: 9.00 – 17.00 od poniedziałku do piątku

Sędzia główny „umpire”: Robert Graham
Zastępca sędziego głównego: Brig Arthur Douglas-Nugent

Reguły Polo Związku Hurlingham 2010

DRUŻYNY I ZAWODNICY, REZERWOWI, SPRZĘT ZAWODNIKÓW

1. Drużyny i zawodnicy

- a. Skład drużyny
- b. Zawodnicy
- c. Zgłoszenia
- d. Zmiany zawodników
- e. Ograniczenia handicapów
- f. Podwyższanie handicapów podczas sezonu
- g. Wycofanie drużyny lub dyskwalifikacja
- h. Stroje drużyny
- j. Użyczenie koni
- k. Konie sędziów
- l. Naliczanie handicapów
- m. Kapitan
- n. Wskazówki trenerów
- o. Pasywność

2. Rezerwowi

- a. Postanowienia ogólne
- b. Wybór kapitana
- c. Nieuprawniony rezerwowy
- d. Brak uprawnionego zawodnika
- e. Handicap zmiennika
- f. Zawodnik awansowana w handicapie
- g. Drużyna awansowana w handicapie
- h. Podwójna zmiana
- j. Możliwość zmiany rezerwowego
- k. Drużyny trzyosobowe
- l. Drużyna uszczuplona do trzech zawodników
- m. Oddziaływanie na rezerwowego
- n. Rezerwowi w meczach wysokogolowych
- o. Konie

3. Sprzęt i prezencja zawodników

- a. Nakrycie głowy
- b. Ostrogi
- c. Bryczesy, buty i ochraniacze na kolana
- d. Baty
- e. Gogle

KONIE, UPRZĄŻ I DBAŁOŚĆ O KONIE

4. Konie, uprzęż i dbałość o konie

- a. Postanowienia ogólne
- b. Opieka weterynaryjna
- c. Opiekun koni
- d. Szczepienie i karty do gry koni
- e. Choroby zaraźliwe i zakaźne
- f. Prezencja i niedozwolona uprzęż

- g. Dolegliwości
- h. Podkowy i podkuwanie
- j. Zastrzyki
- k. Woda i kagańce
- l. Liczba okresów chukka
- m. Konie dla sędziów
- n. Lekarstwa
- o. Ambulans dla koni

KOMISJA TURNIEJOWA, SĘDZIOWIE „UMPIRE” I „REFEREE”, SĘDZIOWIE BRAMKOWI, SĘDZIA CZASOWY/PUNKTUJĄCY I OPIEKA MEDYCZNA

5. Komisja Turniejowa

- a. Wymogi
- b. Zakres obowiązków
- c. Zakres władzy
- d. Mecze nie rozpoczęte lub nieskończone

6. Sprawozdanie

7. Sędziowie „umpire” i „referee” (zobacz również Załącznik B)

- a. Zakres władzy
- b. Sędzia „referee”
- c. Konsultacje
- d. Sędziowie „umpire”
- e. Zawodowi sędziowie „umpire”
- f. Jeden sędzia „umpire”
- g. Strój
- h. Zachowanie
- j. Mecze międzynarodowe

8. Sędziowie bramkowi (Zobacz również Załącznik B)

- a. Wymogi
- b. Zdobyte bramki
- c. Piłka przekracza linię końcową
- d. Instrukcje
- e. Bramki tyłem do siebie

9. Sędzia czasowy/punktujący (zobacz również Załącznik B)

10. Opieka medyczna

BOISKA, PIŁKA I WEJŚCIE NA PŁYTĘ BOISKA

11. Boisko i pole gry

- a. Boisko
- b. Płyta
- c. Pole gry
- d. Słupki bramki
- e. Bandy

- f. Strefa bezpieczeństwa
- g. Boisko prywatne
- h. Boisko niezdatne do gry

12. Pilka

13. Wejście na płytę boiska

- a. Płyta boiska
- b. Strefa bezpieczeństwa

ROZPOCZĘCIE, CZAS TRWANIA I ZAKOŃCZENIE GRY

14. Rozpoczęcie gry

- a. Sygnał na 5 min. przed rozpoczęciem gry
- b. Prezentacja wyjściowych składów i rozpoczęcie meczu wrzutem piłki
- c. Bez odwołania

15. Czas trwania gry

- a. Mecz
- b. Stany gry
- c. Mecz nieskończony
- d. Chukka
- e. Przerwy
- f. Nieuzasadnione opóźnienie

16. Zakończenie gry

- a. Zakończenie normalnej chukki
- b. Koniec ostatniej chukki
- c. Karny pod koniec ostatniej chukki (reguła pięciu sekund)
- d. Faul równo z dzwonkiem

17. Dogrywka

- a. Przerwa
- b. Złota bramka
- c. Pierwsza chukka
- d. Druga chukka

ZMIANA STRON, NIEPRAWIDŁOWE ROZSTAWIENIE, ZDOBYWANIE GOLI I WYGRYWANIE

18. Zmiana stron

- a. Po zdobyciu gola
- b. Bez bramek do przerwy
- c. Wynik wyrównany: poszerzone bramki

19. Nieprawidłowe rozstawienie i spalony

- a. Złe rozstawienie drużyn
- b. Gracz na spalonym

20. Zdobywanie goli i wygrywanie

- a. Zdobywanie goli
- b. Kontrowersje wokół gola
- c. Gwizdek przy zdobyciu bramki
- d. Wygrana

WZNOWIENIE GRY

21. Piłka nie na aucie: wrzut

- a. Wrzut
- b. Miejsce wrzutu
- c. Pozycja drużyn
- d. Gra wznowiona

22. Piłka uderzona poza linię boczną lub bandę

23. Wznowienie po przerwie

24. Uderzenie napastnika z tyłu – wbicie (hit in)

- a. Uderzenie napastnika z tyłu
- b. Wbicie (hit in)
- c. Faul
- d. Uderzenie przed sygnałem „piłka w ruch”
- e. Opóźnienie przez stronę wbijającą (side hitting in)
- f. Opóźnienie przez stronę broniącą się przed wbiciem

25. Obrońca wybija piłkę za linię końcową – karny 6 (Reguła bezpieczeństwa 60)

- a. Obrońca uderza piłkę za linię końcową
- b. Faul

GRA NIE ZATRZYMANA/ZATRZYMANA

26. Gra nie zatrzymana

- a. Przywilej korzyści
- b. Zagubienie lub uszkodzenie uprzęży
- c. Koń sędziego „umpire” uderzony przez piłkę

27. Gra zatrzymana przez faul

- a. Faul
- b. Bez faulu

28. Gra zatrzymana przez sprzęt zawodników

- a. Nielegalny sprzęt
- b. Zagubienie nakrycia głowy

29. Gra zatrzymana przez zawodnika zrzuconego z konia lub kontuzjowanego

- a. Zawodnik zrzucony z konia
- b. Zawodnik kontuzjowany
- c. Wstrząśnienie mózgu

30. Gra zatrzymana przez kontuzję konia lub jego niebezpieczną uprzęż

- a. Dbłość o konie
- b. Niebezpieczna uprzęż
- c. Prośba o zatrzymanie gry

31. Gra zatrzymana przez najechanie na piłkę lub rozpołowienie piłki

- a. Najechanie na piłkę
- b. Rozpołowienie piłki

TOR PIŁKI, PRAWO DROGI (RIGHT OF WAY), ZASADA PIERWSZEŃSTWA

32. Tor piłki (LOB) i prawo drogi (ROW)

- a. Tor piłki (LOB)
- b. Prawo drogi. (ROW)
- c. LOB i ROW

33. ROW lub zasada pierwszeństwa

34. Części zapasowe

ZAJEŻDŻANIE (RIDE OFF), NIEBEZPIECZNA JAZDA, ZASTRASZANIE, BLOKOWANIE KIIA (HOOKING), NIEWŁAŚCIWE UŻYCIE BATA, OSTROGI I KIIA, OSTRA LUB ZBYT AGRESYWNA GRA

35. Zajeżdżanie (ride off), niebezpieczna jazda, zastraszanie

36. Blokowanie kija (hooking), niewłaściwe użycie kija i noszenie piłki

- a. Blokowanie kija (hooking)
- b. Niewłaściwe użycie
- c. Noszenie piłki (carrying the ball)

37. Ostra lub zbyt agresywna gra

KARY

38. Faule osobiste i kary techniczne

39. Kary – postanowienia ogólne

- a. Piłka w grze
- b. Ustawianie piłki
- c. Zwody/okrążenia
- d. Opóźnianie
- e. Kara 3, 4 i 6
- f. Za piłką
- g. Złe ustawienie (line up) obrońcy
- h. Pod koniec chukki

40. Kary – postanowienia szczegółowe

- a. Kara 1 – gol karny
- b. Kara 2 – uderzenie z 30 jardów
- c. Kara 3 – uderzenie z 40 jardów

- d. Kara 4 – uderzenie z 60 jardów
- e. Kara 5(a) – uderzenie „z miejsca” (hit from the spot)
- f. Kara 5(b) – uderzenie ze środka
- g. Kara 6 – uderzenie z 50 jardów – Reguła bezpieczeństwa 60
- h. Kara 7 – wrzut (throw in)
- j.** Kara 10 – zawodnik usunięty z boiska

41. Żółta flaga – tylko w meczach wysokogolowych

ZAŁĄCZNIK A – SUGEROWANY UKŁAD BOISKA

ZAŁĄCZNIK B – WSKAZÓWKI DLA ARBITRÓW

1. Wstęp
2. Sędzia „referee”
3. Sędziowie „umpire”
4. Wyjaśnienie niektórych reguł
5. Klubowy opiekun koni
6. Czasowy/punktujący
7. Sędziowie bramkowi
8. Komisja Oceniająca Sędziów „Umpire”

ZAŁĄCZNIK C – WYTYCZNE DOTYCZĄCE OFICJALNYCH TURNIEJÓW

1. Postanowienia ogólne
2. Zgłoszenia
3. Harmonogram
4. Wycofanie się lub dyskwalifikacja drużyny
5. Turniej w systemie pucharowym
6. Turnieje ligowe i grupowe
7. Runda „robin” lub turniej amerykański
8. Rzuty karne
9. Wydatki

ZAŁĄCZNIK D – WARUNKI OFICJALNYCH TURNIEJÓW ZPH

1. Postanowienia ogólne
2. Skład drużyny
3. Zmiana w drużynie i rezerwowi drużynie wysokogolowej
4. Mecze międzynarodowe
5. Drużyny narodowe
6. Obsługa meczu
7. Opłaty za udział

ZAŁĄCZNIK E – REGUŁY MECZÓW LIGOWYCH I GRUPOWYCH

1. Postanowienia ogólne

2. Kolejność według rezultatów (order of merit) w lidze, w której wszystkie drużyny grały ze sobą
3. Kolejność według rezultatów (order of merit) w ligach i grupach, w których nie wszystkie drużyny grały ze sobą
4. Kolejność według rezultatów (order of merit) pomiędzy ligami i grupami
5. Miejsce w klasyfikacji nadal nie rozstrzygnięte
6. Miejsce drużyn w fazie pucharowej
7. Mecz nie rozegrany lub nieukończony
8. Turniej otwarty i oparty na handicapie
9. Odwołanie meczu

ZAŁĄCZNIK F – PRZYKŁADY DO REGUŁ

REGUŁY POLO ZWIĄZKU HURLINGTON

Wszystkie mecze oraz części chukka podlegające jurysdykcji ZPH (Związku Polo Hurlington) muszą odbywać się zgodnie z Regulami Polo wraz z Załącznikami.

DRUŻYNY I ZAWODNICY, REZERWOWI, SPRZĘT ZAWODNIKÓW

1. DRUŻYNY I ZAWODNICY. (Zobacz także załącznik D – warunki oficjalnych turniejów ZPH)

a. Skład drużyny. Drużyna może składać się maksymalnie z 4 graczy. Niemniej jednak 2 graczy może być dobranych w pary w ten sposób, że każdy z nich rozegra wyznaczoną ilość części chukka.

b. Zawodnicy.

- (i) **Członkostwo.** Żaden zawodnik nie jest upoważniony do rozgrywania meczów, sparringów i części chukka organizowanych przez klub zrzeszony w ZPH na terenie Zjednoczonego Królestwa czy Irlandii jeżeli nie jest zarejestrowanym członkiem klubu i ZPH zgodnie z Regulacją 3.
- (ii) **Zawodnik odwiedzający.** Osoba taka, nie będąca członkiem klubu, podlega zasadom klubu.
- (iii) **Zawodnicy leworęczni.** Gra lewą ręką jest niedozwolona.
- (iv) **Opuszczanie pola gry.** Zawodnik nie może opuścić boiska podczas chukka bez zezwolenia sędziów; wyjątek stanowi zmiana konia, kija lub uzasadniony zjechanie (run off).
- (v) **Odwoływanie.** Zawodnik w żadnej formie nie może apelować o foul.
- (vi) **Spory i nadużycia.** Zawodnik nie może kwestionować decyzji sędziów ani słownie ani poprzez gesty.
- (vii) **Palenie.** Palenie podczas meczu jest zabronione.
- (viii) **Alkohol i narkotyki.** Żaden zawodnik nie może brać udziału w meczach, treningach i części chukka pod wpływem nielegalnych używek i substancji, o których mowa w Załączniku A (Doping).

c. Zgłoszenia. Kapitan albo menedżer drużyny musi wypełnić formularz zgłoszeniowy, aby uczestniczyć w turnieju. Drużyna musi być uprawniona do gry w turnieju. Formularz zgłoszeniowy musi zawierać nazwiska co najmniej trzech zawodników, których całkowity handicap wynosi przynajmniej tyle co minimum handicapu turnieju. Aby zawodnik, którego dane widnieją na formularzu zgłoszeniowym był uprawniony do gry, musi:

- (i) Być uprawnionym poprzez handicap i status, by grać w turnieju.
- (ii) Być zarejestrowanym członkiem ZPH i klubu z bieżącym handicapem ZPH. Jeśli zajdzie konieczność, ZPH wymaga przedłożenia CV (zobacz Załącznik E) na co najmniej 3 dni przed danym meczem.
- (iii) Grać w turnieju wyłącznie dla jednej drużyny (zobacz Regulę 2d).

Formularz zgłoszeniowy winien zawierać oświadczenie podpisane przez kapitana albo menedżera drużyny, które stwierdza, że nominowani zawodnicy są uprawnieni do gry w turnieju lub meczu, i że handicap i status zawodnika są zgodne ze stanem faktycznym.

d. Zmiany zawodników. Jeśli kapitan bądź menedżer drużyny chce zmienić lub dodać zawodnika przed rozpoczęciem meczu, musi przedłożyć Komisji Turniejowej stosowną aplikację. Jeżeli z jakiegoś powodu przedstawiciel komisji nie jest w stanie zweryfikować zdolności do gry danego zawodnika, zawodnik ten nie może wystąpić. Przedstawiciel klubu powinien poinformować drużynę przeciwną o wszelkich zmianach możliwie szybko. Jeśli

zmiany chce się dokonać na krótko przed meczem lub już w trakcie gry, zawodnik występuje jako rezerwowowy (zobacz Regulę 2).

e. Ograniczenia handicapów. Narzuca się pewne ograniczenia na handicapy drużyn i na zawodników (zobacz Załącznik D).

f. Podwyższanie handicapów podczas sezonu. Jeżeli handicap zawodnika lub zawodników w drużynie został podwyższony podczas sezonu, wówczas:

- (i) Drużyna wysokogolowa (high goal team) może grać ponad limit turnieju; limit ten jest powiększony o ilość bramek. Pozostałe drużyny mogą grać tylko o jednego gola powyżej limitu.
- (ii) Drużyna z zawodnikiem, który awansował (raised) w trakcie sezonu nie może grać po przekroczeniu limitu handicapu, chyba że zawodnik o którym mowa, grał już z daną drużyną bądź został zgłoszony na formularzu zgłoszeniowym jako członek drużyny. Powyższe zgłoszenie do turnieju powinno nastąpić, gdy handicap zawodnika wszedł w życie albo w ciągu siedmiu dni od jego wejścia w życie.
- (iii) Takie same reguły jak w (i) oraz (ii) powyżej stosuje się odnośnie limitów dla graczy indywidualnych. (Zobacz załącznik D).
- (iv) Każda zmiana zawodnika musi mieścić się w limitach turnieju narzuconych na handicap drużyny. (Zobacz Regulę 2f).
- (v) Bramka lub bramki przyznane w handicapie zapisuje się na tablicy wyników na starcie.

g. Wycofanie drużyny lub dyskwalifikacja. Drużyna biorąca udział w turnieju nie może się z niego wycofać po zamieszczeniu rozpiski rozgrywek bez zezwolenia Komisji Turniejowej. Zezwolenie takie powinno być przyznawane jedynie w wyjątkowych sytuacjach. Drużyna, która zrezygnuje tuż przed albo w trakcie meczu bez powyższego zezwolenia popełnia wykroczenie. Komisja Turniejowa w każdej chwili może zdyskwalifikować drużynę. (Regulacja wyniku znajduje się w Załączniku C, w ust. 4).

h. Stroje drużyny. Numery zawodników na bluzach w barwach klubu mają wielkość nie mniejszą niż 9 cali (około 23 cm) i umiejscowione są na plecach, a ich kolor kontrastuje z kolorem bluzy. Numery na bluzach to 1, 2, 3 i 4 i nie mogą się powtarzać. Numeracja rzymska może być stosowana. Czarno-białe pasy na bluzach zawodników są niedozwolone, ponieważ myliłyby się ze strojami sędziów. Jeśli w opinii sędziów lub Komisji Turniejowej kolory przeciwnych drużyn są podobne, drużyna stojąca niżej podczas losowania lub wymieniona jako druga w rozgrywkach ligowych jest zobligowana do gry w innych barwach. Drużyny powinny posiadać dwa zestawy strojów w kontrastujących kolorach.

j. Użyczenie koni. W turniejach wysoko- i średniogolowych koń użyty przez jedną z drużyn nie może być użyty przez inną drużynę w tym samym turnieju. Ta reguła obowiązuje również w turniejach średniozaawansowanych, chyba że Komisja Turniejowa od niej odstąpi. (Określenie poziomów turniejowych znajduje się w Załączniku D, ust. 2).

k. Konie sędziów. Drużyny mają obowiązek dostarczenia jednego konia do sędziowania i dwóch w sytuacjach 18 lub więcej goli. Nie należy dostarczać koni niedoświadczonych i niezdolnych do gry. (Zobacz również Regulę 4f i 4m).

l. Naliczanie handicapów. We wszystkich meczach objętych zasadami handicap, ów handicap zawodników jest sumowany. Odejmuje się sumę niższą od wyższej, a ich różnicę mnoży się przez liczbę chukka, która ma być rozegrana w meczu, a następnie dzieli przez 6. W ten sposób uzyskuje się liczbę bramek, która zostaje nadana drużynie z mniejszą liczbą handicapu. Wszystkie ułamki liczy się jako pół bramki. (Zobacz Załącznik B, ust. 6c).

m. Kapitan.

- (i) **Mianowanie.** Każda drużyna mianuje kapitana, który musi być przedstawiony sędziom przed rozpoczęciem meczu.
- (ii) **Brak odwołania.** Kapitan czy menedżer drużyny nie może odwoływać się od decyzji sędziów „referee” czy też „umpire” co do czasu i miejsca meczu.
- (iii) **Uzasadnienie decyzji.** Kapitan ma prawo poprosić sędziego „umpire” o wyjaśnienie decyzji. Jeśli sędziowie, w swoim mniemaniu, wyjaśnili swój werdykt, kapitan nie może dłużej kwestionować decyzji sędziów.
- (iv) **Sprawozdanie.** Kapitan ma prawo wystosować sprawozdanie jeżeli uważa, że Komisja Turniejowa nie przestrzegała reguł lub że sędziowie popełniali błędy. W tym drugim przypadku formularz sprawozdania musi być podpisany przez innego członka drużyny i przedłożony wraz z dowodami takimi jak DVD albo podpisane oświadczenia. Raport musi zostać przedstawiony Komisji Turniejowej w ciągu 12 godzin od zakończenia meczu. (Zobacz Regulę 6).

n. Wskazówki trenerów. Podpowiedzi trenerskie drogą radiową z bocznej linii boiska, kierowane do zawodników podczas meczu są zabronione.

o. Pasywność. Obie drużyny rozgrywające mecz muszą próbować wygrać. Jeśli sędziowie „umpire”, „referee”, bądź Komisja Turniejowa zdecydują, iż drużyna nie usiłuje wygrać, powinna ona dostać ostrzeżenie od sędziów „umpire”. Gdy dana drużyna nie zastosuje się do ostrzeżenia, sędziowie „umpire” piszą sprawozdanie. Drużyna jak i poszczególni gracze mogą odpowiadać przed Komisją Dyscyplinarną, która może podjąć kroki, które uzna za stosowne, np. zawieszenie drużyny i jej członków w grze na turnieju. Jeśli Komisja Turniejowa uzna, że stosownym jest powiadomienie ZPH o zaistniałej sytuacji, drużyna zostaje zawieszona, oczekując na orzeczenie ZPH.

2. REZERWOWI

a. Postanowienia ogólne. Aby rozpocząć lub zakończyć mecz, w którym udział bierze po 4 zawodników w każdej z drużyn, pewne zmiany do Reguły 1, przedstawione poniżej, są dopuszczalne. Jeśli zawodnik tuż przed meczem lub tuż po rozpoczęciu meczu nie jest zdolny do gry z powodu wypadku, choroby lub obowiązków, możliwe jest dokonanie zmiany. Zmiennik musi być uprawniony do gry (zobacz Regulę 2c i 2d) w turnieju, następnie jego drużyna musi zostać zakwalifikowana (Zobacz Regulę 29b).

b. Wybór kapitana. Komisja Turniejowa, uznawszy powody zmiany za uzasadnione, poprosi kapitana drużyny o dokonanie wyboru zmiennika.

c. Nieuprawniony rezerwowy. Gdy wskazany rezerwowy nie jest kwalifikowany, Komisja Turniejowa musi ustalić czy dostępny jest inny zawodnik, który się kwalifikuje do zmiany. Dotyczy to gracza, z takim samym handicapem lub o jednego gola mniej od gracza, którego się chce zastąpić.

d. Brak uprawnionego zawodnika. W takim wypadku Komisja Turniejowa może dopuścić zawodnika z innej drużyny, który już grał albo ma grać. W takiej sytuacji preferowani są zawodnicy, którzy są już poza turniejem (w przeciwieństwie do tych, którzy wciąż biorą udział w turnieju). Jeżeli uprawniony zawodnik EU nie jest dostępny, Komisja Turniejowa może upoważnić gracza OSP (z ang. Zagraniczny Sponsorowany Gracz).

e. Handicap zmiennika. Jeśli rezerwowy ma taki sam lub niższy handicap jak zawodnik, którego się zastępuje, wówczas wynik nie ulega zmianie. Drużyna, której całkowity handicap jest poniżej poziomu wyższego limitu turnieju nie jest zobowiązana do skorzystania z rezerwowego z wyższym handicapem. Jeśli jednak tak się stanie, do poziomu limitu turnieju,

wynik będzie zmieniony, tak by odzwierciedlał zwiększony całkowity handicap drużyny, niezależnie od tego, w którym momencie zmiana zawodnika miała miejsce.

f. Zawodnik awansowany w handicapie. Zawodnik, którego handicap został powiększony w trakcie sezonu nie może być rezerwowym, jeżeli całkowity handicap drużyny przekracza limity turniejowe lub limity podwyższone przez innego gracza, którego handicap był podwyższony w trakcie sezonu.

g. Drużyna awansowana w handicapie. Jeśli drużyna gra przy stanie powyżej limitu handicapu danego turnieju ze względu na dopuszczenie zawodnika lub zawodników awansowanych w handicapie podczas sezonu i jeśli jeden z tych zawodników lub obaj zawodnicy muszą być zastąpieni podczas meczu, zmiana taka musi być dokonana na podstawie początkowego handicapu tych zawodników, zanim zostali awansowani. Jednakże jeśli inny zawodnik w tej drużynie musi zostać zmieniony, początkowy całkowity handicap drużyny może pozostać niezmienny.

h. Podwójna zmiana. Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany i niezdolny do gry i nawet jeśli uprawniony rezerwowym jest dostępny, drużyna może dokonać podwójnej zmiany. Zawodnik kontuzjowany może być zastąpiony przez zawodnika z mniejszym handicapem, a kolejny zawodnik może być zastąpiony, tak by przywrócić początkowy poziom handicapu (ale zobacz 2f Zawodnik awansowany w handicapie). Obydwaj zmiennicy muszą być uprawnieni do gry w turnieju; kolejnym warunkiem jest to, że do momentu zmiany nie brali w nim jeszcze udziału.

j. Możliwość zmiany rezerwowego. Zawodnik zmieniony może zastąpić swojego rezerwowego na początku, ale nie w trakcie jakiegokolwiek okresu chukka. Jeśli rezerwowym miał wyższy handicap, a tym samym zmienił wynik, wynik ten nie może być zmieniony po raz kolejny.

k. Drużyny trzyosobowe. Jeśli zawodnik się spóźnia lub jest niezdolny do gry na chwilę przed rozpoczęciem meczu, drużyna może grać z trzema zawodnikami, ale suma handicapu nie może przekroczyć limitów turnieju. Drużyna rozpoczyna z sumą handicapu trzech zawodników. Jeśli czwarty zawodnik lub rezerwowym dołączy do gry, co może nastąpić jedynie na początku, ale nie w trakcie chukki, handicap drużyny zostanie obliczony ponownie, z uwzględnieniem handicapu czwartego zawodnika, jeśli ma jednego gola lub więcej i tablica wyników zmieni się odpowiednio na korzyść drużyny przeciwnej. Jeśli handicap dochodzącego zawodnika wynosi 0 lub mniej, wynik się nie zmienia.

l. Drużyna uszczuplona do trzech zawodników. Drużyna może być uszczuplona do trzech zawodników zgodnie z Regułą 29b (ii) (z powodu braku uprawnionego zawodnika zdolnego do gry, który zastąpiłby gracza z kontuzją) bądź zgodnie z Karą 10 (zawodnik odsunięty od gry), w którym to wypadku drużyna może grać z sumą handicapu poniżej lub powyżej limitów turniejowych. Ale w przypadku kolejnej zmiany, handicap zawodnika kontuzjowanego bądź odsuniętego od gry musi wciąż być uwzględniony przy ustalaniu zdolności do gry rezerwowego.

m. Oddziaływanie na rezerwowego. Zawodnik, który zmienił innego zawodnika w nagłym wypadku zgodnie z Regułą 2d nie powinien być odsunięty od gry w drużynie, z którą grał początkowo ani od dołączenia do innej drużyny jeśli w żadnej jeszcze nie zagrał. Może również nadal grać w drużynie, w której grał jako rezerwowym, jeśli gracz podstawowy ciągle nie może wystąpić i jeśli jego własna drużyna jest już poza turniejem.

n. Rezerwowi w meczach wysokogolowych. (Zobacz Załącznik D, ust. 3).

o. Konie. Obowiązek dostarczenia konia rezerwowemu spada na drużynę.

3. SPRZĘT I PREZENCJA ZAWODNIKÓW

Zawodnicy winni schludnie się prezentować, ażeby wzmacniać reputację sportu. Sprzęt z ostrymi zakończeniami, które mogłyby spowodować urazy zawodników lub koni jest zabroniony. Sędziowie „umpire” mają obowiązek sprawdzenia, czy ostrogi i baty spełniają określone wymogi. Jeśli nie są one spełnione, sporządza się sprawozdanie, aby był zapis na wypadek gdyby podobna sytuacja zaszła w innym klubie. (Zobacz Regulę 6c (v) i 28a).

a. Nakrycie głowy. Podczas jazdy na terenie polo (co stanowi również teren okoliczny) wymagane jest ochronne nakrycie głowy z prawidłowo zapiętym paskiem pod brodę czy uprzężą. (Zobacz Uwagę 1).

b. Ostrogi. Ostrogi nie mogą być zastrzone, z trzonkiem nie dłuższym niż 1,25 cala (3 cm), który skierowany jest w dół i do tyłu. Ostroga, która mogłaby zranić konia jest niedozwolona.

c. Bryczesy, buty i ochraniacze na kolana. Podczas meczów powinny być stosowane białe bryczesy lub dżinsy oraz brązowe buty z ochraniaczami na kolana.

d. Baty. Długość bata wraz z pętelką nie może przekraczać 48 cali (około 120 cm). Połamane baty nie mogą być użyte.

e. Gogle. Zaleca się noszenie gogli.

Uwaga 1. Brytyjskie Stowarzyszenie Koni zaleca „czapki zgodne z normami PAS 015, BS EN 1384, EN 1384 (pod warunkiem, że mają oznaczenie CE), ASTM F1163 lub Snell E2001 ze znakiem jakości „Kitemark” lub SEI, jako dające najlepszą ochronę”.

KONIE, UPRZĄŻ I DBAŁOŚĆ O KONIE

4. KONIE, UPRZĄŻ I DBAŁOŚĆ O KONIE

a. Postanowienia ogólne. Odpowiedzialność za stan konia spada przede wszystkim na właściciela. Obsługa i Komisja Turniejowa mają obowiązek zastosowania odpowiednich Regul i zasięgnąć porady weterynaryjnej (zobacz też Regulację 4.3a(ii)). Pozostałe przypadki dotyczące dbałości o konie, w szczególności odnośnie poważnych urazów i leków, przedstawione są w Załączniku B Regulacji. (Zobacz również broszurę ZPH „Wskazówki dbania o konie w polo”).

b. Opieka weterynaryjna.

(i) Kluby mają obowiązek zorganizowania opieki weterynaryjnej z okolicznego ośrodka weterynarii. Na każdym meczu wymaga się obecności lub dostępności lekarza weterynarii, który jest aktualnym członkiem KKLW (Królewskiego Kolegium Lekarzy Weterynarii).

(ii) Prawo wymaga, aby każdy kto dokonuje zabiegu lekarskiego na koniu był członkiem Królewskiego Kolegium Lekarzy Weterynarii.

c. Opiekun koni. Każdy klub musi wyznaczyć opiekuna koni odpowiedzialnego za ich stan. Sędziowie „umpire” odpowiadają głównie za ich stan na polu gry. (Zobacz Załącznik B, ust. 5).

d. Szczepienie i karty do gry koni. Wszystkie konie muszą mieć ważne szczepienia przeciw grypie oraz, co jest wymagane prawnie, kartę do gry. Kartę można uzyskać w ZPH.

e. Choroby zaraźliwe i zakaźne. Każdy właściciel konia, dozorca stajni oraz menedżer klubu polo musi niezwłocznie zawiadomić ZPH o szczegółach w przypadku podejrzenia wystąpienia choroby zaraźliwej, takiej jak grzybica skóry czy zakaźnej, np. żoły lub opryszczki końskiej. Osoby i konie, które uległy zakażeniu nie mogą znajdować się na terenie i w pobliżu boiska, aż do momentu podjęcia decyzji zezwalającej, wydanej przez uprawnionego członka Królewskiego Kolegium Lekarzy Weterynarii.

f. Prezencja i niedozwolona uprzęż. Oczekuje się nienagannego wyglądu koni oraz nie zezwala na nieodpowiednią lub źle umocowaną uprzęż, która mogłaby ranić konia (zobacz uwagi na temat prezencji koni). Każdy koń musi mieć ochronne bandaże lub obuwie na wszystkich nogach i ogon podwinięty ku górze. Konie sędziowskie powinny być podobnie uposażone, z tym że ich ogon nie musi być podwinięty w górę. Poniżej znajdują się nazwy elementów, których nie dopuszcza się do meczów:

- (i) Opaska na nos, okrycie głowy i obroża, które zawierają ostre elementy.
- (ii) Wędzidło typu hackamore i jednocześnie uzda (mogą być używane w treningach podczas chukka za zgodą klubu).
- (iii) Klapki na oczy, opaska na nos lub jakikolwiek sprzęt, który by zasłaniał pole widzenia konia.
- (iv) Szczęka, pojedyncza czy podwójna, o średnicy w zwężeniu nie mniejszej niż 0,25 cala (6,5 mm).
- (v) wiązadło.

g. Dolegliwości. Koń nie może być wystawiony do gry, jeżeli:

- (i) Kuleje.
 - (ii) Wykazuje oznaki bólu.
 - (iii) Jest ślepy na jedno oko.
 - (iv) Wydaje się być agresywny.
 - (v) Cierpi na tracheotomię.
 - (vi) Ma wyciek krwi z jamy ustnej, boków lub innych części ciała.
- (Zobacz również Regulę 6c i 30a).

h. Podkowy i podkuwanie. Ustawa o Rejestracji Kowali, która obowiązuje od 1975, mówi, iż każdy kto podkuwa konia, w tym własnego, musi być kowalem zarejestrowanym w Radzie Kowali. Stąd konie mogą być podkuwane wyłącznie przez takich kowali. Ćwieki, kolce, śruby i szpice oraz ostre elementy na podkowach nie są dozwolone, a także:

- (i) Podkowy z obręczą mogą być stosowane, lecz obręcz musi być wewnątrz podkowy.
- (ii) Hacer lub kolec musi mierzyć nie więcej niż 0,5 cala (13 mm), mieć kształt kostki i być umiejscowiony na ostatnim calu (25 mm) obcasa tylnej podkowy. Antypoślizgowa zatyczka lub drogowa może być stosowana. Zatyczkę umiejscowia kowal i nie należy mylić jej z kolcem.
- (iii) Jeśli podkowa ma hacel lub zamocowany kolec, należy go zrównoważyć obcasem otoczonym skórą, podwyższonym do poziomu minimum 1,5 cala (40 mm).
- (iv) Zaleca się kolce, które można usunąć i usuwa się je zanim koń opuści pole gry.
- (v) Koń może być podkuty z maksymalną ilością dwóch ćwieków drogowych lub antypoślizgowych na podkowę, po to by mogły być użyte bezpiecznie na drodze. Ćwieki takie nie mogą być umiejscowione na najszerszej części podkowy.

(vi) Koń może być użyty w grze bez podków lub bez tylnych podków. Jeśli jednak doprowadza to do trudności w kontrolowaniu konia lub stwarza niebezpieczeństwo dla innych koni bądź ludzi, sędzia „umpire” może nakazać usunięcie konia z boiska.

j. Zastrzyki. Koń nie może dostać zastrzyku na boisku, jak stanowi Reguła 11a, chyba że zabiegu dokona lekarz weterynarii, który jest członkiem Królewskiego Kolegium Lekarzy Weterynarii. Jeśli stosuje się znieczulenie miejscowe, koń nie może grać aż do zezwolenia wydanego przez lekarza weterynarii, który jest członkiem Królewskiego Kolegium Lekarzy Weterynarii.

k. Woda i kagańce. Kluby mają obowiązek zapewnienia wody w boksach koni, Kagańce winny być stosowane tylko na czas, kiedy koń nie powinien jeść. Nie mogą w żaden sposób ograniczać koniom oddychania lub picia.

l. Liczba okresów chukka. Podczas meczów o typowym czasie gry, koń nie może występować dłużej niż dwie pełne, nie następujące po sobie chukki oraz ekwiwalent tego czasu; koń, który grał przez więcej niż pół chukki nie może grać przez co najmniej 10 minut. Koń nie może grać przez więcej niż trzy chukki lub ekwiwalent tego czasu w ciągu jednego dnia. Jeśli dochodzi do dogrywki, koń, który grał przez 2 chukki może grać przez okres dogrywki, pod warunkiem, że miał 10-minutową przerwę.

m. konie dla sędziów. Koń, który grał w meczu na poziomie 8 lub mniej bramek może być użyty przez sędziego „umpire”, jeśli miał przerwę co najmniej jednej chukki lub vice versa. W meczu o poziomie powyżej 8 bramek koń, który grał w meczu nie może być następnie użyty jak koń sędziego „umpire” lub vice versa.

n. Lekarstwa. Podawanie koniom lekarstw lub substancji nie stanowiących normalnej diety dla koni jest zabronione, jak wyszczególniono w Załączniku B Regulacji.

o. Ambulans dla koni. Pojazd z przyczepą lub ciężarówka z niską naczepą i podjazdem wyposażonym we wciągarkę i osłony musi być dostępny blisko boiska w każdym okresie gry. Kluby powinny od czasu do czasu przećwiczyć procedurę ewakuacji konia. Oprócz wciągarki i osłon ambulans dla koni powinien być wyposażony w liny, matę, zapasową obrożę (headcollar), brezent, wiadro z piaskiem i nóż do rozcięcia siodła.

Uwaga. Najlepsza gra lub prezencja. Kluby powinny przyznać nagrodę za najlepszy występ lub prezencję. Należy się upewnić czy koń jest w odpowiednim stanie do odebrania nagrody – tzn. czy nie jest obolały, wygląda odpowiednio, nie ma śladów ostróg i bata, przeciętego pyska, obolałego zadu lub innych oznak złego traktowania. Jeśli koń uległ przypadkowej kontuzji może otrzymać nagrodę, pod warunkiem że kontuzja jest wyleczona. Jeśli weterynarz jest obecny, winno się go poprosić o sprawdzenie przed prezentacją.

KOMISJA TURNIEJOWA, SĘDZIOWIE „UMPIRE” I „REFEREE”, SĘDZIOWIE
BRAMKOWI, SĘDZIA CZASOWY/PUNKTUJĄCY I OPIEKA MEDYCZNA

5. KOMISJA TURNIEJOWA.

a. Wymogi. Klub, który jest gospodarzem na każdy mecz wyznacza Komisję Turniejową, złożoną z trzech lub więcej członków, najlepiej taką, która nie ma interesu własnego w wyniku spotkania. W przypadku braku Komisji Turniejowej, Menedżer Polo danego klubu, lub jego przedstawiciel, wraz z sędziami „umpire” i „referee” biorą na siebie funkcję Komisji Turniejowej.

b. Zakres obowiązków. Komisja Turniejowa odpowiedzialna jest za przebieg turnieju. Odpowiedzialność ta dotyczy:

- (i) sprawdzania zgodności zgłoszeń i ewentualnych zmian zawodników przez rezerwowych (zobacz Załącznik D),
- (ii) informowania drużyny o zmianach w zgłoszeniach drużyny przeciwnej,
- (iii) struktury turnieju i losowania (zobacz Załącznik C),
- (iv) rozplanowania meczów,
- (v) wyznaczania obsługi meczów (zobacz Regulę 7e i Załącznik D, ust. 4),
- (vi) przygotowania boiska i koniecznego sprzętu,
- (vii) nadzorowania, za pomocą opiekuna koni, stanu koni, a w szczególności ich podkucia i dostarczania wody,
- (viii) zajmowania się kwestiami dyscyplinarnymi i nieprawidłowościami,
- (ix) ustalanie pozycji w tabelach (zobacz Załącznik E).

c. Zakres władzy. Komisja Turniejowa decyduje o wszelkich sprawach związanych z turniejem. Tyczy się to również jurysdykcji w przypadku popełnienia przewinień na terenie boiska (zobacz Regulę 11), za wyjątkiem sytuacji, w których sędziowie „referee” i „umpire” mają pełnię decyzji nad przebiegiem wydarzeń na boisku, czyli tuż przed, w trakcie i tuż po meczu.

d. Mecze nie rozpoczęte lub nieskończone. Zdarza się, szczególnie z powodu złej pogody, że mecz może zostać odwołany albo przełożony. Jeśli to możliwe, w takim wypadku winno się poinformować drużyny odpowiednio wcześniej, by nie musiały podróżować, ale jeżeli drużyny przybyły na miejsce spotkania, Komisja Turniejowa, po konsultacji z kapitanami, podejmuje decyzję czy mecz się odbędzie. Jeżeli mecz się rozpoczął, w jego trakcie sędziowie decydują, również po konsultacji z kapitanami, czy go przerwać czy kontynuować. Jeśli istnieje taka możliwość, mecz powinien się rozpocząć lub być kontynuowany jak tylko warunki się poprawią, lecz jeśli warunki wciąż są złe, Komisja Turniejowa wraz z kapitanami powinna niezwłocznie ustalić czas i miejsce nowego meczu w zastępstwie przerwanego lub nie rozpoczętego meczu, aby nie zaburzyć harmonogramu turnieju. (Zobacz Regulę 15c i Załącznik E, ust. 7). Należy również rozpatrzyć możliwość rzutów karnych (zobacz Załącznik C, ust. 8) jeżeli jasnym jest, iż meczu nie da się rozpocząć lub zakończyć.

6. SPRAWOZDANIE

a. Formularz sprawozdania zostanie dostarczony do każdego klubu przez ZPH. Sprawozdanie wypełnia sędzia „referee”, „umpire” albo kapitan (zobacz Regulę 1m (iv)) w momencie zakończenia gry, aby stworzyć zapis ewentualnych nieprawidłowości przed, w trakcie i po meczu. Przed oddaniem sprawozdania należy je w całości wypełnić. Podpisują je sędziowie lub kapitan oraz jeden z członków drużyny.

b. Oryginał sprawozdania trafia do zarządu ZPH, jedna kopia do zawodnika, którego sprawozdanie dotyczy i jedna do klubu. Władze klubu mogą przedsięwziąć środki, które uznają za stosowne, a zarząd ZPH, jeśli uzna to za stosowne, może donieść o incydencie wyższym instancjom.

c. Sędziowie „umpire” mają obowiązek sporządzić sprawozdanie, aby istniał zapis w przypadku powtarzania się w innych klubach następujących incydentów:

- (i) jeśli gracz jest odsunięty od gry w ramach kary 10a lub 10b (Reguła 40j (i) i (ii)),
- (ii) jeśli zawodnik zostaje ukarany żółtą flagą (Reguła 41),
- (iii) jeśli zawodnik używa kija w niewłaściwy sposób lub jedzie konno stwarzając niebezpieczeństwo (Reguła 35 i 36),
- (iv) jeśli koń wydaje się być ślepy na jedno oko, agresywny lub cierpi na tracheotomię (Reguła 4g (iii), (iv) i (v)),
- (v) jeśli ostrogi lub bat zawodnika nie spełniają norm (Reguła 3b i d),
- (vi) jeśli drużyna jest pasywna (Reguła 1o).

7. SĘDZIOWIE „UMPIRE” I „REFEREE” (zobacz również Załącznik B)

a. Zakres władzy. Zobacz Regułę 5c.

b. Sędzia „referee”. Sędzia „referee”, zwany też Trzecim Sędzią ponosi odpowiedzialność za zapewnienie kontroli gry przez sędziów „umpire”, zgodnie z regułami ZPH. Sędzia „referee” ma głos rozstrzygający, gdy sędziowie „umpire” nie są zgodni co do danej sytuacji. „Referee” winien znajdować się na podwyższonej i odizolowanej pozycji na środku pola, tak by unikać rozproszenia uwagi; musi być skoncentrowany przez cały mecz i nie rozmawiać przez telefon komórkowy.

c. Konsultacje. Sędzia „referee” powinien być w kontakcie radiowym z co najmniej jednym „umpire”, by mógł go poinformować w przerwie gry o ewentualnych incydentach, głównie dotyczących niebezpiecznych zagrań bez piłki. „Referee” powinien mieć możliwość kontaktu z sędziami „umpire” na końcu każdej chukki, a ci powinni złożyć mu sprawozdanie w połowie meczu, aby omówić przebieg gry.

d. Sędziowie „umpire”. Zazwyczaj występuje dwóch konnych sędziów „umpire”, których obowiązkiem jest czuwanie nad przebiegiem meczu w zgodzie z regułami ZPH. Jeśli zachodzi incydent, o którym nie ma mowy w regułach ZPH, sędziowie „umpire” są decydentami. Ich decyzje są ostateczne, lecz jeśli występują rozbieżności między nimi, powinni skonsultować się z „referee”.

e. Zawodowi sędziowie „umpire”. Główny sędzia „umpire” wyznacza zawodowych sędziów „umpire”, by prowadzili spotkania, ale o swoim wyborze musi poinformować Komisję Turniejową. W przypadku braku zgody jego decyzja jest ostateczna.

f. Jeden sędzia „umpire”. Komisja Turniejowa może określać, iż w danych warunkach w grze bierze udział tylko jeden „umpire”. Jeśli tego nie określi, to aby rozpocząć mecz może poprosić kapitanów obu drużyn o zgodę na jednego „umpire”. W sytuacji z jednym „umpire” zazwyczaj obecny jest też „referee”, ale w pewnych przypadkach można zrezygnować również z jego udziału.

g. Strój. Sędziowie „umpire” muszą mieć na sobie koszulkę albo bluzę z biało-czarnymi pasami biegnącymi pionowo, czyste, białe bryczesy lub džinsy oraz wypolerowane, brązowe buty. Wymagane jest usztywnione nakrycie głowy z prawidłowo zapiętym paskiem pod brodę. Gospodarze zapewniają zazwyczaj każdemu z sędziów „umpire” koszulkę, gwizdek, kij i torbę na piłki (umiejscowioną na koniu).

h. Zachowanie. Każdy sędzia „referee” czy „umpire” lub ktokolwiek z zaplecza kto przebywa na terenie klubu, którego nie jest członkiem podlega tym samym regułom zachowania co członkowie klubu. Podczas meczu „umpire” nie może palić i rozmawiać przez telefon. Dozwolone są tylko napoje bezalkoholowe i tylko pomiędzy chukkami. Nie zezwala się na nielegalne używki, łącznie z substancjami wyszczególnionymi w Załączniku A Regulacji (Doping).

j. Mecze międzynarodowe. Zastosowanie mogą mieć specjalne reguły. Zobacz załącznik D, ust. 4.

8. SĘDZIOWIE BRAMKOWI (Zobacz również Załącznik B)

a. Wymogi. Sędzia bramkowy wyznaczony jest do każdej bramki. Czasem wyznacza się dwóch do każdej z bramek. Na prośbę sędziego „umpire” bramkowi zaświadcza, czy gol lub inne punkty w okolicy bramki zostały zdobyte, ale „umpire” ma głos decydujący.

b. Zdobyte bramki. Gdy padła bramka (zobacz Regulę 20), sędzia bramkowy powinien energicznie zamachać flagą nad swoją głową, aby to zasygnalizować.

c. Piłka przekracza linię końcową. Gdy piłka przekracza linię końcową daleko od bramki, sędzia bramkowy powinien zasygnalizować to poprzez podniesienie piłki nad swoją głowę, ale jeśli „umpire” nie odgwizduje kary 6, powinien szybko umiejscowić piłkę na równym terenie boiska w odległości jednej stopy od miejsca, w którym piłka przekroczyła linię, ale 4 jardy od słupków bramki lub band.

d. Instrukcje. Sędziowie bramkowi muszą być poinstruowani w szczególności co do obowiązków:

- (i) noszenia wyróżniających się kurtek i ochronnej czapki jeździeckiej lub do krykieta, ale nie kasku rowerowego,
- (ii) pozostania poza białą linią, która musi przebiegać 20 jardów za każdą z bramek, dopóki piłka nie oddali się i konie nie zwolnią,
- (iii) pozostawienia sprzętu, np. krzeseł, pudełek na piłki, zapasowych słupków, co najmniej 30 jardów za słupkami bramki. Przedmioty takie jak rowery należy trzymać z dala od boiska, żeby nie stwarzały zagrożenia dla zawodników lub koni bez jeźdźca.

e. Bramki tyłem do siebie. Sędziowie bramkowi nie powinni być obecni podczas gry na dwóch boiskach z bramkami tyłem do siebie.

9. SĘDZIA CZASOWY/PUNKTUJĄCY (zobacz również Załącznik B)

Sędzia czasowy/punktujący (dalej zwany „czasowym”) powinien uczęszczać w każdym meczu wraz z asystentem zajmującym się tablicą wyników. Czasowy powinien być biegły w Regulach 14 – 31, które określają zakres jego obowiązków. Podczas meczu czasowy powinien wypełniać kartę punktową, a po uzupełnieniu, przedłożyć ją Menedżerowi Polo.

10. OPIEKA MEDYCZNA

Kluby zobowiązane są do zapewnienia 2 osób wykwalifikowanych w pierwszej pomocy na wszystkie mecze wyszczególnione w Niebieskiej Księżce jako „Imprezy sportowe rozgrywane w ramach oficjalnych turniejów ZPH”. Kluby powinny zawczasu poinformować miejscowy punkt medyczny z ambulansem o nadchodzącym meczu i zadbać o dostępność odpowiedniego numeru telefonu. Przez znajomość pierwszej pomocy rozumie się ukończenie „Podstawowego kursu pierwszej pomocy (moduł 7)” lub „Kursu pomocy w nagłych wypadkach”, bądź też uzyskanie podobnych kwalifikacji. Wymaga się też ukończenia kursów niezbędnych do odświeżenia nabytej wiedzy, aby zaktualizować posiadane certyfikaty. Jeśli zawodnik wymaga opieki medycznej, sędzia „umpire” powinien zasygnalizować to przez uniesienie kija nad głowę.

BOISKA, PIŁKA I WEJŚCIE NA PŁYTĘ BOISKA

11. BOISKO I POLE GRY

a. Boisko. Boisko polo to zamknięty obszar, w skład którego wchodzi płyta/płyty boiska, budynek klubu, pony lines dla koni, obszar dla koni z boksami i wszystkie miejsca treningowe.

b. Płyta. Płyta gry oznacza pole przygotowane do gry oraz strefę bezpieczeństwa.

c. Pole gry. Pełnowymiarowy obszar gry wynosi 300 jardów (275 m) długości (od słupków bramki do słupków bramki) na 200 jardów (183 m) szerokości jeśli nie ma band i 160 jardów (145 m) jeśli są. Długość minimalna to 250 jardów (230 m).

d. Słupki bramki. Odległość od słupków (liczona od ich wewnętrznych stron) wynosi 8 jardów (7,3 m) z możliwością zwiększenia do 16 jardów (14,6 m) w celu rozstrzygnięcia spotkania. Słupki usytuowane są na końcach boiska na środku. Powinny być wysokie na co najmniej 10 stóp (3 m) i lekkie, dające się wywrócić na wypadek zderzenia. Jeśli słupek zostanie przewrócony, „umpire” powinien zezwolić na kontynuowanie gry, aż do przerwania gry momentu „neutral” (zobacz Regulę 15b (i)).

e. Bandy. Nie powinny one przekraczać wysokości 11 cali (28 cm); mogą być zakrzywione na końcach.

f. Strefa bezpieczeństwa. Zaleca się, by strefa bezpieczeństwa wynosiła przynajmniej 10 jardów po bokach boiska i 30 jardów poza linią końcową. Kluby winny zapewnić odpowiednią nawierzchnię i długość strefy bezpieczeństwa za bramkami, umożliwiając zawodnikowi wjeżdżającemu w bramkę na pełnej szybkości bezpieczne zatrzymanie. Incydenty mające miejsce w strefie bezpieczeństwa będą traktowane jak te na polu gry.

g. Boisko prywatne.

(i) **Inspekcja.** Wszystkie boiska prywatne muszą być sprawdzone przez przedstawiciela ZPH i uzyskać akredytację zanim przeznaczy się je do gry w turniejach ZPH.

(ii) **Mecze.** Komisja Turniejowa, która, w porozumieniu z właścicielem, planuje zorganizować mecz na boisku prywatnym musi skontaktować się z Menedżerem Polo danego klubu w celu sprawdzenia boiska. Menedżer Polo powinien poinformować Komisję Turniejową o meczach rozegranych na tym boisku i o drużynach, które tam grały w poprzednich turniejach. Jeśli boisko jest zaakceptowane, klub musi wysłać na mecz swojego przedstawiciela, który będzie odpowiedzialny za wszystkie sprawy związane z meczem.

h. Boisko niezdatne do gry. Jeśli Komisja Turniejowa lub sędziowie „umpire” uważają, że boisko nie nadaje się do gry, zobacz Regulę 5d i 15c.

12. PIŁKA

Średnica piłki wynosi od 3 do 3,5 cala (76 do 89 mm); waga od 4,25 do 4,75 uncji (120 do 135 gramów).

13. WEJŚCIE NA PŁYTĘ BOISKA

a. Płyta boiska. Podczas meczu nikt poza zawodnikami i sędziami „umpire” nie może przebywać na płycie boiska. Jeśli gra została wstrzymana, tylko obsługa meczu wyznaczona przez sędziów „umpire” może wejść aby udzielić pomocy.

b. Strefa bezpieczeństwa. W trakcie gry w strefie tej mogą przebywać tylko zawodnicy, sędziowie „umpire” i bramkowi. Odstępstwa od tej reguły to sytuacje, w których:

(i) osoba trzymająca kije wchodzi do strefy bezpieczeństwa, ale nie pole gry, aby podać kij zawodnikowi,

(ii) koń zaprowadzony jest na pony lines, po warunkiem, że czynność ta nie stwarza niebezpieczeństwa,

(iii) konie mogą przebywać lub być zmieniane na polu do tego wyznaczonym (ale nie w strefie bezpieczeństwa), pod warunkiem, że nie ma tam widzów lub przy końcach boiska w rogach strefy bezpieczeństwa. Obszar, w którym zmienia się konie nie powinien faworyzować żadnej ze stron i uzyskać aprobatę sędziów „umpire” i Menedżera Polo lub Komisji Turniejowej. Akcję powinni nadzorować sędziowie „umpire”.

ROZPOCZĘCIE, CZAS TRWANIA I ZAKOŃCZENIE GRY

14. ROZPOCZĘCIE GRY

a. Sygnał na 5 min. przed rozpoczęciem gry. Czasowy daje znak dzwonkiem (lub syreną) 5 minut przed planowym rozpoczęciem meczu, aby powiadomić drużyny i obsługę meczu.

b. Prezentacja wyjściowych składów i rozpoczęcie meczu wrzutem piłki. Przed rozpoczęciem meczu drużyny stają w szeregu na środku boiska, każda przy środku boiska na swojej stronie. Następnie sędziowie „umpire” pytają kapitanów czy zgadzają się z wynikiem widniejącym na tablicy wyników (zobacz Regulę 1j – obliczanie handicapu). Potem piłka zostaje wrzucona na boisko zgodnie z Regulą 21.

c. Bez odwołania. Po wrzucie piłki nie można zgłaszać pretensji do wyniku widniejącego na tablicy na początku gry, nawet jeśli sędziowie „umpire” zapomnieli spytać kapitanów czy się z nim zgadzają.

15. CZAS TRWANIA GRY

a. Mecz. Mecz może trwać więcej niż 4, 5 czy 6 okresów chukka, jak przedstawiono w Warunkach Turniejowych. Okresy chukka trwają nie więcej niż 7,5 minuty czasu gry.

b. Stany gry. Podczas gry możliwe są trzy stany:

(i) Piłka w grze. Gra jest nieprzerwana poza ustalonymi momentami i gdy „umpire” zagwiżdże. Wówczas może się zdarzyć, że grę uważa się za neutralną, gdy żadna ze stron nie ma przewagi. Zawodnik nie może zmienić wtedy konia, chyba że doszło do kontuzji. (Zobacz Regulę 30).

(ii) Piłka poza grą – czas nie jest wyłączony. Piłka jest poza grą gdy wybije się ją poza linie lub bandy, gdy napastnik wybije ją poza linię końcową albo gdy zdobędzie się gola. Czas nie jest wstrzymywany.

(iii) Przerwa w grze – piłka stop – czas zatrzymany. Przerwa z „piłką stop” ma miejsce gdy „umpire” zagwiżdże albo przy pierwszym dźwięku drugiego dzwonka bądź pierwszym w ostatnim okresie chukka, (chyba że w meczu jest remis i trzeba go rozstrzygnąć). Czas wstrzymany jest natychmiastowo. Piłka nie jest w grze, aż do sygnału „umpire” „piłka w ruch”, wtedy się ją uderza lub wrzuca.

c. Mecz nieskończony. Gdy mecz już się zaczął należy go dokończyć, chyba że „umpire” go przerwie z przyczyn niezależnych, takich jak mrok, zła pogoda, w którym to przypadku mecz powinien być kontynuowany ze stanem sprzed przerwania (wyniku, okresów chukka i miejsca piłki). Dogranie meczu powinno się odbyć jak najszybciej, o czym decyduje Komisja Turniejowa (zobacz również Załącznik E, Reguły Meczów Ligowych, ust. 7).

d. Chukka. Okresy chukka normalnie trwają 7,5 minuty czasu gry poza ostatnim, który kończy się dzwonkiem po 7 minutach, chyba, że jest remis i Komisja Turniejowa optuje za rozstrzygnięciem (zobacz również Regulę 16 i 17).

e. Przerwy. We wszystkich meczach dokonuje się 5-minutowej przerwy w połowie. W meczach trwających 5 okresów chukka przerwa następuje po trzeciej. Wszystkie pozostałe przerwy trwają 3 minuty, za wyjątkiem 5-minutowej przed ewentualną dogrywką lub poszerzeniem bramek. Dłuższe przerwy mogą nastąpić po każdym okresie „chukka”, gdy trzeba wyrównać boisko. Sygnał dzwonka lub syreny na koniec takiej przerwy oznajmia drużynom, że sędziowie „umpire” zamierzają kontynuować grę.

f. Nieuzasadnione opóźnienie. Drużyny lub zawodnicy nie mogą wstrzymywać gry bez uzasadnienia. (Zobacz również Regulę 18a, 24 e, f i 39d).

16. ZAKOŃCZENIE GRY

a. Zakończenie normalnej chukki. Podczas normalnego okresu chukka, tj. nie ostatniego, pierwszy dzwonek rozbrzmiewa jako powiadomienie po 7 minutach gry. Jeśli piłka jest „poza grą” gdy dzwonek dzwoni, „umpire” gwizdże by zakończyć chukkę. Jednak jeśli piłka jest „w grze”, gra jest kontynuowana aż do momentu, w którym „umpire” zagwizdże, piłka będzie „poza grą” lub uderzy w bandę albo też przy pierwszym dźwięku drugiego dzwona, ażeby zaznaczyć, że upłynęło kolejne 30 sekund. Ewentualny karny przyznany po pierwszym dzwonku będzie wykonany na początku następnej chukki.

b. Koniec ostatniej chukki. Ostatnia chukka kończy się wraz z dźwiękiem ostatniego dzwonka, chyba że Komisja Turniejowa optuje za rozstrzygnięciem, a jest remis. W takim przypadku gra jest kontynuowana do zdobycia lub przyznania bramki albo do pierwszego sygnału drugiego dzwonka. W tym drugim przypadku gra się dogrywkę. (Zobacz Regulę 17).

c. Karny pod koniec ostatniej chukki (reguła pięciu sekund). Jeśli karny jest przyznany w ciągu ostatnich 5 sekund ostatniej chukki, czasowy musi doliczyć 5 sekund, liczonych po uderzeniu piłki. Jeśli np. zostały 3 sekundy, czasowy dolicza 5 sekund, licząc od karnego, a więc 2 sekundy zostaną doliczone do gry. Odgłos dzwonka rozlega się jeśli gol jest zdobyty lub gdy upłynie 5 sekund, chyba że znów jest karny, w którym to przypadku cały proces zachodzi ponownie. Jeśli słysząc gwizdek i nie ma karnego, gra jest kontynuowana przez czas pozostały przed gwizdkiem.

d. Faul równo z dzwonkiem. Jeśli słychać dzwonek kończący chukkę lub mecz tuż po popełnieniu faulu, ale zanim „umpire” użył gwizdka i faul jest potwierdzony, karny ma miejsce jak wyżej.

17. DOGRYWKA.

a. Przerwa. Przed dogrywką jest 5-minutowa przerwa.

b. Złota bramka. Drużyna, która zdobędzie gola lub gola się jej przyzna wygrywa mecz.

c. Pierwsza chukka. Pierwsza chukka dogrywki może się rozpocząć jeśli:

(i) normalny gol jest zdobyty z miejsca, w którym zakończyła się poprzednia chukka; strony nie są zmienione,

(ii) bramki zostają poszerzone jeśli Komisja Turniejowa tak zdecyduje lub kapitanowie się zgodzą, żeby oszczędzić konie i czas. Pierwsza chukka z poszerzonymi bramkami rozpoczyna się wrzutem ze środka, przy uprzedniej zmianie stron (zobacz Regulę 18c). Drużyny zmieniają strony po każdym następnym okresie chukka.

d. Druga chukka. Bramki zostają poszerzone na drugą chukkę dogrywki.

ZMIANA STRON, NIEPRAWIDŁOWE ROZSTAWIENIE, ZDOBYWANIE GOLI I WYGRYWANIE

18. ZMIANA STRON

a. Po zdobyciu gola. Poza przypadkami kary 1, strony zmienia się po każdym zdobyciu bramki. Jeden „umpire” powinien pocwałować tak jak z linii końcowej. Kiedy dotrze do środka następuje wrzut piłki by wznowić grę. Jeśli drużyna opóźnia grę w nieuzasadniony sposób, jest gwizdek i kara 5b na korzyść przeciwnika.

b. Bez bramek do przerwy. Jeśli do przerwy nie padła bramka, strony również zostają zmienione, a gra jest wznowiona przez wrzut, wbicie (hit in) lub karny wykonany z odpowiedniego miejsca na drugiej stronie boiska.

c. Wynik wyrównany: poszerzone bramki. Jeśli wynik jest wyrównany przy końcu meczu i dzwonek zadzwoni przed wrzutem piłki oraz chukka ma się zacząć z poszerzonymi bramkami (Reguła 17), strony zmienia się tylko raz.

19. NIEPRAWIDŁOWE ROZSTAWIENIE I SPALONY

a. Złe rozstawienie drużyn. Jeśli sędziowie „umpire” nieumyślnie zezwolą drużynom na złe ustawienie, w którymkolwiek momencie gry, gra jest kontynuowana. Jeśli jednak na koniec chukki nie padła żadna bramka, strony zostają zmienione, a gra jest wznowiona przez wrzut lub uderzenie z odpowiedniego miejsca na drugiej stronie boiska.

b. Gracz na spalonym. Zawodnik jest na pozycji spalonej jeśli włącza się do gry na stronie przeciwnej drużyny przy wrzucie (throw in), wbiciu (hit in) lub karnym, tzn. poza piłką (zobacz Regulę 39f). Zawodnik wówczas nie może brać udziału w grze dopóki nie znajdzie się za zawodnikiem swojej drużyny. Jeśli się włączy do gry (na spalonym), następuje kara 5a.

20. ZDOBYWANIE GOLI I WYGRYWANIE

a. Zdobywanie goli. Gol jest zdobyty z gry, gdy piłka minie słupki bramki albo umowne pionowe linie tworzone przez wewnętrzne powierzchnie słupków bramki i w poprzek i gdy wyraźnie przekroczy linię bramkową. Piłka na linii jest nadal w grze. Piłka uderzona bezpośrednio ponad którymkolwiek ze słupków nie daje gola, ponieważ nie przechodzi przez ich wewnętrzne linie umowne. Jeśli piłka utkwii w słupku, udziela się wbicia (hit in). (Jeśli piłka się przepołowi, zobacz Regulę 31). Jeśli słupek przewróci się i przez to zapobiegnie zdobyciu bramki, która wg oceny sędziów „umpire” normalnie by padła, gola się przyznaje. Podobnie dzieje się w przypadku gdy piłka uderzy we flagę nad słupkiem.

b. Kontrowersje wokół gola.

(i) Jeśli obydwaj sędziowie „umpire” po konsultacji z sędzią bramkowym i w dalszej kolejności „referee” nadal nie są pewni czy gol padł, muszą podjąć decyzję dającą przywilej drużynie broniącej.

(ii) Jeśli w przerwie w grze, np. po zdobyciu gola, kapitan którejś z drużyn zauważy, że wynik na tablicy został zapisany nieprawidłowo, może powiadomić o tym sędziów „umpire”, którzy powinni wyjaśnić sytuację.

(iii) Pretensji co do wyniku nie można zgłaszać po zakończeniu meczu i wynik nie może już ulec zmianie.

c. Gwizdek przy zdobyciu bramki. Jeśli „umpire” odgwizdże faul gdy padnie gol, to:

(i) Jeśli drużyna atakująca faulowała, gol nie zostaje uznany, a drużyna broniąca otrzymuje karne. Jeśli sędziowie „umpire” nie zgadzają się co do faulu, a „referee” uzna, że go nie było, bramka jest zaliczona. Jeśli jednak „referee” miał zasłonięte pole widzenia i nie może podjąć trafnej decyzji, powinien nakazać wrzut (throw in) z miejsca, w którym znajdowała się piłka podczas gwizdnięcia.

(ii) Jeśli faul zostanie odgwizdany na niekorzyść drużyny broniącej, gol jest uznany, nawet jeśli „referee” zdecyduje, że faulu nie było. Jeśli zdecyduje, że faul był, sędziowie „umpire” mogą podyktować karę 1 lub wznowienie ze środka wraz z karą 5b albo normalne wznowienie wrzutem, w zależności od tego, jak ostry był faul.

(iii) Jeśli gol jest uznany, sędziowie „umpire” nakazują bramkowemu by zamachał flagą. W tym momencie następuje ponowne uruchomienie zegara, chyba że „umpire” zagwizdże po raz drugi by powiadomić, że karny został odgwizdany.

d. Wygrana. Wygrywa drużyna, która zdobyła więcej goli, uwzględniając te z handicapu i kar.

WZNOWIENIE GRY

21. WRZUT

a. Wrzut (through in). „Umpire” wrzuca piłkę w następujących wypadkach:

(i) na początku meczu (zobacz Regulę 14b) lub przy wznowieniu po przerwie (Reguła 23) jeśli karny nie został przyznany,

- (ii) po zdobyciu bramki (Reguła 18a) lub przyznaniu kary 1 (Reguła 40a),
- (iii) jeśli piłka wyleci poza linie boczne lub bandy,
- (iv) po wypadku, kontuzji lub wymuszonej przerwie (Reguły 26 – 31),
- (v) jeśli sędziowie „umpire” przyznają karę 7 za złamanie Reguł 33p i 39d,
- (vi) jeśli odgwizdany został faul, a sędziowie „umpire” albo „referee” decydują, że faulu nie było (Reguła 27b),
- (vii) jeśli piłka była niesiona niezamierzenie (Reguła 36c).

b. Miejsce wrzutu.

- (i) Piłka zostaje wrzucona poza linię boczną lub bandę. (Zobacz Regułę 22).
- (ii) We wszystkich pozostałych przypadkach „umpire” znajduje się w miejscu określonym przez konkretną regułę albo tam gdzie incydent miał miejsce, ale co najmniej 20 jardów od linii bocznych lub band i 10 jardów od bramki lub linii końcowej.

c. Pozycja drużyn.

Obie drużyny powinny się ustawić co najmniej 5 jardów od „umpire”, równolegle do linii końcowej i z dala od siebie. Nie może dojść do kontaktu drużyn rozstawionych naprzeciw siebie dopóki piłka nie zostanie wrzucona. Zawodnicy nie mogą być na pozycji spalonej (zobacz Regułę 19b).

d. Gra wznowiona.

„Umpire”, upewniwszy się że drużyny znajdują się w odpowiednim miejscu, wrzuca piłkę od dołu, nisko i mocno, pomiędzy rywalizujące formacje. Zawodnicy pozostają w miejscu do momentu, gdy piłka opuści rękę sędziego. Jeśli któryś zawodnik się do tego nie dostosuje, „umpire” gwizdże, żeby czas został wstrzymany i nakazuje by drużyny zajęły wskazane miejsca. Sędziowie „umpire” powinni ukarać drużynę, jeśli nieprzepisowa zmiana miejsc powtarza się lub gdy wygląda na zamierzoną, żeby wstrzymać czas.

22. PIŁKA UDERZONA POZA LINIĘ BOCZNĄ LUB BANDE

Aby uznać aut, piłka musi wyraźnie wyjść za linię boczną lub bandę. W takim wypadku „umpire” wrzuca piłkę zgodnie z Regułą 21, siedząc na koniu tuż przy bandzie albo linii, którą minęła piłka. Odpowiednia ilość czasu musi być wliczona w grę, żeby drużyny mogły się ustawić.

23. WZNOWIENIE PO PRZERWIE

Przy wznowieniu gry po przerwie następuje wrzucenie piłki, karny lub wbicie piłki, jak gdyby przerwy nie było. Jeśli piłka uderzyła w bandę przed przerwą, sytuację traktuje się jak w przypadku autu. „Umpire” nie powinien czekać na graczy, którzy się spóźniają.

24. UDERZENIE NAPASTNIKA Z TYŁU – WBICIE (HIT IN)

a. Uderzenie napastnika z tyłu. Aby uznać aut, piłka musi wyraźnie wyjść za linię końcową lub bandę.

b. Wbicie (hit in). Jeśli piłka jest uderzona przez drużynę atakującą za linią końcową, sędzia bramkowy umiejscowi piłkę zgodnie z Regułą 8c. Przed wznowieniem gry „umpire” winien dać odpowiednią ilość czasu drużynie broniącej się przed uderzeniem, aby mogła przyjąć dogodną pozycję. Żaden z zawodników tej drużyny nie może być z przodu linii 30 jardów póki piłka nie zostanie uderzona; drużyna wykonująca uderzenie może się ustawić gdzie chce. Nie może być kontaktu między zawodnikami od momentu gdy piłka przekroczy linię końcową, aż do chwili gdy piłka znów będzie w grze. Atakujący nie może skorzystać z podkładki, ale może raz zmienić pozycję piłki. Gdy już „umpire” da sygnał „piłka w ruch” uderzający winien natychmiast przystąpić do uderzenia. Piłka jest w grze gdy zostanie uderzona i nietrafiona (zobacz Regułę 32a). Jeśli zawodnik drużyny broniącej przekroczy

linię 30 jardów, zanim piłka zostanie uderzona, wbicie (hit in) powinno być przeniesione do przodu, na linię 30 jardów.

c. Faul. Jeśli gwizdek sygnalizujący faul ma miejsce mniej więcej w tym samym czasie co uderzenie piłki przez napastnika za linią końcową i faul jest unieważniony, nastąpi wbicie piłki (hit in).

d. Uderzenie przed sygnałem „piłka w ruch”. Jeżeli zawodnik wbijający uderzy piłkę przed komendą „piłka w ruch”, „umpire” zezwala gwizdkiem na ponowne uderzenie. Powinien przyznać karę 6 jeżeli reguła ta jest nagminnie łamana.

e. Opóźnienie przez boczne wbicie (side hitting in). W przypadku nieuzasadnionego opóźniania przez boczne wbicie (side hitting in), „umpire” nakazuje natychmiastowe wbicie piłki. W przypadku uchylenia się od tej komendy, nadaje się karę 6.

f. Opóźnienie przez stronę broniącą się przed wbiciem. W przypadku nieuzasadnionego opóźniania przez stronę broniącą się przed wbiciem, wbicie (hit in) powinno być przeniesione na linię 30 jardów. Nikt z drużyny broniącej się przed wbiciem nie może znajdować się przed linią 60 jardów.

25. OBROŃCA WYBIJA PIŁKĘ ZA LINIĘ KOŃCOWĄ – KARA 6 (REGUŁA BEZPIECZEŃSTWA 60)

a. Obrońca wybija piłkę za linię końcową. Jeśli jeden z zawodników strony broniącej uderzy piłkę poza swoją linię końcową albo bezpośrednio albo nie będąc na koniu lub też po przekątnej i poza bandy lub słupki bramki, podyktowana zostanie kara 6.

b. Faul. Jeśli gwizdek sygnalizujący faul ma miejsce mniej więcej w tym samym czasie co uderzenie piłki przez obrońcę za linią końcową, jak wyżej, i faul jest unieważniony, podyktowana zostanie kara 6.

GRA NIE ZATRZYMANA/ZATRZYMANA

26. GRA NIE ZATRZYMANA

Gry nie wstrzymuje się w następujących okolicznościach:

a. Przywilej korzyści. Sędziowie „umpire” mogą zezwolić na kontynuację gry gdy zawodnik został sfaulowany, jeżeli zatrzymanie gry jest gorszą opcją dla drużyny. Jeżeli jednak w następnej fazie gry zawodnik nie jest w stanie wykorzystać przywileju, gra powinna być przerwana i przyznany karny. (Zobacz załącznik B, ust. 3f (v)). W przypadku ostrego faulu przywilej korzyści nie powinien być zastosowany. Jeżeli „umpire” chce zasygnalizować, że widział faul, ale chce zastosować przywilej korzyści, powinien powiedzieć „gramy dalej” i unieść w górę rękę.

b. Zagubienie lub uszkodzenie uprząży. Nie można wziąć czasu w przypadku zagubienia lub uszkodzenia uprząży, np. wytoku, strzemienia, skórzanego czy żelaznego, bandaży, butów, jeśli w opinii sędziów „umpire” nie ma zagrożenia dla zawodników albo koni. (Zobacz Regulę 30b – uprząż stwarzająca niebezpieczeństwo).

c. Koń sędziego „umpire” uderzony przez piłkę. Jeżeli koń sędziego „umpire” zostanie uderzony przez piłkę albo inną przeszkodę na boisku, gra jest kontynuowana z nową linią ustaloną tak jakby uderzony był koń któregoś z graczy.

27. GRA ZATRZYMANA PRZEZ FAUL

a. Faul. Faul jest definiowany jako jakiekolwiek naruszenie Reguł. Jeśli przewinienie zostało popełnione, sędziowie „umpire” gwizdzą, żeby zatrzymać grę, chyba że zastosują przywilej korzyści (zobacz Regulę 26a).

b. Bez faulu. Jeśli „referee” zdecyduje „bez faulu” lub jeśli po konsultacji sędziowie „umpire” sami zgodzą się, że faulu nie było, wówczas wrzut w kierunku najbliższej bandy

albo linii bocznej zostanie wykonany z miejsca, w którym była piłka przed gwizdkiem. Jeśli „referee” nie jest w stanie podjąć decyzji co do zajścia faulu, powinien zdecydować „bez faulu”.

28. GRA ZATRZYMANA PRZEZ SPRZĘT ZAWODNIKÓW

a. Nielegalny sprzęt. Jeśli zawodnik naruszy Regulę 3 (Sprzęt zawodników), będzie musiał opuścić boisko bez możliwości powrotu, aż do momentu uchylenia kary. Gra będzie wznowiona gdy tylko zawodnik opuści boisko.

b. Zagubienie nakrycia głowy. Jeżeli zawodnik zgubi nakrycie głowy, „umpire” powinien zatrzymać grę gdy jest neutralna, żeby zawodnik mógł odzyskać nakrycie.

29. GRA ZATRZYMANA PRZEZ ZAWODNIKA ZRZUCONEGO Z KONIA LUB KONTUZJOWANEGO

a. Zawodnik zrzucony z konia. Jeżeli zawodnik sam zsiądzie z konia lub zostanie zrzucony, sędziowie „umpire” nie zatrzymują gry dopóki nie będzie neutralna (zobacz Regulę 15b (i)), chyba że uznają, iż zawodnik uległ kontuzji lub że jest ona nieuchronna, w którym to wypadku powinien natychmiast zatrzymać grę. „Umpire” powinien wznowić grę wrzutem bezpośrednio po tym jak zawodnik, o który mowa jest ponownie gotowy do gry i nie powinien czekać na innych zawodników. Zawodnik bez konia nie może uderzać piłki ani też brać udziału w grze i powinien jak najszybciej zdobyć kontrolę nad swoim koniem.

b. Zawodnik kontuzjowany.

(i) Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, sędziowie „umpire” powinni natychmiast zatrzymać grę i wezwać opiekę medyczną przez pomachanie nad głową kijem. Można zrobić przerwę do 15 minut, żeby poczekać na powrót kontuzjowanego zawodnika. Jeśli zawodnik nie jest w stanie wrócić do gry, uprawniony rezerwowy powinien wziąć udział w grze (zobacz Regulę 2 i Załącznik B, ust. 4g) i gra zostaje wznowiona jak najszybciej.

(ii) Jeżeli zawodnik odpadł z gry przez kontuzję spowodowaną faulem, a uprawniony rezerwowy nie jest dostępny (zobacz Regulę 2), sędziowie „umpire”, w konsultacji z „referee”, mogą zdecydować o usunięciu gracza z drużyny, która faulowała. Powinno się usunąć gracza, którego handicap jest równy lub, jeśli nie ma takiej możliwości, nieznacznie wyższy od handicapu zawodnika niezdolnego do gry. Jeśli zawodnik niezdolny do gry ma wyższy handicap niż wszyscy jego przeciwnicy, kapitan drużyny sfaulowanej wyznacza tego, który ma zejść z boiska. Gra toczy się dalej bez dalszych zmian w handicapie. Jeśli drużyna, która sfaulowała odmawia kontynuacji gry, przegrywa mecz.

(iii) Jeśli „umpire” zatrzyma grę na prośbę zawodnika, który twierdzi, że odniósł kontuzję, wówczas stosuje się wytyczne Reguły 30c poniżej.

c. Wstrząśnienie mózgu. Jeśli zawodnik doznał wstrząśnienia mózgu albo wygląda na to, że doznał, sędziowie „umpire”, a jeśli nie są dostępni to zawodnik najstarszy rangą, przerywa grę i organizuje poszkodowanemu pomoc medyczną. Jeśli lekarz nie jest dostępny w chwili zdarzenia, sędziowie „umpire” lub zawodnik najstarszy rangą muszą zdecydować czy wypadek faktycznie spowodował wstrząśnienie mózgu. ZPH musi być powiadomiony o tym zajściu faksem bądź e-mailem w ciągu 24 godzin. Poszkodowany zawodnik nie może grać przez co najmniej następną tydzień bez zaświadczenia o zdrowiu wydanego przez lekarza.

30. GRA ZATRZYMANA PRZEZ KONTUZJĘ KONIA LUB JEGO NIEBEZPIECZNA UPRZĄŻ

a. Dbłość o konie. Sędziowie „umpire” biorą odpowiedzialność za stan koni podczas gry. Gdyby koń odczuwał ból albo kulał, trzeba go delikatnie zabrać z boiska.

(i) **Dolegliwości.** Jeżeli koń cierpi na którąś z dolegliwości przedstawionych w Regule 4g, szczególnie kalectwo, ból, wyciek krwi czy agresywność, sędziowie „umpire” od razu muszą przerwać grę, a zawodnik zmienić swojego konia.

(ii) **Upadek konia.** Jeśli koń się przewróci (uważa się, że koń się przewrócił gdy barkiem dotknie ziemi), sędziowie „umpire” od razu powinni przerwać grę, żeby wyrównać miejsce, w którym upadł i żeby sprawdzić czy nic mu się nie stało, aby zawodnik mógł go ponownie dosiąść.

(iii) **Poważna kontuzja.** Jeśli koń uległ poważnej kontuzji, trzeba go zabrać z boiska w ambulansie dla koni. (Zobacz również Regulę 4o i ust. 7 Załącznika B do Regulacji oraz ust. 4g Załącznika B do Reguł).

(iv) **Zagubiona podkowa.** Jeżeli koń zgubi lub przekrzywi podkowę, zawodnik może zgłosić to sędziom „umpire”, którzy pozwolą mu zmienić konia w następnej przerwie w grze.

(v) **Wznowienie gry.** W powyższych wypadkach sędziowie „umpire” wznowią grę od razu po powrocie na boisko zawodnika, który zmieniał konia. Sędziowie nie będą czekali na innych zawodników, gdyby nie byli obecni na boisku.

b. Niebezpieczna uprzęż. Gra zostanie bezzwłocznie przerwana jeśli wyposażenie konia stanowi zagrożenie dla zawodnika lub konia. Mowa tu o zepsutym popręgu, wytoku, jeśli ciągnie się po ziemi, uszkodzonych lejcach, uszkodzonym lub luźnym wędzidle lub luźnych bandażach czy obuwiu „Umpire” może zezwolić zawodnikowi na usunięcie wady na boisku jeśli nastąpi to szybko. W przeciwnym razie zawodnik musi opuścić boisko i gra zostaje wznowiona zaraz po jego zejściu, chyba że uprzęż została uszkodzona w wyniku kontaktu z innym koniem, w którym to wypadku gra zostaje wstrzymana do powrotu zawodnika na boisko.

c. Prośba o zatrzymanie gry. Podczas przerwy w grze, albo w wyjątkowych okolicznościach kiedy zegar nie jest zatrzymany, zawodnik może zgłosić sędziemu „umpire”, że jego koń odniósł kontuzję, kuleje lub odczuwa ból i że trzeba go zmienić. Sędziowie „umpire” reagują na taką prośbę gwizdkiem, jeśli gra nie została wcześniej przerwana, i następnie:

a. Jeżeli sędziowie „umpire” stwierdzą, że prośba jest nieuzasadniona, zarządzą „wolną zmianę” i wtedy każdy może dokonać zmiany konia. Gra zostanie wznowiona jak tylko gracz zmieniający konia jest gotów do gry.

b. Jeżeli sędziowie „umpire” stwierdzą, że prośba jest nieuzasadniona, wtedy zawodnik, który wyraził prośbę – ale nikt inny z jego drużyny – oraz jakikolwiek zawodnik drużyny przeciwnej może dokonać zmiany. Gra zostanie wznowiona jak tylko gracz zmieniający konia opuści pole gry.

c. Nieuzasadnione opóźnianie gry przez zawodnika zmieniającego konia będzie karane.

d. Jeśli gra została zatrzymana na prośbę zawodnika, żeby mógł zmienić konia, sędziowie „umpire” mogą zażądać, aby ów koń został oznakowany pod ich nadzorem jako niezdolny do gry.

31. GRA ZATRZYMANA PRZEZ NAJECHANIE NA PIŁKĘ LUB ROZPOŁOWIENIE PIŁKI

a. Najechanie na piłkę. Jeśli piłka została wdeptana w ziemię, sędziowie „umpire” powinni przerwać grę, usunąć piłkę i wznowić grę wrzutem (throw in) (Reguła 21).

b. Rozpołowienie piłki. Jeśli piłka została rozpołowiona, sędziowie „umpire” powinni przerwać grę:

(i) natychmiast, gdy części są równe,

(ii) gdy gra jest neutralna (zobacz Regulę 15b (i)), jeżeli większą częścią nadal można grać. Gra zostanie wznowiona wrzutem jeśli piłka była w grze i kolejnym uderzeniem

jeśli nie była. Jeśli większa część piłki przekroczyła linię bramkową, gol zostanie uznany.

TOR PIŁKI, PRAWO DROGI (RIGHT OF WAY), ZASADA PIERWSZEŃSTWA

(Zobacz Załącznik F – Przykłady do Reguł, rys. od i do xvii)

32. TOR PIŁKI (LOB) I PRAWO DROGI (ROW)

a. Tor piłki (LOB).

- (i) LOB oznacza drogę, którą przemierza piłka.
- (ii) Jeśli zawodnik wyeksponuje piłkę na aut, za LOB uważa się drogę, wzdłuż której jechał zawodnik.

b. Prawo drogi. (ROW). Gdy piłka jest w grze w jakiejkolwiek fazie meczu, między dwoma (lub więcej) zawodnikami powinna być stosowana zasada pierwszeństwa określana mianem ROW, które:

- (i) jest przedłużeniem drogi przed zawodnikiem, który znalazł się na tej drodze; przedłużenie to biegnie w kierunku, w którym zmierza zawodnik,
- (ii) upoważnia zawodnika do swobodnego poruszania się po tej drodze bez ryzyka uderzenia piłki z jego prawej strony, chyba że jest wystawiony na legalne zajeżdżanie (ride off) albo blokowanie kija (hooking) albo trafia na dwóch zawodników będących dokładnie na LOB, jak przedstawiono w 33c. Jeśli zamierza jechać po lewej stronie LOB, stwarzając w ten sposób zagrożenie dla gracza, który normalnie mógłby zrobić albo usiłować zrobić akcję zgodną z przepisami, musi trzymać się z dala od tego gracza, ażeby tenże gracz mógł zrobić albo mógł usiłować zrobić zgodną z przepisami akcję,
- (iii) wynosi około 5 stóp szerokości, mierzonej od piłki do lewej nogi zawodnika.

c. LOB i ROW.

- (i) LOB jest odniesieniem, dzięki któremu zawodnik musi ocenić czy przysługuje mu ROW. ROW może, ale nie musi być tożsame z LOB, zależy to od konkretnych sytuacji, poruszonych poniżej.
- (ii) ROW zależy od kierunku, kąta do LOB i szybkości względem innych zawodników. ROW zazwyczaj należy się zawodnikowi, zmierzającemu w tym samym kierunku co piłka, który najszybciej znalazł się na LOB lub pod najmniejszym kątem do LOB.

33. ROW LUB ZASADA PIERWSZEŃSTWA

a. Przecinanie (crossing). Żaden zawodnik nie może jechać w poprzek drogi oponenta, który podąża LOB albo ma ROW, chyba że dystans jest odpowiednio duży i żaden z graczy nie będzie narażony na niebezpieczeństwo z tego tytułu. Zawodnik, który jedzie w poprzek drogi oponenta jadącego wzdłuż ROW, ale już za oponentem, fauluje jeśli za oponentem jedzie inny zawodnik wzdłuż ROW.

b. Wychodzenie do piłki (meeting). Jeśli dwóch graczy nadjeżdża z przeciwnej strony, żeby uderzyć piłkę, muszą zagrywać piłkę ze swojej prawej strony.

Zawodnicy dokładnie na LOB

c. Dwóch przeciwników jadących po tym samym LOB, którzy chcą zrobić akcję w tym samym momencie, bez względu na to czy jadą za piłką czy do niej „wychodzą”, mają ROW przed innym zawodnikiem, który jedzie sam, obojętnie z której strony (rys. i).

d. Zawodnik jadący dokładnie po LOB, bez względu na to czy jedzie za piłką (rys. ii) czy do niej „wychodzi” (rys. iii) po swojej prawej stronie, ma ROW przed innymi zawodnikami, za wyjątkiem przypadków, o których mowa w 33c powyżej.

e. Dwóch zawodników jadących po tym samym LOB, ale w przeciwnym kierunku, ma takie samo ROW, pod warunkiem, że atakują piłkę po swojej prawej stronie (rys. iv).

Zawodnicy pod kątem do LOB

f. Gdy dwóch lub więcej zawodników jedzie w tym samym kierunku, zawodnik, który ma ROW jest tym, który jest ustawiony pod najmniejszym kątem do LOB (rys. v) pod warunkiem, że nie narusza Reguły 32b (ii) jeśli rozgrywa piłkę po swojej prawej stronie (rys. vi). Jeśli zawodnicy są pod takim samym kątem, zawodnik, który ma LOB po swojej prawej stronie, ma ROW (rys. vii i viii). Zawodnik lub zawodnicy jadący w tym samym kierunku co piłka ma/mają ROW przed zawodnikiem lub zawodnikami zbliżającym/i się z przeciwnego kierunku (rys. ix, x i xi), chyba że ten drugi/ci drudzy jest/są dokładnie na torze, jak zarysowano w 33c i 33d.

Utrata ROW

g. Zawodnik będący w posiadaniu piłki może zwolnić, żeby uniknąć ewentualnego prawidłowego zajechania (ride off), ale jeśli przeciwnik jest w stanie bezpiecznie wjechać na ROW z piłką będącą przed nim, zawodnik jadący za tym przeciwnikiem nie może wjechać na niego od tyłu i gra się toczy po jego lewej stronie (rys. xii i xiii).

h. Jeśli zawodnik uderzy piłkę obok prawego strzemięcia przeciwnika, który jest na LOB i jedzie z taką samą prędkością, przeciwnik ma prawo grać piłką po swojej prawej stronie. Zawodnik, który uderzył piłkę, lub który za nim podąża, nie może wjechać w przeciwnika od tyłu i pozostaje mu jedynie gra po jego lewej stronie (rys. xiv)

j. Zawodnik, który ma ROW może grać piłką po swojej prawej stronie. Jeśli zagra lewą stroną, traci ROW i fauluje jeżeli zagraża innemu zawodnikowi lub zmusza go do zwolnienia albo zjechania (rys. xv).

k. Zawodnik może stracić ROW jeżeli, uderzywszy piłkę, zbacza z LOB (rys. xvi).

Zmiana ROW

l. Jeżeli zawodnik w posiadaniu piłki nagle zmienia tor i jedzie w kierunku przeciwnika, przeciwnik ten musi natychmiast opuścić ROW bez gry z piłką. Jeśli w tej sytuacji koń kopnie piłkę, nie liczy się to jako „gra”.

m. Jeśli LOB, a więc i ROW, zmienia się niespodziewanie, zawodnicy na pierwotnym ROW mają prawo kontynuować grę na krótkim dystansie, chyba że inny zawodnik umiejscowi się na nowym torze.

n. ROW nie jest uważany za zmieniony, jeżeli piłka niespodziewanie zboczy tylko na krótką odległość i zawodnik z pierwotnym ROW wciąż może grać piłką po swojej prawej stronie, bez zmiany kierunku.

Blokowanie ROW

o. Zawodnik nie może umiejscowić siebie albo swojego konia w sposób przeszkadzający innemu zawodnikowi w prawidłowej jeździe naprzód z piłką. Wyjątkiem od tego jest prawidłowe zajeżdżanie (ride off) lub blokowanie kija (hooking).

Zatrzymywanie się lub zwalnianie na piłce – Reguła jednego uderzenia (One tap rule)

p. Zawodnik z piłką, który zatrzyma się lub zwolni do tempa chodu i jest atakowany przez przeciwnika, ale nie jest blokowany ani nie zajeżdża mu się drogi (ride off), może uderzyć piłkę tylko raz w jakim chce kierunku, po czym musi zostawić piłkę partnerowi na lepszej

pozycji (leave it), przyspieszyć z nią albo wybić (rys. xvii). Jeżeli zostawi ją partnerowi (leave it), partner ten, atakowany czy nie, musi natychmiast ruszyć z nią albo ją wybić bez opcji uderzenia (tap). Przeciwnik definiowany jest jako atakujący jeżeli znajduje się po prawej lub lewej stronie zawodnika z piłką, w odległości nie większej niż długość konia. Kara za naruszenie tej reguły, to zazwyczaj kara 7 (wrzut – throw in), ale jeżeli reguła ta łamana jest przez drużynę nagminnie, surowsza kara może być przyznana. Zawodnik, który postanowi uderzyć (tap) piłkę pod koniem przeciwnika atakującego fauluje jeżeli wjeżdża w niego, chyba że jest to prawidłowe zajeżdżanie (ride off).

34. CZĘŚCI ZAPASOWE?

ZAJEŹDŻANIE (RIDE OFF), NIEBEZPIECZNA JAZDA, ZASTRASZANIE,
BLOKOWANIE KIJA (HOOKING), NIEWŁAŚCIWE UŻYCIE BATA, OSTROGI I KIJA,
OSTRA LUB ZBYT AGRESYWNA GRA
(Zobacz Załącznik F do Reguł – rys. xviii do xxv)

35. ZAJEŹDŻANIE (RIDE OFF), NIEBEZPIECZNA JAZDA, ZASTRASZANIE

Zawodnik nie może jeździć w sposób stwarzający zagrożenie dla koni, graczy, sędziów lub innych osób. Zawodnik musi zajeżdżać (ride off) bark w bark (siodło w siodło) i może spychać ramieniem powyżej łokcia, pod warunkiem że łokieć jest przy ciele. W szczególności zawodnik nie może:

- a. zajeżdżać (ride off) pod takim kątem i przy takiej prędkości, że stwarza zagrożenie dla zawodnika lub jego konia,
- b. wjeżdżać w przeciwnika z przed siodła lub za siodłem (rys. xviii),
- c. zajeżdżać przeciwnikowi drogi w poprzek albo ROW innego zawodnika, gdy odległość nie jest bezpieczna (rys. xix),
- d. zajeżdżać (ride off) przeciwnika, który jest już zajeżdżany przez innego zawodnika z jego drużyny (branie w kanapkę – sandwiching) (punkt xx),
- e. zajeżdżać (ride off) przeciwnika, gdy piłka jest poza grą lub „stop”. Jeśli doszło do kontaktu między zawodnikami zanim piłka została uderzona przy wbiciu (hit in) lub karnym, sędziowie „umpire” powinni użyć gwizdka (żeby zatrzymać zegar jeśli do tej pory nie został zatrzymany) zanim piłka zostanie uderzona i ostrzec zawodników albo zawodnika których/którego to dotyczy. Sędziowie „umpire” powinni ukarać zawodników przy częstych naruszeniach tego typu lub gdy dojdą do wniosku, że to celowe działanie w celu zatrzymania zegara,
- f. wyjechać swoim koniem zza przeciwnika i jechać mu pod jego forhend lub bekhend (rys. xxi),
- g. użyć konia do zatrzymania uderzenia poprzez jazdę nad piłką i w przeciwnika gdy ten złożył się już do pełnego uderzenia forhendem czy też bekhendem (rys. xxii). Uwaga: zawodnik może jechać nad piłką przy prawidłowym zajeżdżaniu (ride off), gdy przeciwnik uderza (tap) piłkę albo nie złożył się jeszcze do pełnego uderzenia forhendem czy też bekhendem,
- h. jechać zygzakiem przed innym zawodnikiem w sposób zmuszający go do zwolnienia lub grożący upadkiem,
- j. wjechać w nogi konia z przodu czy z tyłu w sposób, który naraża na potknięcie któregoś z tych koni,
- k. jechać na przeciwnika, żeby go przestraszyć, zmusić do zjechania lub chybienia strzału, nawet jeśli w sumie faulu nie było.

36. BLOKOWANIE KIJĄ (HOOKING), NIEWŁAŚCIWE UŻYCIE KIJĄ I NOSZENIE PIŁKI

a. Blokowanie kija (hooking). Aby hooking zawodnika było prawidłowe muszą być spełnione następujące warunki:

- (i) jego koń musi być po tej samej stronie co koń przeciwnika i piłka (rys. xxiii) albo w bezpośredniej linii za nim (rys. xxiv i xxv), a jego kij nie może znajdować się ani nad jego ciałem ani pod, ani też w poprzek nóg konia przeciwnika,
- (ii) cały kij przeciwnika musi być poniżej poziomu barków tegoż przeciwnika,
- (iii) przeciwnik musi być w momencie uderzania piłki,
- (iv) zawodnik może blokować kij przeciwnika (hook) bez faulu w chwili gdy ten jest „zajeżdżany” (ride off) przez swojego partnera z drużyny

b. Niewłaściwe użycie. Zawodnik nie może trzymać kija w sposób, który stwarza niebezpieczny kontakt z innym zawodnikiem lub jego koniem. Nie może też używać kija w sposób, który stwarza zagrożenie dla innych koni bądź zawodników, takie jak:

- (i) sięganie jednocześnie nad i w poprzek lub pod i w poprzek jakiegokolwiek części ciała konia przeciwnika, żeby uderzyć piłkę,
- (ii) uderzanie w nogi konie lub między nie,
- (iii) zawodnik utrzymujący się przy piłce dzięki dryblowaniu powinien być ukarany jeżeli ocenia się, że zagrywał niebezpiecznie przy strzale (full shot),
- (iv) wykonywanie pełnego zamachu na piłkę z wrzutu (throw in) lub w zamieszaniu w sposób, który stwarza zagrożenie dla innych koni bądź zawodników,
- (v) wykonywanie pełnego zamachu spod szyi konia w sposób, który stwarza zagrożenie dla zawodnika czy też jego konia jadącego obok,
- (vi) wykonywanie „wiatraków” lub „helikopterów” swoim kijem z radości po strzeleniu gola lub by wezwać swojego stajennego,
- (vii) opuszczanie główki kija na zad konia.

c. Noszenie piłki (carrying the ball). Zawodnik nie może łapać, kopać albo uderzać piłki niczym innym jak tylko kijem. Może blokować każdą częścią ciała oprócz otwartej dłoni. Nie może nosić piłki w sposób zamierzony. Jeśli piłka znajdzie się przy zawodniku, jego koniu lub sprzęcie i nie da się jej od razu zrzucić, „umpire” powinien zagwizdać i wznowić grę wrzutem (Reguła 21) w miejscu, w którym piłka była niesiona.

37. OSTRA LUB ZBYT AGRESYWNA GRA

Zawodnik nie może:

- a. Używać bata poza wyjątkowymi sytuacjami, np. gdy piłka jest na aucie lub „stop”.
- b. Używać bata lub ostróg bez uzasadnienia i zbyt ostro.
- c. Celowo uderzać swojego konia kijem.
- d. Celowo uderzać innego zawodnika albo jego konia kijem, batem i pięścią.
- e. Zbyt mocno i niepotrzebnie ciągnąć lub dźgać konia w pysk.
- f. Używać wulgarnego języka lub gestów, które mogłyby doprowadzić do zamieszania w grze.
- g. Chwytać ręką innego zawodnika, uderzać go lub pchać głową, ręką czy łokciem (zobacz Regułę 35).
- h. świadomie uderzać piłkę, gdy ta jest poza boiskiem lub po gwizdku. Jeśli uderzenie jest wykonywane po gwizdku sygnalizującym faul, sędziowie „umpire” powinni zastrzyć karę, jeżeli uderzał zawodnik drużyny faulującej lub unieważnić karę, bądź zmniejszyć jej wymiar, gdy uderzał zawodnik drużyny faulowanej.
- i. Celowo zagrywać piłkę podczas gry w sposób stwarzający zagrożenie dla widzów, sędziego albo własności prywatnej i publicznej.

KARY

38. FAULE OSOBISTE I KARY TECHNICZNE

Faul osobisty, w tym niesportowe zachowanie takie jak (ale nie tylko):

- (i) brak szacunku wobec sędziów,
- (ii) kłótnie z sędziami,
- (iii) wulgarny język,
- (iv) domaganie się faulu werbalne lub przy użyciu kija,

musi być karane tzw. karą techniczną. Jeśli kara została już przyznana, to musi być wzmocniona, chyba że karą początkową była kara 2, w którym to wypadku „umpire” uniesie rękę i zezwoli na wykonanie normalnego karnego; jeśli karny będzie wykorzystany, gra zostanie wznowiona karnym 5b, po uprzedniej zmianie stron; jeśli karny nie będzie udany, będzie wykonany ponownie i gra będzie dalej przebiegała normalnie. Kara 1 nie może być przyznana jako techniczna. Należy zwrócić uwagę na fakt, że kara 10a lub b może być przyznana dodatkowo do któregośkolwiek z wyżej wymienionych.

39. KARY – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Gdy „umpire” decyduje o wyborze kary, powinien wziąć pod uwagę stopień niebezpieczeństwa faulu, miejsce jego popełnienia, kierunku gry, pozycję zawodników i częstotliwość podobnych fauli. Jeśli sędziowie „umpire” mają problem z podjęciem decyzji, powinni skonsultować się z „referee”. Sędziowie „umpire” mogą przesunąć miejsce karnego do miejsca faulu, np. jeżeli obrońca faulował przed swoją linią 30 jardów blisko band i bramka nie jest bezpośrednio zagrożona. Sędziowie „umpire” mogą przyznać karę 3 lub 4, w zależności od tego, która będzie stosowniejsza.

a. Piłka w grze. Piłka jest w grze od momentu uderzenia jej lub zamachu na nią i chybienia. Jeżeli zawodnik uderzy piłkę przed komendą „piłka w ruch”, uderzenie jest powtórzone.

b. Ustawianie piłki. Podkładka jest niedozwolona: tylko jeden zawodnik może ustawiać piłkę i ma na to nie więcej niż 5 sekund. Nie można ponownie ustawić piłki po komendzie „piłka w ruch”.

c. Bez zwodów/okrążeń. Po komendzie „umpire” „piłka w ruch”, zawodnik od razu musi zacząć uderzanie. Uderzenie lub zamach na piłkę musi nastąpić za pierwszym podejściem bez żadnych zwodów/okrążeń na początku lub podczas natarcia na piłkę.

d. Bez opóźniania. Żaden zawodnik nie może powodować nieuzasadnionego opóźnienia, np. poprzez zbyt powolne natarcie na piłkę. Uwaga: za nieprzestrzeganie Reguł 39b, c i d w pierw poddyktowana zostanie kara 7, a potem surowsza kara.

e. Kara 3, 4 i 6. Wykonujący kary 3, 4 lub 6 musi usiłować wykonać go za pierwszym podejściem i bez strzału próbnego. Jeśli źle uderzy albo nie trafi w piłkę, ani on ani żaden zawodnik z jego drużyny nie może bezpośrednio wykonać (lub usiłować wykonać) uderzenia większego niż „półstrzał” (half shot), dopóki przeciwnik tego nie zrobi. Nie może też uderzyć w sposób, który sędziowie „umpire” uznają za niebezpieczny. Za „półstrzał” (half shot) uważa się zamach główką kija w dół poniżej barków uderzającego. Za jakiegokolwiek uchybienie przez członka drużyny, która wykonywała karnego, przeciwnikom powinna być przyznana kara 5a z miejsca, z którego karny był wykonany.

f. Za piłką. Zawodnik jest za piłką jeśli znajduje się za linią, która biegnie przez miejsce, w którym była piłka, równoległe do linii końcowej.

g. Złe ustawienie (line up) obrońcy. Jeśli obrońca ustawi się za piłką lub bliżej niż 30 jardów od piłki, gdy się ją uderza albo usiłuje uderzyć, wówczas kara będzie wzmocniona.

h. Pod koniec chukki. Odnośnie kar przyznanych po pierwszym dzwonku albo okresie chukka, stosowane są specjalne reguły. (Zobacz Regułę 16a i c).

40. KARY – POSTANOWIENIA SZCZEGÓŁOWE

a. Kara 1 – gol karny

Jeżeli, w opinii sędziów „umpire”, zawodnik popełnił groźny albo zamierzony faul w pobliżu bramki, żeby zapobiec utracie gola, drużyna faulowana otrzymuje jednego gola. Sędziowie „umpire” powinni poinstruować sędziego bramkowego, że powinien zamachać flagą by zasygnalizować, iż gol został przyznany. Gra zostaje wznowiona przez wrzut „umpire” 10 jardów od środka bramki drużyny, która faulowała, w kierunku band. W tej sytuacji „umpire” stoi jak najbliżej linii końcowej, którą ma po swojej prawej stronie. Zegar zostaje ponownie uruchomiony gdy piłka opuści rękę „umpire”. Stron się nie zmienia.

b. Kara 2 – uderzenie „z miejsca” (hit from the spot) lub uderzenie z 30 jardów

Jeśli faul wydarzył się przed linią 30 jardów obrońcy i karny 2 jest uznany, sędziowie „umpire” dają wybór kapitanowi drużyny faulowanej w postaci:

- „miejsca”, czyli wolnego uderzania lub uderzeń z miejsca faulu,
- „30”, czyli jednego uderzenia z linii 30 jardów, naprzeciw środka bramki.

Jeśli faul miał miejsce za linią 30 jardów, wówczas nie przysługuje wybór uderzenia z tego miejsca.

(i) Uderzenie „z miejsca” (hit from the spot) – wykonane - bronione

- Napastnik może uderzyć piłkę, lub „klepnąć” (tap) ją, więcej niż raz (ale zobacz Regulę 33p). Przy uderzeniu reszta jego drużyny musi pozostać za piłką.
- Drużyna broniąca uderzenie musi pozostać za swoją końcową linią i przynajmniej 30 jardów od piłki, aż do momentu uderzenia piłki. Zawodnicy tej drużyny nie mogą przebywać między słupkami bramki ani za bramką i nie mogą wkroczyć na teren gry przez bramkę, kiedy piłka jest wprowadzona do gry ani też w dalszej części tej fazy gry.

(ii) Uderzenie z 30 jardów – niebronione

- Napastnik może uderzyć piłkę, lub zamachnąć się na nią, tylko raz. Przy uderzeniu reszta jego drużyny musi pozostać za piłką i nie może brać udziału w grze.
- Drużyna broniąca uderzenie musi pozostać za swoją końcową linią. Zawodnicy tej drużyny nie mogą przebywać między słupkami bramki ani za bramką i muszą pozwolić piłce zatrzymać się. Żaden zawodnik tej drużyny nie może brać udziału w grze i każde celowe lub niecelowe odstępstwo od tego skutkuje karnym, jeśli bramka nie została zdobyta.
- Jeśli piłka po uderzeniu nie przekroczy bramki lub linii końcowej albo nie odbije się od słupka i nie wróci do gry, „umpire” powinien zagwizdać. Drużynie broniącej uderzenia przyznane zostanie uderzenie z miejsca, w którym piłka się zatrzymała, tak jak przy karze 5a. Piłka może być przesunięta w kierunku band albo linii końcowej, gdyby słupek bramki przeszkodził zawodnikowi w wykonaniu uderzenia.

Jeśli któryś z zawodników drużyny broniącej uderzenia fauluje podczas jego wykonywania, „umpire” powinien zaczekać i sprawdzić czy padnie bramka. Jeśli padła, gol zostaje uznany, sędzia bramkowy powinien zamachać flagą i gra powinna być wznowiona jak zwykle – z wrzutem ze środka lub jak zezwala na to Reguła 20c(ii). Jeśli gol nie został zdobyty, „umpire” powinien użyć gwizdka i podyktować rzut karny.

c. Kara 3 – uderzenie z 40 jardów – bronione

Piłka jest położona po skosie, 40 jardów od środka bramki. Nie ma opcji uderzenia z tego miejsca.

- (i) Uderzający musi próbować zdobyć punkt jednym uderzeniem. Przy uderzeniu reszta jego drużyny musi pozostać za piłką.
- (ii) Drużyna broniąca uderzenie musi pozostać za swoją końcową linią, dopóki piłka nie zostanie uderzona. Zawodnicy tej drużyny nie mogą przebywać między słupkami bramki ani za bramką i nie mogą wkroczyć na teren gry przez bramkę, kiedy piłka jest

wprowadzona do gry ani też w dalszej części tej fazy gry. Jeśli któryś z zawodników drużyny broniącej uderzenia fauluje podczas jego wykonywania, „umpire” powinien podnieść rękę i poczekać, żeby sprawdzić czy padnie bramka.

- Jeśli piłka przeszła lub przeszłaby przez bramkę gdyby nie była zatrzymana lub odbita przez kij albo konia, gol zostaje uznany, sędzia bramkowy powinien zamachać flagą i gra powinna być wznowiona jak zwykle – z wrzutem ze środka lub jak zezwala na to Reguła 20c(ii). Jeśli gol nie został zdobyty, „umpire” powinien użyć gwizdka i podyktować rzut karny.

- Jeśli karny jest spudłowany lub byłby spudłowany albo został zatrzymany prawidłowo przez zawodnika, ale inny zawodnik z tej drużyny faulował, powinien być użyty gwizdek i ponownie podyktowany rzut karny.

d. Kara 4 – uderzenie z 60 jardów – bronione

Piłka jest położona na linii 60 jardów naprzeciw środka bramki.

(i) Uderzający musi próbować zdobyć punkt jednym uderzeniem. Przy uderzeniu reszta jego drużyny może ustawić się gdzie chce.

(ii) Drużyna broniąca uderzenie musi pozostać za linią 30 jardów i jej zawodnicy nie mogą włączyć się do gry, dopóki piłka nie zostanie uderzona.

e. Kara 5(a) – uderzenie „z miejsca” (hit from the spot)

Jest to rzut wolny z miejsca faulu, ale przynajmniej cztery jardy od band lub linii bocznych. Karny 5(a) nie będzie przyznany na niekorzyść drużyny broniącej między 30 a 60 jardem ich linii; raczej będzie to karny 2, 3, lub 4, w zależności od oceny.

(i) Drużyna wykonująca karnego może ustawić się gdzie chce.

(ii) Drużyna broniąca musi pozostać co najmniej 30 jardów od piłki i nie za nią.

f. Kara 5(b) – uderzenie ze środka

Jest to rzut wolny ze środka boiska.

(i) Drużyna wykonująca karnego może ustawić się gdzie chce.

(ii) Drużyna broniąca musi pozostać co najmniej 30 jardów od piłki i nie za nią.

g. Kara 6 – reguła bezpieczeństwa 60 – broniony

Przyznaje się go gdy zawodnik uderzy piłkę za swoją linię końcową (zobacz Regułę 25a) lub za nieuzasadnione opóźnianie przez drużynę wbijającą (Reguła 24e). Piłka jest położona na linii 60 jardów naprzeciw miejsca, w którym piłka przekroczyła linię końcową, ale nie dalej niż 40 jardów od środka bramki.

(i) Uderzający musi próbować zdobyć punkt jednym uderzeniem. Przy uderzeniu reszta jego drużyny może ustawić się gdzie chce.

(ii) Drużyna broniąca uderzenie musi pozostać za linią 30 jardów i jej zawodnicy nie mogą włączyć się do gry, dopóki piłka nie zostanie uderzona.

h. Kara 7 – wrzut (hit in)

Jest to wrzut z miejsca faulu (zobacz Regułę 21).

j. Kara 10 – zawodnik usunięty z boiska

(i) Kara 10a

Zawodnik zostaje usunięty na pełny okres chukki albo resztę chukki, która już trwa, wraz z ewentualną inną karą.

(ii) Kara 10b

Zawodnik zostaje usunięty do końca meczu, wraz z ewentualną inną karą (zobacz Regulację 4.3a(i)).

Sędziowie „umpire” muszą być zgodni co do usunięcia zawodnika z boiska. Przy braku porozumienia decyduje „referee”. Drużyna faulującego zawodnika kontynuuje grę we trzech, a sam zawodnik musi opuścić pony lines. Sędziowie „umpire” winni klarownie wytłumaczyć ukaranym zawodnikom i kapitanom drużyn, która z kar została przyznana. Uwaga: We

wszystkich przypadkach, w których przyznaje się karę 10a lub b, sędziowie „umpire” muszą wypełnić formularz sprawozdania.

41 ŻÓŁTA FLAGA.

Ta reguła stosowana jest we wszystkich meczach sędziowanych przez arbitrów wyznaczonych przez ZPH.

a. Żółta flaga jest karą za ostre i celowe faule oraz faule osobiste popełnione po raz drugi i zawsze występuje wraz z karnym, a więc występuje razem z jakąkolwiek karą techniczną lub karą za faul popełniony na boisku. A zatem jeżeli nie ma niezgody między sędziami „umpire” co do pokazania żółtej flagi, nie ma odwołania od takiej decyzji.

(i) Zawodnik, który otrzyma trzy faule techniczne w jednym meczu (Reguła 38), automatycznie otrzymuje żółtą flagę,

(ii) zawodnik, który otrzyma dwie żółte flagi w jednym meczu automatycznie zostaje wykluczony z następnego meczu turniejowego,

(iii) zawodnik, który otrzyma trzy żółte flagi w jednym meczu nie może dokończyć tego meczu i zostaje wykluczony z następnego meczu turniejowego,

(iv) zawodnik, który zgromadzi trzy żółte flagi (również w kilku meczach) automatycznie zostaje wykluczony z następnego meczu turniejowego.

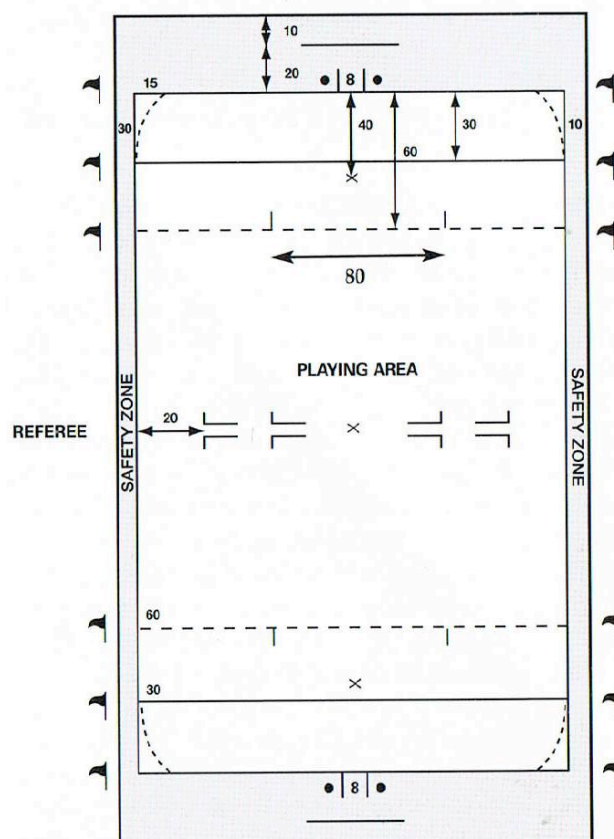
b. Przez „następny mecz turniejowy” rozumie się kolejny mecz na tym samym poziomie lub wyższym, w którym zawodnik miał brać udział, kiedy otrzymał żółtą flagę po raz pierwszy. Jeśli takiego meczu nie ma w planach, „następny mecz turniejowy” to następny, do którego zawodnik został zgłoszony.

c. Żółte flagi nie są anulowane jeżeli zawodnik jest przewidziany do gry jako rezerwowy w meczu turniejowym, do którego początkowo nie był zgłoszony.

d. Przy zmianie zawodnika, który opuszcza boisko tylko dwie żółte flagi są anulowane.

e. Każde ukaranie żółtą flagą oznacza, że formularz sprawozdania musi zostać wypełniony i przechowywany przez ZPH. Żadne ukaranie żółtą flagą nie przechodzi na następny sezon.

ANNEX A – SUGEROWANY UKŁAD BOISKA



Długość: co najmniej 250 jardów (230 m), maksymalnie 300 jardów (275 m)

Szerokość: bez band maksymalnie 200 jardów (185 m), z bandami maksymalnie 160 jardów (145 m)

Strefa bezpieczeństwa: około 10 jardów po bokach boiska i 30 za bramkami

Znaki na boisku: Na płycie boiska mogą znajdować się linie przerywane lub inne znaki (full marking). Znaki na bandach lub flagach (znajdujących się wyraźnie poza strefą bezpieczeństwa) są pomocne sędziom „umpire”. Dwie krótkie linie pod kątem prostym do linii 60 jardów powinny być w odległości 40 jardów od środka bramki. W poprzek środka pola znajduje się kilka pól/znaków oddległych od siebie o mniej więcej dwie stopy i wyraźnie z dala od samego środka boiska. Ułożenie znaków pozwala na oddzielenie od siebie dwóch drużyn podczas wrzutu (throw in). 20 jardów za linią końcowymi znajduje się linia o długości 50 jardów – za nią powinni stać sędziowie bramkowi.

Bandy: Bandy utrzymują piłkę w grze, dzięki nim boisko może być węższe oraz sprawiają, że gra rozkłada się bardziej równomiernie po całym boisku. Ich wysokość nie powinna przekraczać 11 cali, są wykonane z obrobionego drewna, grubego na co najmniej 1 cal. Powinny być zamontowane za pomocą metalowych palików tak, aby nie przewracały się i powinny łączyć się na wpust i pióro lub za pomocą metalowych klamer. Zniszczone bandy powinno być łatwo wymienić w trakcie meczy. Bandy mogą być zamocowane na trójkątnej metalowej ramie (4x2 cale) przez co piłka będzie się lepiej odbijać (i wracać do gry); mogą też być zakrzywione od linii 30 jardów do 15 na linii końcowej. Należy regularnie sprawdzać czy z band nie wystają gwoździe i drzazgi mogące skaleczyć konie i czy metalowe klamry są na równi z powierzchnią band.

ZAŁĄCZNIK B – WSKAZÓWKI DLA ARBITRÓW

1. **WSTĘP.** Te zapiski dołączono aby wyjaśnić niektóre z zadań sędziów, arbitrów oraz obsługi technicznej. Są również po to, aby wyjaśniały i rozwijały niektóre z reguł polo jak i kary nakładane po naruszeniu tychże reguł. Niniejsze uwagi nie mają na celu interpretowania wszystkich incydentów gry, które są zawarte w regułach. Nie są również wyczerpujące, a w sytuacjach, w których pojawia się oczywisty konflikt reguły polo mają pierwszeństwo.
2. **SĘDZIA „REFEREE”.** Przestrzeganie reguł jest nadzorowane przez sędziego „referee” oraz dwóch konnych sędziów „umpire”, jak określono to w Regule 7. „Referee” ma bardzo odpowiedzialną rolę, więc powinien mieć znaczne doświadczenie w grze polo, przynajmniej na poziomie meczu, który przyjdzie mu sędziować. Winien znajdować się na podwyższonej i odizolowanej pozycji na środku pola, z którego może najlepiej obserwować grę i musi on poinformować sędziów „umpire” o swojej pozycji przed meczem. Jeżeli dwóch sędziów „umpire” nie zgadza się co do faulu bądź rodzaju kary to właśnie „referee” podejmuje decyzję. Dlatego też, musi on być skoncentrowany przez cały mecz, jako że decyzje, które podejmie, będą miały wpływ na jego wynik. Musi unikać rozproszenia uwagi np. przez rozmowy z osobami w jego sąsiedztwie czy przez telefon komórkowy. Jeśli „umpire” odwołuje się do „referee”, to w pierwszej kolejności podnosi on rękę i jeśli „referee” jest przekonany, że widział oraz zrozumiał sytuację, informuje czy faul miał miejsce czy nie. Jeżeli stwierdził, że faul miał miejsce i jest oczywiste która strona faulowała, powinien unieść jedną rękę nad głowę wskazując drugą kierunek, w którym wykonane będzie uderzenie. Jeśli jednak stwierdza, że faul nie miał miejsca lub nie widział zajścia ponieważ pole widzenia było ograniczone powinien dać sygnał, tzw. „wash out” poprzez poziomy ruch obu rąk wzdłuż ciała.
 - a) **Konsultacje.** Jeśli „referee” ma wątpliwości co do natury faulu lub kierunku, w którym powinno nastąpić uderzenie, powinien zrobić znak, tzw. „come hither” i przejść na teren boiska. Sędziowie „umpire” powinni pocwałować do niego w celu konsultacji, co powinno się odbyć najszybciej jak to możliwe i tak, by gracze oraz widzowie tego nie słyszeli. Ewentualnie sędziowie „umpire” mogą sami chcieć skonsultować się z „referee”; w tym wypadku powinni postępować jak powyżej. Czasami zgadzają się co do popełnienia faulu jednak już nie odnośnie wymiaru kary. Wtedy wskazują na dwa alternatywne miejsca (np. centrum lub sześćdziesiątkę), a „referee” wybierze to, w którym będzie wykonana kara.
 - b) **Radio.** W najlepszym wypadku, sędzia „referee” ma możliwość komunikowania się z przynajmniej jednym sędzią „umpire” przez radio. To pomoże zaoszczędzić czas oraz pozwoli sędziemu „referee” oraz, dzięki niemu, komentatorowi wiedzieć co się dzieje na boisku, np. w wypadku technicznej kary lub wstrzymania gry przez kontuzję. W każdym razie powinien mieć możliwość kontaktowania się z sędziami „umpire” po każdym fragmencie „chukka”, a oni powinni kontaktować się z nim w połowie czasu całego meczu w celu przedyskutowania jakiegokolwiek aspektu gry. Jeśli „referee” komunikuje się z sędziami „umpire” przez radio, wówczas w trakcie przerw w grze może informować ich o niewłaściwych czy niebezpiecznych zagraniach, które dostrzegł. W takiej sytuacji, sędziowie „umpire” mogą podjąć kroki, które uznają za właściwe.
 - c) **Jeden sędzia „umpire”.** Warunki turnieju mogą określać, iż w grze bierze udział tylko jeden „umpire”. W takim wypadku „referee” przejmuje obowiązki drugiego

sędziego „umpire” i do niego konny „umpire” może zwrócić się o pomoc. W pewnych przypadkach można zrezygnować również z udziału w meczu sędziego „referee”.

3. SĘDZIOWIE „UMPIRE”

- a) Założenia podstawowe. Decyzje sędziów „umpire” powinny być niepodważalne we wszystkich aspektach dotyczących toku gry tuż przed, po oraz w trakcie gry. Polo jest jedną z najtrudniejszych gier do sędziowania przez złożoność reguł, prędkość gry oraz potrzebę podejmowania natychmiastowych decyzji na podstawie oceny prędkości, konta oraz odległości.

Dobry sędzia musi zatem znać zasady, skupiać się na grze przez cały mecz oraz być konsekwentny i stanowczy podejmując decyzje – w ten sposób zdobędzie szacunek graczy, co ułatwi mu pracę. Powinien traktować zawodników uczciwie i ze zrozumieniem będąc w stanie rozładować każdą potencjalnie konfliktową sytuację. Powinien być decydem ale bez zapędów dyktatorskich. Sędziowie „umpire” powinni dłożyć starań, aby gra przebiegała sprawnie oraz minimalizować opóźnienia, ale jednocześnie karać za wykroczenia i utrzymywać wyraźną kontrolę. Kapitanowie drużyn nie mogą decydować o dogrywkach, za wyjątkiem meczów towarzyskich, jeśli wcześniej tak ustalono lub jeśli jedna bądź obie drużyny grają na pożyczonych koniach. W sytuacji kiedy sędziowie „umpire” decydują się na przerwanie meczu, zazwyczaj przez niekorzystne warunki pogodowe czyniące grę niebezpieczną, powinni naradzić się z kapitanami obu drużyn. Jeżeli gra zostaje przerwana, jej wznowieniem, przełożeniem na inny termin, czy wskazaniem wygranej drużyny tak jakby mecz został ukończony (zobacz Załącznik E ust. 7) zajmuje się Komisja Turniejowa. (Zobacz Regulę 5d, Załącznik C ust. 8).

b. Wybór. Zwykle jest dwóch sędziów „umpire” jednak komisja turniejowa może zmniejszyć ich liczbę do jednego. Powinna ona z rozwaą dokonywać wyborów unikając sędziów, którzy mogą być stronniczy jak i tych, wobec których odnotowano wiele zastrzeżeń ze strony drużyn. Nie ma wielu doświadczonych sędziów więc zaleca się łączenie ich w pary z mniej wprawnymi arbitrami dając tym drugim szansę rozwoju. Kapitan drużyny może oznajmić komisji przed turniejem, że jego zespół nie jest zadowolony z danego kandydata, jednak po tym jak zostanie on oficjalnie zatwierdzony do arbitrażu, nie można w żaden sposób odwołać się od tej decyzji. Arbitrzy są wyposażeni w sprzęt radio w trakcie każdego meczu Victor Ludorum sędziowanego przez Grupy Profesjonalne.

c. Tor piłki (LOB) i prawo drogi (ROW). Sędziowie „umpire” muszą rozumieć regułę ROW, która jest szczegółowo ujęta w Regule 32b. Muszą dokładnie przyglądać się grze aby wychwycić tor piłki (LOB) przy każdym uderzeniu w piłkę i na tej podstawie ocenić, który gracz lub gracze mają prawo drogi (ROW). Ogólnie rzecz biorąc, gracz podążający za piłką po prawej stronie ma pierwszeństwo nad resztą zawodników. Gracz zmierzający do piłki pod pewnym kątem do jej linii ma ROW przed zawodnikiem dojeżdżającym pod kątem, jednak w wypadku kiedy są obaj na linii lotu piłki mają, obaj mają prawo drogi (ROW). Gracz, który uderza piłkę i zbacza z jej linii, traci prawo drogi (ROW). Dwóch atakujących graczy podążających lub wychodzących do piłki ma prawo drogi (ROW) przed zawodnikiem nadchodzącym z którejkolwiek ze stron (reguła dwóch przeciwko jednemu). Gracz zagrywający piłkę po jego lewej stronie, nie ma prawa drogi (ROW) ale może kontynuować grę dopóki nie zagrozi graczowi, który może przepisowo wykonać zagranie. Jeżeli zawodnik

zwolni mając prawo drogi (ROW), oponent może je przejąć pod warunkiem, że będzie to bezpieczne zagranie; w takiej sytuacji gracz, który stracił ROW nie może przyspieszyć i podjechać do przeciwnika od tyłu. Podobnie, gracz nie może podjechać do przeciwnika w sposób, który zmusi go do blokowania kija (hooking) aby uniknąć mocnego zderzenia przy zajeżdżaniu (ride off).

d. Przycinanie, podkręcanie piłki, blokowanie i uderzanie. Sędziowie „umpire” muszą być szczególnie uważni jeżeli chodzi o Regulę 33a; dotyczy ona przycinania toru jazdy - podstawowej zasady gry. Jeżeli przecięcie toru jazdy gracza z prawem drogi (ROW) jest faulem, to osąd sędziów „umpire” zależeć będzie od poziomu niebezpieczeństwa spowodowanego prędkością i odległością. Podczas otwartej gry jest to łatwe zadanie ale sprawa komplikuje się gdy gracz skręca z piłką, a przeciwnik podąża za nim bardzo blisko. Zawodnik nadchodzący z tyłu musi włączyć się do gry, ale nie ocenia się go jako włączonego do gry, jeśli zwalnia albo skręca w oczekiwaniu na bekhend. Sędzia „umpire” muszą dokonać osądu co do niebezpieczeństwa kontaktu i ukarać gracza, który skręca, zanim dojdzie do zderzenia. Gracz nie może blokować drogi przeciwnikowi mającemu prawo drogi (ROW). Jednakże gracz, który wbija piłkę pod konia przeciwnika i skręca na nową linię domagając się faulu, sam musi zostać ukarany. Reguła 33p stanowi, iż zawodnik, który zatrzymuje się lub zwalnia do chodu kiedy jest atakowany, ale ani nie jest blokowany, ani nie zajeżdża mu się drogi (ride off), może uderzyć piłkę tylko raz w dowolnym kierunku, po czym musi ją zostawić, przyspieszyć razem z nią lub odbić. Ponadto, jeżeli zostawia ją dla gracza nadchodzącego z tyłu, niezależnie od tego czy jest atakowany czy nie, ten drugi musi natychmiast z nią jechać lub odbić, bez przywileju uderzenia „tap”.

e. Przygotowanie. Sędzia „umpire” powinien przybyć na boisko przynajmniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu. Powinien wyglądać elegancko; być ubranym na biało, w butach i kasku. Musi zgłosić się do pracownika klubu odpowiedzialnego za sędziów „umpire” w danym meczu, w celu otrzymania sędziowskiej koszuli, gwizdka oraz kija (pick up stick). Następnie powinien sprawdzić czy koń, który został mu przydzielony nadaje się do tego zadania i czy jest wyposażony w worki na piłkę (opcjonalnie również w bandaż na ogon). Niezwykle ważnym jest, aby sędziowie mieli pewne i sprawne konie; w przeciwnym wypadku „umpire” nie będzie mógł w pełni wykonywać swoich obowiązków a sam koń może doznać kontuzji. Menedżer Polo da sędziom „umpire” znak rozpoczęcia meczu w momencie, kiedy drużyny i cała obsługa meczu, w tym medyczna oraz weterynaryjna, jest gotowa na miejscu. Powinien on poinformować sędziów „umpire” o tym, czy przed meczem ma odbyć się parada, a w takim wypadku zaleca się aby sędziowie rzucili monetą aby wylosować strony przed udaniem się na boisko. Wówczas sędziowie „umpire” powinni podjąć następujące kroki:

- Udać się konno na boisko przynajmniej dwie minuty przed planowanym rozpoczęciem meczu, a jeżeli będzie miała miejsce parada - razem z drużynami.
- Zadmuchać w gwizdki, aby upewnić się, że dobrze działają i by przygotować drużyny.
- Przyjrzeć się kolorom obu drużyn aby upewnić się, że różnica między nimi jest wystarczająca. Menedżer Polo powinien już to zrobić, jednak ostateczna decyzja należy do sędziów „umpire”.
- Sprawdzić gotowość sędziego „referee” i umiejscowić go na boisku.
- Sprawdzić gotowość oraz miejsce pomocy medycznej.

- Sprawdzić gotowość czasowego oraz punkującego.
- Sprawdzić tablicę wyników aby upewnić się, że różnica w handicapie została odpowiednio przyporządkowana.
- Wybrać między sobą stronę i linię końcową – sędziowie mogą się zamienić jeśli pozycja słońca jest kłopotliwa.
- Przywołać kapitanów drużyn oraz rzucić monetą w celu przydzielenia połówek boiska, a zwyczajowo rzut wykonuje kapitan gości. Również w tym momencie kapitanowie powinni być spytani czy zgadzają się z wynikiem zamieszczonym na tablicy gdyż po rzuceniu piłki przez sędziego, odwołanie się w razie źle zapisanego wyniku, nie będzie możliwa.
- Być gotowi na ukaranie gracza, który smagnie batem konia przed rzuceniem piłki.
- W tym momencie sędziowie „umpire” powinni być gotowi aby rzucić piłkę. Jeżeli jeden z nich jest jeszcze nieobecny, Menedżer Polo może spytać się kapitanów czy zgadzają się na rozpoczęcie meczu z jednym sędzią konnym.

f. Współpraca. Sędziowie „umpire” stanowią drużynę i muszą współpracować. Bardziej doświadczony arbiter powinien starać się i zachęcać mniej obytego sędziego do podejmowania samodzielnych decyzji. Jeśli ten pierwszy samodzielnie podejmuje decyzję co do faulu bez konsultacji z partnerem, podważy on jego pozycję i sprawi, że drużyny będą chciały wbić pomiędzy nich klin. Różnice zdań pomiędzy sędziami „umpire” są nieuchronne ale muszą oni być świadomi, że zbyt częste uciekanie się do arbitra „referee” niepotrzebnie opóźnia grę i jak wyżej, przyczynia się do podważenia ich pozycji. Po przedyskutowaniu danej sytuacji, sędziowie są upoważnieni do wrzutu bez konsultacji z „referee”.

g. Pozycja sędziów „umpire”. Po zdecydowaniu, która strona, linia boczna i końcowa przypada któremu sędziemu, powinni oni starać się uzupełniać aby kontrolować cały teren boiska, analogicznie do zawodników w jednej drużynie deblowego tenisa. Poprawne ułożenie jest następujące: jeden „umpire” obserwuje grę na linii piłki, drugi na równi z grą. Niezależnie od pozycji na boisku, sędzia nie może wahać się zagwizdać jeśli widzi faul, ponieważ jego partner mógł mieć ograniczone pole widzenia lub właśnie zawracał. Nadążanie za grą w taki sposób, aby szybko podejmować decyzje i zachować kontrolę jest sprawą najważniejszą, jednak sędziowie „umpire” powinni nie ingerować w grę pozostając z boku lub z tyłu pola. Jeśli piłka uderzy konia sędziego, gra toczy się dalej.

h. Wstrzymanie gry. Dmuchięcie w gwizdek celem zatrzymania zawodników i zegara musi być stanowcze, głośnie i dostatecznie długie. „Umpire” powinien mieć gwizdek w ustach lub dłoni aby w razie potrzeby móc szybko go użyć. Jeśli robi to za późno, faul może ująć bezkarnie lub spowoduje zamieszanie oraz utratę pewności siebie, zależnie od długości opóźnienia.

(i) Sędziowie „umpire” muszą pamiętać, że czasowy działa na podstawie ich gwizdka, więc jeśli sygnał nie jest głośny, szczególnie przez silny wiatr i gwar, może go nie usłyszeć. Ogólnie rzecz biorąc, gwizdek nie powinien być użyty kiedy piłka przeleci nad bandami, przekroczy linię końcową (jeśli została uderzona przez atakującego), lub kiedy pada gol. „Umpire”, szczególnie kiedy jest sam, może zagwizdać aby zegar został zatrzymany po upływie odpowiedniego czasu tak, aby miał szansę ustawić się na pozycji do wrzutu (throw-in).

(ii) „Umpire” A po odgwizdaniu powinien szybko sprawdzić czy „umpire” B zgadza się, co do faktu że miał miejsce faul i zaproponowanej kary, a powinno to odbyć się za pomocą wcześniej ustalonego gestu. Dyskusja powinna mieć miejsce tylko w sytuacji, kiedy sędziowie „umpire” się nie zgadzają, aby zwłoka była jak najmniejsza. Jeśli ich opinie są nadal rozbieżne, powinni oni odwołać się do „referee” podnosząc rękę i następnie cwałując do niego. Można obejść tą procedurę jeżeli sędzia B uważa, że sędzia A nie ma racji; podnosi on rękę i czeka na decyzję „referee”. W ogólnym zarysie nie ma nic bardziej szkodzącego roli „umpire” oraz płynności i przyjemności jaką daje mecz niż opóźnienia spowodowane nadmiernymi konsultacjami pomiędzy sędziami „umpire” a „referee”. Preferowana jest pewna i natychmiastowa reakcja nad wahaniem się i konsultacjami, które często nie wnoszą nic prócz wrzutu (throw-in).

(iii) Jeśli sędziowie zgadzają się, że dana drużyna faulowała, muszą oni wybrać karę, pamiętając, że musi ona mieć czas na przegrupowanie i dokonanie najlepszego defensywnego ustawienia. Co za tym idzie, karzy musi być odpowiedni, przesunięty do przodu jeśli faulowała drużyna broniąca, a jeśli faulowała drużyna atakująca, musi to być przynajmniej uderzenie „z miejsca”. Ustaliwszy karę, „umpire” A powinien oznajmić komendę: „Cross against Red”, rzut wolny „z miejsca” i bez zwłoki pocwałować do miejsca faulu, rzucić piłkę i zająć swoją pozycję.

(iv) Jeśli „referee” da sygnał „bez faulu” „umpire” powinien rzucić piłkę z miejsca gdzie znajdowała się ona w momencie gwizdnięcia w stronę najbliższej bandy lub linii bocznych (Reguła 27b).

(v) Sędziowie „umpire” powinni korzystać z przywileju korzyści (Reguła 26a) z umiarem, jako że strona faulowana często woli wyegzekwowanie kary niż kontynuację gry. Nie powinna ona być używana jeśli faul był celowy lub niebezpieczny.

(vi) Jeśli w wyniku ciężkiego faulu zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, powinno dolożyć się wszelkich starań aby zastąpił go gracz na podobnym poziomie. Jeśli nie jest to możliwe, sędziowie „umpire” wraz z „referee” oraz kapitanem faulowanej drużyny mogą zdecydować o usunięciu gracza z drużyny, która faulowała (zobacz Reguła 29b(ii)).

(vii) Jeżeli gracz prosi o wstrzymanie gry z jakiegoś powodu, choć zazwyczaj chodzi o zmianę utykającego lub słabego konia, a sędziowie są przekonani o słuszności tej prośby, wtedy wszyscy zawodnicy mogą to zrobić. Jeśli nie są przekonani, może to zrobić tylko zawodnik wnoszący o zmianę oraz członkowie przeciwnej drużyny, ale gra będzie wznowiona jak tylko gracz ten opuści boisko (zobacz Reguła 30c). Warto odnotować, że mecz nie będzie wstrzymany z powodu zgubionej lub uszkodzonej uprzęży, jeśli w opinii sędziów „umpire” nie stanowi to zagrożenia. (Reguła 26b).

i. Odwoływanie. Reguła 1b(v) stanowi, iż „gracz nie może odwołać się w żaden sposób”. Jest to pewnie jedna z najczęściej łamanych reguł i sędziowie muszą posłużyć się tu pewną dozą taktu. Jeśli zawodnik widzi, że oponent zaraz sfauluje i może to jemu lub koniowi zagrozić, odruchowo podnosi kij i czasami używa również głosu żeby zasygnalizować niebezpieczeństwo; innymi słowy uważa, że ratowanie siebie i konia jest ważniejsze niż uderzenie piłki. Sędziowie muszą wiedzieć, że werbalne odwoływanie się jak i znaki dawane kijem są faulem, a zatem w normalnych okolicznościach muszą być ukarane. Gorączkowe wymachiwanie kijem (np. ruch imitujący śmigła helikoptera) są faulem, jako że stanowią zagrożenie dla innych graczy i ich koni. Kapitanowie obu drużyn mają prawo spytać sędziów

„umpire” w trakcie meczu o wyjaśnienie któregoś z werdyktów, ale nie oznacza to prawa do kwestionowania żadnej z decyzji. Czasami sędziowie mogą uprzedzić potencjalny konflikt poprzez spokojne wyjaśnienie, dlaczego foul został podyktowany. Ani podczas meczu, ani po, sędziowie w żadnym wypadku nie powinni wdawać się w dyskusję z graczami dotyczącą ich postawy w trakcie gry.

j. Sprawozdania. Sędziowie „umpire” są zobowiązani do wypełnienia sprawozdania (Reguła 6) z wszelkich nieprawidłowości czy złego zachowania oraz przedłożenia formularza Komisji Turniejowej bezpośrednio po grze. Komisja podejmie działania jakie uzna za konieczne i przekaze sprawozdanie według uznania do Głównego „Umpire” albo Opiekuna koni ZPH. Sędziowie „umpires” są zobowiązani do wypełnienia formularza 10a i 10b dotyczącego fauli z powodu żółtej flagi, niebezpiecznego zagrania, częstego niewłaściwego użycia kija, konia ślepego na jedno oko lub wykazującego inne problemy, niedozwolony sprzęt lub drużyny, która jest pasywna.

k. Dbłość o konie. Sędziowie „umpire” są odpowiedzialni za stan koni w trakcie gry, a w szczególności muszą sprawdzić długość i sprawność palcatów oraz długość i ostrość ostróg. Koń, który wygląda na cierpiącego lub ma ślady krwi na pysku czy boku, musi być zdjęty z boiska. Gracz nie może smagać batem konia oprócz wyjątkowych sytuacji: np. kiedy jego koń kopie innego lub w sytuacji „piłka stop”. W trakcie gry gracz powinien być ukarany za uderzenie konia więcej niż dwa razy oraz jeśli uderzenie jest na tyle mocne, że słyszalne na boisku (zobacz Regułę 37b). Zobacz również obowiązki klubowego opiekuna koni w ustępie 5.

l. Wrzut (zobacz Regułę 21).

(i) Postanowienia ogólne. „Umpire” A, który będzie wrzucał piłkę, musi upewnić się, że obie drużyny są ustawione w szeregu w centralnym miejscu „T” lub jego odpowiedniku, jest między nimi wyraźna przerwa oraz że gracze są nieruchomi, a najbliżsi znajdują się przynajmniej 5 jardów od niego. Między drużynami nie może dojść do żadnego kontaktu przed wrzuceniem piłki. „Umpire” B znajduje się około czterdzieści jardów od miejsca wrzutu i będzie poruszał się równoległe do gry po jej wznowieniu. Piłka powinna być rzucona mocno i pod ręką aby leciała nisko w celu uniknięcia zderzeń zawodników w miejscu wrzucenia piłki. Każde ostre i niebezpieczne zagranie powinno być ukarane natychmiastowo, ale sędziowie „umpire” nie powinni karać zawodników za przecinanie (crossing) dopóki prawo drogi (ROW) stanie się oczywiste as. Wtedy „umpire” A zajmuje pozycję za zawodnikami.

(ii) Środek. Gra rozpoczyna się lub wznowia na środku pola gry: po голу lub po poszerzeniu bramki. Po strzelonym голу „umpire” A powinien udać się na środek tak jak z linii końcowej, dając drużynom odpowiednią ilość czasu na zajęcie odpowiednich pozycji przed wrzutem. Jeśli sędziowie „umpire” przez nieuwagę pozwolą drużynom ustawić się w zły sposób nie można tego już zmienić, ale jeśli do końca chukki nie padł żaden gol, powinna nastąpić zmiana połów boiska.

(iii) Bandy. Gra rozpocznie się w tym miejscu jeśli piłka przeleciała przez bandy lub przekroczyła linie boczne. „Umpire” A stoi pomiędzy bandami a drużyny przynajmniej 10 jardów od band ustawione w linii oraz oddzielone od siebie aż do momentu wrzutu – po nim należy postępować jak powyżej.

(iv) W stronę band. W tym miejscu wznowia się grę, jeśli przyznano karę 7, faul został unieważniony, piłka została zakopana lub uszkodzona, po wypadku lub incydencie, po którym nastąpiło wstrzymanie gry, zbędnym opóźnieniu przy wykonywaniu karnego, lub jeśli jest to część wykonania kary 1.

m. Wbicie (hit in). „Umpire” A, po którego stronie piłka została wybita za linię końcową, powinien znajdować się za piłką ale jednocześnie wyraźnie przed bramką, aby mógł dokładnie widzieć linię oraz zbliżającego się zawodnika. Jest on „śledzącym” „umpire”. Jeśli uzna, że obie drużyny są odpowiednio ustawione oraz nie doszło do niepotrzebnych opóźnień, powinien dać sygnał „piłka w ruch”. „Umpire” B powinien obserwować linię 30 jardów i pilnować aby drużyna oponentów nie przekroczyła jej przed uderzeniem piłki. „Umpire” B jest na równoległej pozycji i powinien poruszać się wzdłuż boiska na równi z grą. Kara 6 powinna być przyznana drużynie uderzającej jeżeli dochodzi do nieuzasadnionego opóźnienia gry. Jeżeli to przeciwna drużyna odpowiada za zbędną zwłokę, wbicie (hit in) odbywa się z linii 30 jardów.

n. Kary. Jest dziesięć sprecyzowanych kar, którymi posługują się sędziowie w razie złamania Reguł; powinni znać ich numer ale przede wszystkim nazwę. Zazwyczaj kara oznacza uderzenie przez faulowaną drużynę, jednak sędziowie „umpire” mogą podyktować wrzut piłki (throw in), jeśli karny został wykonany nieprawidłowo lub za złamanie reguły jednego uderzenia (tap), po usunięciu z boiska gracza lub konia. Sędziowie muszą być pewni, że każda kara jest adekwatna do przewinienia; aby tak było, muszą wziąć pod uwagę kierunek gry, dotkliwość faulu, miejsce, w którym do niego doszło oraz częstotliwość występowania fauli. Sędziowie powinni być konsekwentni w swoich decyzjach, okazując brak stronnictwa; Reguła nr 39 określa poprawne wykonanie kar. W skrócie: uderzanie piłki z podkładki (tee up) nie jest dozwolone, a piłkę może ustawić tylko jeden gracz w czasie nie dłuższym niż 5 sekund. Jeśli piłka wpadnie do dziury, może być raz przeniesiona ale nie po komendzie „gra”; po tym sygnale uderzającemu nie wolno również wykonywać zwodów/okrążeń. Nie zastosowanie się do tych zasad skutkuje karą – wrzutem piłki z miejsca, gdzie miał odbyć się karny (kara 7). Piłka jest z powrotem w grze od razu po uderzeniu. Wykonując karę nr 3, 4 i 6 zawodnik musi wykazać zamiar wbicia piłki do bramki tylko jednym uderzeniem, a jeśli ta nie przekroczy linii końcowej lub bramkowej to gra toczy się dalej normalnym biegiem, z tym, że w tym momencie uderzający lub jego koledzy z drużyny mogą wykonać jedynie tzw. pół strzał (half shot) (rozpoczynając uderzenie, główka kija musi znajdować się poniżej wysokości ramion). W przypadku niedostosowania się do tej reguły, karą będzie rzut wolny z miejsca, w którym karny był wykonywany. Reguły rządzące wykonywaniem innych kar znajdują się poniżej.

(i) Kara 1 (Niebezpieczny lub celowy faul przeszkadzający w zdobyciu bramki). Dyktując karę/karnego 1 sędziowie „umpire” instruuje sędziego bramkowego do pomachania flagą, co oznacza zdobycie gola. Jeden z sędziów „umpire” wznowia grę wrzutem 10 jardów od środka bramki drużyny, która faulowała, w stronę band, będąc ustawionym swoją prawą stroną do linii końcowej. Nie następuje zmiana połów.

(ii) Kara 2 (Uderzenie „z miejsca” faulu lub uderzenie z 30 jardów). Jeżeli kapitan faulowanego zespołu zdecyduje o wykonaniu rzutu karnego z miejsca, w którym doszło do przewinienia, „umpire” A umieści w tym miejscu piłkę i stanie za graczem wykonującym uderzenie, który może uderzyć ją (hit or tap) dowolną ilość razy. W tym czasie „umpire” B

jest ustawiony 30 jardów od piłki, równolegle do linii końcowej pilnując czy przeciwnicy zajmują właściwą pozycję (30 jardów od piłki za linią końcową, poza polem gry i nie pomiędzy linią słupków poszerzonej bramki). Wznowienie gry następuje w momencie uderzenia piłki, dlatego sędziowie powinni sprawdzać czy gracze będący w defensywie nie ruszają do przodu przed uderzeniem lub wkraczają na pole gry przez bramkę. Jeśli do tego dojdzie, „umpire” B powinien podnieść rękę i postępować zgodnie z Regułą 40b(ii).

Natomiast jeśli kapitan wybierze linię 30 jardów do wykonania rzutu karnego lub faul miał miejsce poza linią 30 jardów oraz została podyktowana kara 2, „umpire” A powinien umieścić piłkę na linii na przeciwko środka bramki. W takim wypadku „umpire” B i sędzia bramkowy stoją za słupkami bramki. Uderzający może uderzyć tylko raz i nie może wykonywać zwodów/okrążeń. W tym momencie drużyna broniąca się nie bierze udziału w grze. Jeżeli piłka po jednym uderzeniu nie przekroczy linii końcowej lub bramkowej, „umpire” A odgwiżdże rzut wolny dla drużyny przeciwnej z miejsca, w którym piłka się zatrzyma; jeśli piłka zatrzymała się przy słupku uniemożliwiając rozbieg, sędzia przenosi ją w odpowiednie miejsce.

(iii) Kara 3 (Uderzenie z 40 jardów). „Umpire” A umiejscawia piłkę na „krzyżyku”, 40 jardów od środka linii bramki; brak opcji wykonania karnego „z miejsca” faulu. Uderzającemu przysługuje jedno uderzenie i nie może on wykonywać zwodów/okrążeń. Zawodnicy przeciwnej drużyny znajdują się za linią końcową, ale nie w obszarze pomiędzy słupkami poszerzonej bramki, a „umpire” B na linii końcowej 30 jardów od lewego słupka, obserwując, czy któryś z graczy w defensywie nie przekroczy linii końcowej przed uderzeniem piłki lub wjedzie na pole gry przez bramkę. Jeśli tak się stanie, „umpire” B postępuje zgodnie z Regułą 40b(ii). Sędzia bramkowy znajduje się za środkiem bramki, ale w znacznej odległości.

(iv) Kara 4 (Uderzenie z 60 jardów). „Umpire” A umiejscawia piłkę 60 jardów naprzeciwko środka bramki i zajmuje pozycję za uderzającym. Zawodnicy w defensywie znajdują się za linią 30 jardów, „umpire” B na linii końcowej za lewym słupkiem, a sędzia bramkowy za prawym. Uderzający uderza tylko raz i nie wykonuje zwodów/okrążeń. Sędziowie muszą uważnie obserwować lot piłki, jako że wiele kontrowersji narasta wokół pytania czy piłka wznosząc się do góry przekroczyła linię bramki pomiędzy słupkami czy nie. W razie sporu decyzja sędziów „umpire” jest ostateczna, nie sędziów bramkowych, ale przywilej wątpliwości należy się drużynie broniącej się. Sędziowie powinni karać ewentualne pełne uderzenie (full shot) po początkowym uderzeniu (hit). (Reguła 39e).

(v) Kara 5a (Uderzenie „z miejsca” faulu). „Umpire” A umieszcza piłkę w miejscu, w którym doszło do przewinienia. „Umpire” B ustawia się w dole boiska sprawdzając, czy żaden z graczy nie jest bliżej piłki niż w odległości 30 jardów lub za nią. Kara 5a nie powinien być przyznawany drużynie broniącej się jeżeli faul miał miejsce w obrębie 60 jardów ich pola. Wtedy sędziowie „umpire” powinni wybrać karę nr 2, 3 lub 4 kierując się miejscem faulu, jego dotkliwością oraz prawdopodobieństwem zdobycia gola, gdyby atakujący nie był faulowany. Nie ma reguły, która mówi, że piłka nie może być wzięta z powrotem na karnego.

(vi) Kara 5b (Uderzenie ze środka pola). Sędzia A umiejscawia piłkę na środkowej linii naprzeciw środka bramki. „Umpire” B postępuje tak jak w przypadku Kary nr 5a.

(vii) Kara 6 (Obrońca wybija piłkę za linię końcową). Ten rzut karny jest dyktowany jeśli obrońca wybija piłkę poza swoją linię końcową (Reguła 25), niezależnie czy zrobi to sam zawodnik, czy piłka odbije się od jego konia, bandy lub słupka. Jednak jeśli piłka uprzednio dotknęła zawodnika przeciwnej drużyny lub któregoś z sędziów „umpire”, sędzia dyktuje wbicie (hit in). „Umpire” A umieszcza piłkę na linii 60 jardów naprzeciwko miejsca, w którym piłka przekroczyła linię końcową, ale nie więcej niż 40 jardów od środka. „Umpire” B ustawia się przy lewym słupku na torze piłki, a sędzia bramkowy analogicznie przy prawym. Żaden z broniących się graczy nie może być przed linią 30 jardów, natomiast strona atakująca może wybrać dowolne miejsce. Taki karny może być przyznany za opóźnienie przy wbiciu (hit in) (Reguła 24e).

(viii) Kara 7 (Wrzut). „Umpire” może przyznać karę 7 za nieprawidłowo wykonany rzut karny z miejsca, w którym miał się on odbyć jak i za naruszenie reguły jednego uderzenia (one tap rule) (Reguła 33p). Mogą również podyktować karę 7 za nieuzasadnione opóźnianie gry lub jakiekolwiek inne wykroczenie, co byłoby zbyt dotkliwe dla drużyny przeciw której karny był podyktowany.

(ix) Kara 10 (a) (Gracz usunięty z boiska do końca chukki). Dopelnieniem którejkolwiek z kar za faul lub zachowanie szkodzące grze, może być wyłączenie zawodnika z gry na okres chukki lub czas pozostały do końca chukki przez sędziów „umpire” (Reguła 38). Taki gracz musi niezwłocznie ustawić się na linii koni (pony lines) po czym gra jest wznowiona, z trzema graczami w ukaranej drużynie. Aby doszło do zdjęcia zawodnika, obaj sędziowie „umpire” muszą się na to zgodzić, w przeciwnym wypadku decyzję podejmuje „referee”. Sędziowie „umpire” muszą poinformować zawodnika oraz kapitana jego drużyny o tym, że zostaje zdjęty oraz która kara została podyktowana – 10(a) czy 10(b), szczególnie w ostatniej chukka. Po meczu sędziowie muszą wypełnić sprawozdanie z meczu i przedłożyć je Menedżerowi Polo klubu pełniącego rolę gospodarza. Jakakolwiek zmiana graczy musi być w zgodzie z Regułą 21.

(x) Kara 10 (b) (Gracz usunięty z boiska do końca meczu). Sędziowie „umpire” mogą zdjąć przeciwnika do końca meczu za podobne, lecz cięższe przewinienia niż w wypadku kary 10(a); procedura jednak jest taka sama.

4. WYJAŚNIENIA NIEKTÓRYCH REGUŁ.

a. Przedłużenie ostatniej chukki w razie remisu (Reguła 16b). Ostatnia chukka kończy się normalnie, chociaż piłka może nadal być w grze podczas pierwszego dzwonka na 7 minut przed końcem. Jednak jeśli jest remis, a mecz musi się zakończyć wygraną którejś ze stron, to chukka trwa nadal aż do padnięcia gola lub drugiego sygnału dzwonka (po 7,5 minutach). Jeśli wynik się nie zmienił, mecz będzie kontynuowany po pięciominutowej przerwie bez zmiany połów, a wtedy drużyna, która pierwsza zdobędzie gola wygrywa. Jednak jeżeli bramki zostaną poszerzone w wyniku decyzji obu kapitanów zespołów, z uwagi na Reguły Turnieju, albo w trakcie dodatkowej chukki nie padł gol, wtedy dochodzi do zmiany połów a piłka jest wrzucana ze środka. Gra z poszerzonymi bramkami nie może rozpocząć się wykonaniem kary; musi to być zrobione w trakcie poprzedniej chukki.

b. Przedłużenie w razie kary (Reguła 16c). Jeśli w trakcie ostatnich 5 sekund planowanego lub doliczonego czasu chukki sędziowie podyktują rzut karny, muszą upewnić się, że czasowy wie o ich decyzji i że doliczy 5 sekund do czasu gry od momentu uderzenia piłki

przez gracza wykonującego rzut karny. Może zdarzyć się tak, że w trakcie tych dodatkowych 5 sekund będzie podyktowany jeszcze jeden rzut karny, wtedy kolejne 5 sekund powinno być doliczone, etc. Jeżeli „referee” oznajmi, że nie było faulu, wtedy czas upływa normalnie bez doliczania dodatkowych 5 sekund.

c. Tor piłki (LOB) i prawo drogi (ROW) (Reguła 32) oraz Pierwszeństwo Graczy (Reguła 33). Sędziowie „umpire” muszą obserwować grę z bliska tak, aby nie mieli wątpliwości odnośnie toru piłki po każdym uderzeniu i dzięki temu wiedzieć, który zawodnik ma prawo drogi (ROW). W momencie, w którym piłka zmienia tor lotu muszą wiedzieć, który gracz jest uprawniony do ROW i w którym kierunku ono działa. Zawodnik, który utracił ROW musi mieć wystarczająco dużo miejsca aby się wycofać lub zawrócić; w przeciwnym wypadku sędzia powinien odgwizdać faul (Reguła 33 l i m). Tę regułę jest coraz ciężiej stosować z powodu obecnego charakteru gry, jako że zawodnik może uderzyć (tap) piłkę na bok i znaleźć się na nowym torze piłki (LOB), dlatego sędziowie muszą dobrze rozumieć prawo drogi (ROW), które jest szczegółowo opisane w Regule 32b. Ogólnie rzecz biorąc, zawodnik podążający po torze piłki (LOB), mając ją po prawej stronie, ma pierwszeństwo nad resztą graczy. Gracz jadący w tym samym kierunku, w którym toczy się piłka ale pod pewnym kątem do jej linii lotu ma prawo drogi (ROW) nad zawodnikiem, który zbliża się do piłki z przeciwnego kierunku i pod kątem do tej linii, natomiast jeżeli dwóch zawodników zbliża się z przeciwnych stron dokładnie po linii piłki to obaj są równo uprzywilejowani. Zawodnik, który uderzy piłkę i zbacza z wyznaczonej przez nią linii, oddaje swoje prawo do ROW. Dwóch graczy zagrywając jednocześnie przeciwko sobie, mają ROW nad każdym pojedynczym graczem zbliżającym się z dowolnego kierunku (reguła dwóch przeciwko jednemu). Sędziowie „umpire”, oprócz stałego śledzenia ROW w każdym momencie gry muszą także oceniać prędkość i odległość w jakiej gracz przecina lub przejmuje prawo drogi (ROW). Jeśli nie ma zagrożenia i gracz będący już na linii nie musi zwolnić to faul nie został popełniony.

d. Gracz z prawem drogi (ROW) (Reguła 33). Sędziowie „umpire” muszą rozumieć Regułę 33p, która pozwala broniącemu się graczowi, poruszającemu się spacerowym tempem lub wolniejszym, na tylko jedno uderzenie (tap). Jeśli zostawi piłkę dla zawodnika z jego drużyny nadchodzącego z tyłu, to ten zawodnik nie może jej uderzyć (tap) niezależnie od tego, czy jest atakowany czy nie – musi on uderzyć piłkę (hit) lub za nią jechać. Gracz, który uderza (tap) piłkę pod koniem przeciwnika, a potem skręca ustawiając się na nowej linii piłki i domaga się faulu, sam powinien zostać ukarany. Sędziowie muszą ocenić, czy gracz jest blokowany przez przeciwnika, czy celowo pozostaje w miejscu. Sędziowie muszą być równie czujni przy egzekwowaniu Reguły 33g (old soldiering). Muszą zdecydować czy gracz zwalniając nie oddał ROW zwalniając i czy oponent przejmujący przed nim piłkę robi to w bezpieczny sposób. Jeśli tak się stanie, gracz, który stracił ROW, nie może podjechać do niego od tyłu. Podobnie, do zawodnika z prawem drogi (ROW) nie można podjechać w sposób, który zmusi go do blokowania (hooking) lub uniknięcia ostrego zderzenia przy zajeżdżaniu (ride off).

e. Zajeżdżanie (ride off), niebezpieczna jazda oraz zastraszanie (Reguła 35). Sędziowie „umpire” muszą stale mieć na uwadze dobro zawodników i ich koni; Reguła 35 zawiera listę przykładów niebezpiecznych zagrań, które mogą doprowadzić do zranienia graczy lub konia, a gracz, który wykona jedną z tych czynności musi być natychmiast ukarany. Zawodnik może zajeżdżać (ride off) rywala wykonującego pół strzał (half shot), jeżeli znajduje się równolegle

do niego i na jego wysokości, podążając mniej więcej z tą samą prędkością. Robiąc to w trakcie pełnego uderzenia (full shot) naraża siebie i konia, dlatego powinien zostać ukarany. Sędziowie „umpire” powinni pilnować przestrzegania reguł dotyczących niebezpiecznego zachowania i w razie wątpliwości ukarać zawodnika, który wydaje się zagrażać innym graczom oraz koniom. Zajeżdżanie (ride off), przez które koń stracił równowagę lub potknął się, najprawdopodobniej było zbyt ostre i powinno zostać ukarane.

f. Blokowanie kija (hooking) oraz nieprawidłowe użycie kija (Reguła 36). Reguły określają, że zawodnik nie może blokować lub uderzyć w kij rywala, jeżeli ten właśnie wyprowadza uderzenie i jego kij jest poniżej poziomu ramion. Do przykładów niebezpiecznego użycia kija należą:

- Pełny zamach w momencie wrzutu lub jakiegokolwiek przepychanki powodujące zagrożenie dla graczy.
- Mocne uderzenie w nogi koni w trakcie przepychanki.
- Wybicie piłki w powietrze powodujące zagrożenie dla innych.
- Pełny zamach pod karkiem konia wykonany w sposób zagrażający graczowi jadącemu obok.
- Uderzenie kija oponenta powodujące uraz.

Umysłne uderzenie innego gracza lub konia kijem oraz maltretowanie konia poprzez nadmierne użycie palcata czy ostróg jest surowo karane; „umpire” może podyktować karę nr 10(a) lub 10(b).

g. Wypadki lub urazy graczy lub koni (Reguła 29 i 30). Sędziowie „umpire” muszą dokonać wszelkich starań aby gracze i konie nie doznały żadnego urazu. Przykładowo, jeśli gracz stanowi zagrożenie dla siebie i innych, sędziowie muszą go ostrzec, ukarać i w razie potrzeby – usunąć z boiska. Do częstych błędów należą: niebezpieczne użycie kija w trakcie ścisku, jazda zygzakiem przed drugim koniem, zwalnianie z piłką i mocne uderzanie piłki w stronę kilku graczy. To samo tyczy się koni, jeśli któryś z nich wymyka się spod kontroli lub ma niebezpieczną uprzęż, musi zostać zdjęty z boiska aby nie doszło do żadnego urazu. W razie wypadku reakcja sędziów musi być natychmiastowa; jeżeli zawodnik doznał obrażeń, sędzia powinien zatrzymać grę i wezwać pomoc medyczną machając kijem (pick up stick) ponad głową. Powinni nie dopuszczać do medyków żadnych osób oprócz tych, które pomagają przy zająściu, a następnie porozumieć się z kapitanem drużyny zranionego zawodnika odnośnie możliwości wystawienia rezerwowego oraz na bieżąco informować komentatora o tym co się dzieje (zobacz ust. 3, Załącznik D - rezerwowi gracze w meczach wysokogolowych). Celem nadrzędnym jest udzielenie pomocy medycznej poszkodowanemu; sędziowie „umpire” powinni dążyć do jak najszybszego wznowienia meczu. Gracz mógł doznać wstrząśnienia mózgu, dlatego sędziowie „umpire” muszą uzyskać pozwolenie szefa ekipy medycznej na dopuszczenie go do gry. Jeżeli ten nie znajduje się na miejscu, sędziowie muszą podjąć decyzję. Jeżeli któryś z koni przewróci się lub kuleje, muszą oni zatrzymać grę i sprawdzić stan konia. Jeśli nie jest sprawny powinien być zdjęty z boiska w możliwie najbardziej humanitarny sposób. W sytuacji kiedy koń jest mocno poszkodowany lub leży na ziemi, sędziowie „umpire” powinni poprosić wszystkich graczy o utworzenie okręgu wokół konia by osłonić go przed widzami. Jeżeli na miejscu znajduje się naczelny weterynarz, to on zajmie się sytuacją, jeśli nie, sędziowie „umpire” muszą zapewnić postawienie parawanów

(jeśli jest to konieczne) oraz przeniesienie zwierzęcia poza teren boiska przyczepą tak szybko i humanitarnie jak to możliwe. Komentatorzy powinni być informowani o rozwoju wydarzeń aby mogli dokładnie relacjonować zajście.

5. KLUBOWY OPIEKUN KONI

Każdy klub powinien powołać opiekuna koni, który sprawuje pieczę nad wszystkimi końmi należącymi do klubu jak i tych, które przyjeżdżają na mecze z innymi drużynami. Ostateczna odpowiedzialność za zwierzęta spoczywa na właścicielu (zobacz Załącznik do Regulacji Prawnych B 5.1). Klubowi opiekunowie koni są zobowiązani do uczestnictwa w szkoleniach ZPH odbywających się w kwietniu. W trakcie meczu powinni oni obserwować linie koni (pony lines) aby wytyczne ZPH były przestrzegane. Powinni także zapoznać się z broszurą ZPH „Przewodnik Polo – Dbłość o Konie”, Załącznikiem B do Regulacji Prawnych oraz Regulą 3 i 4. Sędziowie „umpire” są odpowiedzialni za konie w trakcie meczu; jeśli jednak nie zareagują odpowiednio na przypadki znęcania się nad zwierzętami, opiekunowie koni powinni to odnotować i poinformować Komisję Turniejową o złym traktowaniu koni; mogą również wypełnić odpowiedni formularz (zobacz Regulę 6) i przesłać go do opiekuna koni ZPH. Poza sezonem są oni także odpowiedzialni za kontrolę koni przechowywanych przez zimę.

Powinni często kontaktować się z wyznaczonym gabinetem weterynaryjnym aby mieć pewność, że opieka jest zawsze na stanowisku, jak określono to w Regule 4b, konny ambulans jest w gotowości podczas każdego meczu wraz z ekipą, która jest przeszkolona w jego użyciu (Reguła 4p). Opiekunowie koni powinni doskonale znać ustęp 7 Załącznika B odnośnie Uregulowań Prawnych (Koń powalony). Ambulans konny oprócz wciągarki i parawanu powinien posiadać również liny, matę do przenoszenia, zapasowa obroża, plandekę, wiadro piasku oraz nóż potrzebny do odcięcia siodła.

6. CZASOWY I PUNKTUJĄCY.

a. Postanowienia ogólne. Reguła 9 mówi: „Czasowy/punktujący, nazywany odtąd czasowym, będzie współpracował w każdym meczu z Asystentem Punktującym, który jest odpowiedzialny za tablicę wyników.” Często czasowy i punktujący to ta sama osoba.

b. Czasowy. Czasowy powinien dokładnie znać Reguły od 14 do 31 które mówią o jego obowiązkach.

(i) Zegary. Czasowy musi mieć do dyspozycji odpowiedni zegar, który można dowolnie zatrzymywać i ponownie uruchamiać. To urządzenie odmierza czas gry; zegar znajdujący się na tablicy wyników jest tylko dodatkowy. Sędzia musi także mieć stoper; służy on również do odmierzania dodatkowych pięciu sekund gry (zobacz vii).

(ii) Sygnał na 5 min. przed rozpoczęciem gry. Czasowy uruchomi sygnał pięć minut przed planowanym rozpoczęciem gry aby powiadomić wszystkich zawodników i obsługę, a jeżeli gracze nie reagują, może on być poproszony o ponowny sygnał. Nie powinien włączać zegara aż do faktycznego rozpoczęcia meczu.

(iii) Zatrzymywanie zegara. Czas, w którym jest przydzielana kara lub pracownicy klubu zajmują się wypadkiem, nie jest wliczony do przepisowych 7 minut gry. Jedno, głośne dmuchnięcie w gwizdek jest sygnałem do zatrzymania zegara i nie liczenia czasu.

(iv) Ponowne uruchomienie zegara. Zegar powinien być ponownie uruchomiony po tym jak „umpire” da komendę „Gra” i piłka jest uderzona. Może zdarzyć się sytuacja, w której sędziowie odgwizdzą faul w momencie zdobycia gola. Jeśli gol jest uznany, dadzą znać sędziemu bramkowemu do pomachania flagą i jest to sygnałem do wznowienia pracy zegara. Jeżeli sędzia zagwizdże ponownie, oznacza to, że zostaje przyznana kara i zegar powinien być wstrzymany aż do momentu jego wykonania. W razie przyznania kary 1 urządzenie jest włączane kiedy piłka opuści ręce sędziego po wrzucie. Należy zauważyć, że zegar nie jest zatrzymywany po zdobyciu gola (poza wyjątkiem opisanym powyżej), czy przekroczeniu linii końcowej przez piłkę na wbicie (hit in).

(v) Uruchamianie dzwonka. Obowiązkiem czasowego jest uruchomienie dzwonka po upływie 7 minut gry i ponownie po 30 sekundach jeśli gry nie wstrzymano. Bardzo ważnym jest, aby dźwięk rozbrzmiał dokładnie po upływie 7 i 7,5 minuty ponieważ piłka może przekroczyć linię bramki tuż przed sygnałem, co powinno być uznane za gol lub tuż po – gol nie powinien być uznany. Dlatego też rola czasowego jest w tej kwestii bardzo ważna.

(vi) Przerwy. Trzyminutowa przerwa następuje po każdej części chukka. W połowie każdego meczu następuje pięciominutowa przerwa. W meczu składającym się z 5 okresów chukka przerwa ta następuje po trzeciej. Jeżeli gra rozpocznie się przed upływem 3 minut, zegar powinien ruszyć w momencie jej wznowienia, jednak nie ma potrzeby uruchamiać dzwonka. Jeżeli po zakończeniu przerwy gra nie rozpoczęła się, czasowy musi uruchomić dzwonek, jednak poczekać z uruchomieniem zegara do momentu aż gra zostanie wznowiona. W razie remisu, po którym zostanie rozegrana dodatkowa chukka, przerwa powinna trwać 5 minut; wtedy też „umpire” musi dopilnować aby gra nie zaczęła się przed upływem tego czasu.

(vii) Dodatkowe 5 sekund. Reguła 16c jest niezwykle ważna dla czasowego jako że jest jedynym sędzią, który może wprowadzić ją w życie.

c. Punktujący

(i) Przed meczem. Menedżer Polo powinien dostarczyć możliwie kompletną kartę wyników, z której dane dotyczące handicapu drużyn będą umieszczone na tablicy wyników przez asystenta punktującego (poniżej znajduje się tabela Goli Przyznanych na Podstawie Handicapu). Punktujący musi zwrócić uwagę na kolory w jakich występują drużyny i na tej podstawie dokonać zmian na karcie wyników, jeśli będzie to konieczne.

Tabela Goli Przyznanych na Podstawie Handicapu

Gole handicapu		Numer chukki	
Różnica	Sześć	Pięć	Cztery
1	1	1,5	1,5
2	2	1,5	1,5
3	3	2,5	2
4	4	3,5	2,5
5	5	4,5	3,5
6	6	5	4

(ii) W trakcie meczu. Punktujący rejestruje zdobyte gole (jeśli ma możliwość, odnotowuje również strzelca, czas, w którym do tego doszło oraz kierunek gry) oraz zleca asystentowi

punktującemu umieszczanie wyników na tablicy; musi on skrupulatnie przyporządkowywać punkty drużynom, którym one się należą. Punkty, które odnotowuje punktujący są faktycznym wynikiem meczu.

(iii) Koniec meczu. Po meczu punktujący dodaje gole zdobyte dzięki handicapowi oraz strzelone, odnotowuje takie szczegóły jak: pogoda, czas zakończenia meczu oraz wszelkie nietypowe zdarzenia, podpisuje dokument, stwierdzając tym samym jego poprawność i przekazuje go Menedżerowi Polo. Taka karta wyników staje się oficjalnym zapisem meczu.

(iv) Zastrzeżenia. Po meczu nie można zgłaszać zastrzeżeń do Komisji Turniejowej, sędziów „umpire” lub sędziów bramkowych dotyczących goli, błędów w odnotowanym wyniku czy handicapu drużyny. Jednakże do obowiązków sędziów „umpire” należy zwrócenie uwagi obu kapitanów na wynik przedstawiony przed meczem, a mianowicie jakichkolwiek goli otrzymanych za handicap; w tym momencie można ustalić i dokonać ewentualnych zmian, po czym wnoszenie zastrzeżeń będzie niemożliwe – nawet jeżeli sędziowie „umpire” nie dopełnią obowiązków i nie podejmą takich działań na początku meczu.

d. Asystent punktujący. Asystent punktujący jest odpowiedzialny za przygotowanie tablicy wyników, uzupełnianie zdobytych punktów oraz numeru chukki w trakcie meczu. Jeżeli nie siedzi obok punktującego, musi mieć możliwość komunikowania się z nim.

7. SĘDZIOWIE BRAMKOWI

a. Postanowienia ogólne. Reguła 8 określa zadania i obowiązki sędziów bramkowych. Zgodnie z zasadami, klub ma obowiązek zagwarantować, że sędziowie bramkowi przeszli odpowiednie szkolenie, są sprawni i aktywni, w wieku określonym przez Dział Zdrowia i Bezpieczeństwa w „Work Executive” oraz mają pozwolenie od rodziców do pracy na tym stanowisku, jeśli takie jest wymagane. Zaleca się, aby każdy klub sporządził własną listę zleceń stałych do podpisu dla wszystkich sędziów bramkowych. Kluby muszą także dopilnować, aby 20 jardów za bramką była równoległa do niej linia, na której w trakcie gry znajduje się sędzia bramkowy oraz żeby zapasowe słupki i pojemnik z piłkami były nie bliżej jak 30 jardów od linii bramkowej. Inne przedmioty, jak rowery, powinny znajdować się z dala od boiska aby nie stanowić zagrożenia dla koni. Sędzia bramkowy nie może jednocześnie sędziować dwóch meczy odbywających się na boiskach, które przylegają do siebie bramkami.

b. Sprzęt. Klub musi wyposażać sędziów bramkowych w ochronne nakrycie głowy (zalecany jest kask do krykieta) i wyróżniające się ubranie, zazwyczaj białe oraz dopilnować aby sędziowie mieli je na sobie w trakcie meczu. Sędziowie ci muszą mieć pojemnik z piłkami, białą flagę oraz zapasowe słupki.

c. Przed meczem. Sędziowie bramkowi powinni być na swoim miejscu 10 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu i mieć:

- flagę,
- wystarczającą liczbę piłek w pojemniku,
- szybki dostęp do słupków bramkowych,
- możliwość wymiany słupka jeśli jest uszkodzony (po wymianie powinien on być ustawiony pionowo oraz w odpowiednim miejscu) oraz poszerzenia bramki w razie konieczności,

- czystą przestrzeń 30 jardów za linią bramki, nie powinno się tam znajdować nic oprócz piłek,
- wyróżniający się strój oraz kask na głowie; również odzież przeciwdeszczowa powinna być dostępna,
- rozeznanie w barwach drużyn, aby byli świadomi, która ekipa atakuje, a która się broni,

d. W trakcie meczu. Po rozpoczęciu meczu sędzia bramkowy musi dokładnie obserwować grę, jako że sytuacja zmienia się bardzo szybko. Jeśli gra przenosi się na lewą część boiska, sędzia powinien przemieścić się na prawo aby stale widzieć piłkę pomiędzy dwoma słupkami bramki i na odwrót. Cały czas powinien znajdować się za linią 20 jardów do momentu aż piłka wypadnie z gry a konie zwolnią. Musi on również obserwować zbliżające się konie aby móc przewidzieć w którą stronę skreca i ewentualnie wykonać unik, chociaż lepiej jest stać w miejscu – gracz powinien ostatecznie skreślić. Zajeżdżanie (ride off) dwóch zawodników przy linii bramki jest przewinieniem.

e. Zdobycie gola. Zazwyczaj jeżeli sędzia jest pewien, że padł gol (czyli piłka wyraźnie przekroczyła linię bramki) to nawet jeśli gra toczy się dalej, macha on energicznie flagą nad głową, aż do momentu kiedy punktujący potwierdzi odnotowanie gola. Czasami sędzia może mieć wątpliwości czy gol padł z powodu ograniczonego pola widzenia, konieczności wykonania uniku w tym momencie lub dezorientacji wywołanej torem lotu piłki. W takim wypadku, nie powinien dawać żadnego sygnału, a sędziowie „umpire” podjadą do niego w celu konsultacji i sami podejmą decyzję.

Sędzia bramkowy nigdy nie powinien wdawać się w dyskusję z graczami, jako że jest odpowiedzialny tylko przed sędziami „umpire”, którzy z kolei chronią go przed presją. Kiedy sędziowie „umpire” podejmą już decyzję, mogą poinstruować sędziego bramkowego aby dał znak flagą oznaczający gola lub umieścić piłkę na wbicie (hit in). Sędzia bramkowy musi uważać na gwizdek „umpire”, który jest komendą „piłka stop” i dlatego nie powinien podejmować żadnej akcji, jeśli następnie przekroczy ona linię bramkową lub końcową. Skończy się to podyktowaniem przez „umpire” kary, a gra będzie wznowiona po wbiciu (hit in) lub wrzucie (throw in).

f. Kary. Jeżeli kara 2 jest wykonywana z miejsca faulu, sędzia bramkowy powinien być na linii z piłką, ale jeśli będzie to uderzenie z linii 30 jardów, powinno być wykonane przy prawym słupku patrząc na boisko/z jego perspektywy. Podczas wykonywania kary 3 powinien być za środkiem bramki, a podczas kary 4 i 6 sędzia bramkowy powinien zająć pozycję za prawym słupkiem, a jeden z sędziów „umpire” za drugim. W wypadku kary 6 sędzia bramkowy i sędziowie „umpire” powinni stać na liniach utworzonych przez piłkę i słupki; w ten sposób sędzia powinien móc stwierdzić, czy piłka przekroczyła linię bramki pomiędzy słupkami lecąc do góry. Problemy może stwarzać sytuacja, w której piłka uderza flagę trzepoczącą na wietrze – czy piłka zmienia nagle tor lotu, czy przelatuje nad słupkiem. Przed zasygnalizowaniem gola, sędzia bramkowy powinien otrzymać potwierdzenie od „umpire”, który podniesie rękę jeśli uzna, że gol padł. Jeżeli jeden z obrońców fauluje, sędziowie „umpire” mogą podyktować karę 1 lub gola, a wtedy dadzą znać sędziemu bramkowemu aby pomachał flagą, jak w przypadku normalnego zdobycia bramki.

g. Wybicie piłki za linię końcową przez atakującego. Jeśli piłka została wybita za linię końcową przez atakującego, sędzia bramkowy oznajmia to poprzez uniesienie ręki trzymając

piłkę w dłoni. Kiedy konie zwolnią, powinien ją ustawić tuż przed linią końcową w miejscu, w którym ją przekroczyła, lecz nie mniej niż 4 jardy od słupka bramki lub bandy. Piłka powinna być dobrze ustawiana; w innym wypadku trzeba będzie poświęcić czas – uderzający będzie musiał ustawić ją na podkładce (tee up), a zegar będzie nadal odmierzał czas. Następnie sędzia powinien pozbierać nieużywane piłki i szybko wrócić na linię 20 jardów.

h. Wybicie piłki poza linię końcową przez obrońcę. Jeżeli piłka została wybita za linię końcową przez zawodnika drużyny broniącej się przed atakiem, sędziowie „umpire” podyktują karę 6, która jest wykonywana z linii 60 jardów naprzeciwko miejsca, w którym piłka opuściła pole gry, ale nie dalej niż 40 jardów od środka boiska. Sędziowie „umpire” mogą poprosić sędziego bramkowego o pomoc w ustaleniu, który zawodnik wybił piłkę za linię końcową drużyny atakującej, czy broniącej się (zobacz również Regulę 24 i 25).

j. W trakcie przerwy. W przerwach pomiędzy chukkami, sędziowie bramkowi mogą się nieco rozluźnić, jednak muszą być czujni ponieważ gracze mogą wkroczyć na boisko aby poćwiczyć. Może pożytecznie udeptywać ziemię naprzeciwko swojej bramki, pozbierać niepotrzebne piłki i spodziewać się sędziów „umpire”, którzy mogą podjechać do niego w celu uzupełnienia swoich worków z piłkami.

k. Dwóch sędziów bramkowych. Jeżeli podczas meczu jest obecnych dwóch sędziów bramkowych, działają oni razem osądzając każdą bramkę. Muszą szczególnie uważać, aby gracze ich nie stratowali, jako że w tej sytuacji gracze będą mieli jeszcze mniej opcji na boisku.

8. KOMISJA OCENIAJĄCA SĘDZIÓW „UMPIRE”

Każdy zrzeszony członek ZPH oprócz przydzielonego handicapu powinien również mieć ocenę „umpire”. Każdy członek jest corocznie oceniany przez Komisję Oceniającą Sędziów „Umpire” (Umpire Grading Committee), a sama ocena jest publikowana w Niebieskiej Książce (Blue Book). Wszyscy gracze polo nie tylko muszą znać reguły; spoczywa na nich również obowiązek sędziowania jako „umpire”. Kiedy gracz uzyskuje handicap -1, spełnia on odpowiednie warunki i powinien być zachęcany do podejścia do testu na ocenę „C” sędziego „umpire” (C grade umpire test). Testy na sędziów „umpire” odbywają się w kwietniu i maju ale także w innych okresach na życzenie. Po zdaniu testu kandydat uzyskuje ocenę „CP” do momentu aż liczba meczów, które sędziował będzie uznana za wystarczającą przez jego klub; placówka wtedy zaleca Komisji Oceniającej Sędziów „Umpire” podniesienie oceny do „C”.

ZAŁĄCZNIK C – WYTYCZNE DOTYCZĄCE TURNIEJÓW

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE. Lista corocznych imprez sportowych znajduje się w Sekcji 4. Reguły ZPH dotyczące Polo obowiązują w trakcie każdej z nich. Oficjalne Turnieje ZPH są zapisane pogrubioną kursywą, a warunki jakie muszą być spełnione są opisane w Załączniku D. Warunki dla pozostałych turniejów mogą być ustalane przez gospodarzy, jednak kluby są zachęcane aby kierować się poniższymi wytycznymi:

Limit handicapu drużyny	Minimalny handicap	Maksymalny handicap	Limit handicapu dla dwóch najlepszych graczy
-------------------------	--------------------	---------------------	--

0	-2	3	3
2	-2	3	4
4	-2	4	6
6	-2	5	8

2. ZGŁOSZENIA (zobacz również Regulę 1c). Klub, który chce poprowadzić turniej musi sporządzić formularz zgłoszeniowy zawierający następujące elementy:

- nazwę turnieju,
- poziom handicapu,
- datę i czas trwania,
- status (np. czy jest to impreza oficjalna, czy nie, jakiegokolwiek nietypowe warunki),
- wpisowe oraz informację o dodatkowych opłatach za pracowników, opiekę medyczną, itp.,
- termin składania formularzy zgłoszeniowych,
- miejsce, w którym drużyny mogą umieścić dni, w których nie chciałyby grać,
- miejsce, w którym ligi lub grupy mogą określić czy mecz może zakończyć się remisem, czy musi być wyłoniony zwycięzca,
- jakiegokolwiek sprostowanie lub dodatkowe informacje,
- oświadczenie zdolności do gry zgłoszonych zawodników,
- miejsce na podpis.

Aby wziąć udział w turnieju kapitan drużyny bądź jej menedżer musi wysłać wypełniony formularz razem z wpisowym do Komisji Turniejowej przed dniem, w którym upływa termin składania wniosków. W razie braku odpowiedniej ilości drużyn, Komisja może postarać się o dodatkową drużynę lub drużyny, jednak powinno to się odbyć tak, aby nie było postrzegane jako opóźnienie w harmonogramie turnieju. Komisja Turniejowa może według uznania oddalić zgłoszenie, zasięgnąć opinii u drużyn lub zorganizować turniej oparty na zaproszeniach. Komisja powinna w miarę możliwości sporządzić racjonalny i osiągalny harmonogram turnieju dla swojego klubu, a to może wymagać od drużyn rozegrania meczów kwalifikacyjnych w innych klubach. Będą one uzgodnione za porozumieniem menedżerów polo, a od klubów oczekuje się współpracy w postaci przyjmowania drużyn, które nie należą do ich klubów (zobacz Załącznik D ustęp 5b dotyczący warunków). Mecze kwalifikacyjne są częścią turnieju, dlatego w ich trakcie obowiązują reguły odnośnie rezerwowych oraz koni. (Zobacz Reguły 2 i 1j).

3. HARMONOGRAM. Po otrzymaniu wszystkich zgłoszeń Menedżer Polo musi zdecydować, jeżeli warunki turnieju tego nie określają, czy turniej będzie rozegrany systemem pucharowym (knockout), jako liga, grupa, czy połączenie obu. Musi też wiedzieć ile zgłoszeń otrzymano, ile jest dni, w których można rozgrywać mecze, a ile tych, w których drużyny wolą nie grać i ma pewne pojęcie odnośnie ograniczeń graczy. Na podstawie tych informacji Menedżer może podjąć decyzję co do formuły turnieju i sporządzić harmonogram meczów, który w razie potrzeby zawiera także nominowanych sędziów „umpire” i „referee”. Coraz bardziej popularne staje się rozpoczynanie turnieju na zasadzie ligi lub grupy, a

kończenie systemem pucharowym, jako że każda drużyna ma zapewnioną odpowiednią ilość meczów oraz możliwe jest sporządzenie terminarzu.

4. WYCOFANIE SIĘ LUB DYSKWALIFIKACJA DRUŻYNY. (Zobacz Regulę 1g). Jeśli drużyna jest zdyskwalifikowana lub jej wycofanie się jest przyjęte przez Komisję Turniejową, a brała już udział w turnieju, to w systemie pucharowym ekipa, z którą wygrała w poprzedniej rundzie może przejść do następnej. W lidze lub grupie wszystkie mecze, w których grała drużyna zostaną uznane za nieważne, a co za tym idzie gole i punkty uzyskane przez ich przeciwników w tych spotkaniach zostaną odjęte.

5. TURNIEJ W SYSTEMIE PUCHAROWYM. Turniej taki składa się z rund eliminacyjnych, ćwierćfinałów, półfinałów oraz finału. Jeżeli bierze w nim udział inna liczba drużyn niż 8 lub 16, będą musiały się odbywać rundy uzupełniające (bye rounds); sposób ich rozgrywania jest przedstawiony poniżej w tabeli. Często praktyką jest rozgrywanie uzupełniających meczów, aby drużyny które odpadły w pierwszej rundzie mogły rozegrać co najmniej dwa mecze. Powinny być zorganizowane jak najbliżej daty i godziny odpowiednich meczów zwycięskich drużyn.

Metoda rozgrywania rund uzupełniających (bye rounds) podczas turniejów. Wszystkie odbywają się w pierwszej rundzie.

Liczba drużyn	„Byes at top”	„Byes at bottom”
5	1	2
6	1	1
7	0	1
8	0	0
9	3	4
10	3	3
11	2	3
12	2	2
13	1	2
14	1	1
15	0	1
16	0	0

6. TURNIEJE LIGOWE I GRUPOWE.

a. Turniej rozgrywek ligowych. W turnieju rozgrywek ligowych bierze udział jedna lub więcej lig. Jeżeli na turnieju jest więcej niż jedna liga, to najlepsze drużyny rozgrywają główne lub drugorzędne mecze systemem pucharowym, na podstawie kolejności według rezultatów (order of merit). (zobacz Załącznik E).

(i) W systemie pucharowym powinno zawsze być tyle samo lub więcej drużyn niż jest lig czy grup.

(ii) Należy unikać lig składających się z 3 drużyn ponieważ są one bardziej podatne na ustawianie meczów. Jeżeli jednak taka liga bierze udział w turnieju, to ekipa, która przegra pierwszy mecz powinna grać z trzecią drużyną, tak aby następny mecz ligowy wliczał się do ogólnego wyniku.

(iii) Czasem z powodu braku czasu lub dostępności konieczne jest rozpiśnięcie turnieju, w którym drużyny z danej ligi nie rozgrywają między sobą meczów, np. kiedy liga składa się z pięciu ekip, a czasu wystarczy aby każda z nich zagrała jedynie dwa spotkania. Punktacja w takim wypadku jest opisana w ustępie 3 Załącznika E.

b. System grupowy. W każdej grupie są dwie podgrupy złożone z takiej samej liczby drużyn – dwóch lub więcej. Grają one „na krzyż”, czyli każda ekipa z jednej podgrupy gra z każdą drużyną z drugiej. Taki system nie powinien być często używany, ale umożliwia on drużynom rozegranie równej ilości spotkań w fazie ligowej bądź grupowej. Jako że nie wszystkie drużyny w obrębie jednej grupy grają ze sobą, system ten prowadzi do niemiarodajnych wyników, które są tylko częściowo zrównoważone przez porównywanie wyników w obrębie jednej podgrupy (zobacz ustęp 3 w Załączniku E).

c. Połączone ligi i grupy. Czasem, aby zapewnić równą liczbę meczów dla każdej drużyny, system ligowy i grupowy są połączone. Przykładowo jeżeli w turnieju bierze udział 14, drużyn Komisja może utworzyć 2 ligi po 4 drużyny w każdej oraz grupę 6 drużyn złożoną z dwóch podgrup (w każdej po 3 drużyny) – to daje każdej ekipie możliwość rozegrania 3 meczów w tej części turnieju.

d. Przejście do fazy pucharowej. Po ustaleniu kolejności według rezultatów (order of merit) (zobacz Załącznik E) można rozegrać fazę opartą na systemie pucharowym zaczynając od ćwierć lub półfinału, można też przejść bezpośrednio do finału.

7. RUNDA „ROBIN” LUB TURNIEJ AMERYKAŃSKI. Jeżeli jednego dnia mają grać 3 drużyny, dobrym rozwiązaniem jest Runda „Robin”. Zazwyczaj dana drużyna rozgrywa 3 lub 4 chukki przeciwko innej; w tym wypadku dwie drużyny grają po sobie, np. pierwsza lub druga gra 4 chukki, a trzecia drużyna pauzuje w połowie. Zaleca się, aby każde spotkanie kończyło się z pierwszym dzwonkiem, nawet jeśli będzie to remis oraz aby dwa punkty były przyznawane za wygraną i jeden za remis. Aby ustalić właściwą kolejność według rezultatów (order of merit), zobacz Załącznik E.

8. RZUTY KARNE. Czasami zamiast meczu są rozgrywane rzuty karne, szczególnie jeśli stan boiska stwarza potencjalne zagrożenie. Rzuty karne wyłonią zwycięzcę, a dodatkowo zapewnią rozrywkę tak graczom jak i widzom. Przebieg takiego spotkania jest następujący:

- Handicapy drużyn są obliczane i wywieszane jak zwykle, z wynikiem aktualnym w momencie przerwania meczu jeśli już się zaczął. Rzut monetą zadecyduje o pierwszym strzale.

- Strzały nie są bronione; możliwe jest tylko jedno uderzenie na jeden rzut karny.

- Gracz nr 1 z drużyny A wykonuje dwa strzały z linii 30 jardów, po nim tak samo postąpi gracz nr 1 z drużyny B. Zawodnicy zmieniają się w tym układzie aż do momentu kiedy każdy z graczy obu drużyn wykona po 2 rzuty karne z tego miejsca.

- Procedura wygląda tak samo dla linii 40 i 60 jardów – każdy z zawodników musi wykonać po 2 rzuty karne z każdego miejsca.

- Wynik oblicza się dzieląc liczbę zdobytych goli przez dwa.

- Jeżeli spotkanie musi wyłonić zwycięzcę a doszło do remisu, odbędzie się to w następujący sposób: wszystkie kroki są powtórzone aż do momentu w którym jedna z drużyn zdobędzie przewagę.

Rzuty karne mogą odbyć się w dwóch różnych miejscach i o różnym czasie. Jeżeli mecz się rozpoczął, to pozostała liczba karnych może być zmniejszona proporcjonalnie do liczby chukka jakie zostały rozegrane. Jeżeli mecz kończy się remisem i rzuty karne mają rozstrzygnąć o zwycięstwie, to każdy z zawodników wykonuje strzał z linii 40 jardów, jeżeli to również zakończy się bez rozstrzygnięcia, karne są kontynuowane aż do wyłonienia zwycięzcy.

9. WYDATKI. Rada zatwierdziła następujące wskazówki dla sekretarzy klubów przygotowujących się do wizyty drużyn z innych klubów:

a. W trakcie każdego oficjalnego lub nieoficjalnego turnieju lub meczu gospodarz, po ustaleniu szczegółów z mającymi przybyć gośćmi, może udostępnić im stajnie, słomę, siano, zakwaterowanie i wyżywienie dla stajennych.

b. Zaleca się, aby opłaty były wyszczególnione przez gospodarza w warunkach turnieju.

c. Od kapitana drużyny, która zdobyła jakikolwiek puchar oczekuje się wygrawerowania na nim nazwy drużyny oraz nazwisk jej członków na własny koszt.

ZAŁĄCZNIK D – WARUNKI OFICJALNYCH TURNIEJÓW ZPH.

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE. Oficjalne turnieje ZPH, które są zapisane pogrubioną kursywą w liście corocznych imprez sportowych, są ważniejsze od pozostałych turniejów, a ogólna reguła mówi, że turnieje wyższej rangi (higher goal) są ważniejsze od niższej (lower goal). Wszelkie zapytania kierowane są do stewardów ZPH; ich odpowiedzi są ostateczne.

2. WARUNKI. Wszystkie zgłoszenia będą sprawdzane przez gospodarzy pod kątem spełniania warunków wymaganych do wzięcia udziału w oficjalnych turniejach i są one następujące: każdy proponowany gracz mający na koncie 5 goli lub mniej, nie może wziąć udziału w turnieju 22 goli dopóki Komisja Handicapu nie wyśle do jego klubu pisemnego potwierdzenia jego handicapu. Ograniczenia wyszczególnia Załącznik Uregulowań Prawnych 6.4e.

Poziom	Maksymalna liczba chukka	Minimalny handicap	Maksymalny handicap	Maksymalna liczba OSP*	Minimalny handicap OSP*
High Goal (22, 20, 18)	6	0	10	2	4
Medium Goal	5	0	10	1	3

(15)					
Intermediate Goal (12)	4	-1	7	1	3
Low Goal (8)	4	-1	6	1	

* OSP = z ang. Zagraniczny Sponsorowany Gracz (zobacz wytyczne dotyczące Statusu Zagranicznych Graczy)

3. ZMIANA W DRUŻYNIE I REZERWOWI W DRUŻYNIE WYSOKOGOŁOWEJ.

Reguły odnośnie zmiany drużyny są wymienione w Regule 1d, a rezerwowych w Regule 2. Reguły umożliwiają drużynie, w której zawodnik nie może brać udziału w dalszej rywalizacji z faktycznego powodu, dalszy udział na zasadach, które są fair w stosunku do obu drużyn. Uznaje się jednak, iż w turniejach wysokogołowych zmiana zawodnika z handicapem na poziomie 8-10 w ramach przepisów jest niemalże niemożliwa bez opóźnienia oraz wydatków, które są niedopuszczalne, dlatego też na tym poziomie obowiązują następujące, luźniejsze reguły:

a. Zmiana w drużynie. Reguła ta obowiązuje w trakcie lub na krótko przed turniejem, aż do momentu poprzedzającego mecz, kiedy zmiana zawodnika zostanie uznana za wprowadzenie rezerwowego; rozróżnia się:

(i) Fazę ligową. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie grać w kolejnym meczu fazy ligowej, to pozostali gracze muszą być uprawnieni do gry z godnie z Regułą 1c(iii), która mówi, że dany zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę w trakcie turnieju. Jeżeli nie ma uprawnionego zawodnika z równym handicapem, który mógłby wesprzeć drużynę, można dokonać podwójnej zmiany.

(ii) Główną fazę pucharową. Jeżeli strzelec 8 lub więcej goli nie może grać z powodu urazu potwierdzonego przez lekarza, gracz może być zastąpiony przez zawodnika biorącego udział w fazie ligowej ale nie w samej rundzie głównej opartej na systemie pucharowym. Reguły obowiązujące w trakcie drugorzędnych rund pucharowych mogą być wyszczególnione w warunkach turnieju.

b. Rezerwowi. Rezerwowy może zostać wprowadzony na boisko, jeśli gracz doznał urazu w trakcie meczu lub rozgrzewki. Tak jak wyżej, istnieje podział na:

(i) Fazę ligową. W wypadku urazu jednego z graczy, drużyna może nominować gracza „8 goli” jako rezerwowego, ale kontuzjowany gracz musi również mieć 8 goli lub więcej. Jeśli ten warunek nie jest spełniany, obowiązują zasady z Reguły 2.

(ii) Główną fazę pucharową. Drużyna musi sporządzić listę nominowanych rezerwowych z odpowiednimi uprawnieniami dla każdego z graczy oraz przekazać ją Menedżerowi Polo do godziny 17.00 dnia poprzedzającego mecz. Uprawniony rezerwowy dla gracza z 8 golami lub więcej to taki, który ma taki sam handicap oraz brał udział w turnieju, ale nie w głównej rundzie pucharowej. W tym przypadku drużyna może odwołać się również do reguł wymienionych w Regule 2.

c. Konie. Zobacz Regułę 1j.

4. MECZE MIĘDZYNARODOWE. Międzynarodowe mecze są rozgrywane na zasadach ZPH, chyba że menedżerowie bądź kapitanowie drużyn wspólnie ustalą zmiany oraz utrwalą

je na piśmie przed meczem. Międzynarodowa Komisja ma za zadanie nominowanie sędziów w porozumieniu z Głównym Sędzią „Umpire”. Lista arbitrów jest przekazywana menedżerom lub kapitanom drużyn w celu dokonania selekcji według uznania. Główny Sędzia „Umpire” w porozumieniu z przewodniczącym Komisji Międzynarodowej dokona ostatecznego wyboru sędziów. Każdy z nich powinien być doświadczony oraz doskonale znać aktualne reguły ZPH.

5. DRUŻYNY NARODOWE I RODZINA. Warunki dotyczące zagranicznych, sponsorowanych graczy mogą także dotyczyć narodowej drużyny, która została zaproszona i zatwierdzona przez stewardów lub stałego zagranicznego klienta/gościa, który chce grać z bliskim członkiem rodziny, również z innego kraju. W razie konieczności wprowadzenia rezerwowego w takiej rodzinnej drużynie, obowiązują zwyczajowe warunki i reguły.

6. OBSŁUGA MECZU. Poniżej przedstawione są zalecane minimalne oceny arbitrów mających sędziować w oficjalnych turniejach ZPH, które kluby powinny przestrzegać w miarę możliwości.

Poziom	Pierwszy „umpire”	Drugi „umpire”	„Referee” Ocena lub	minimalny handicap
20 +	PP	PP	PA	6
18	PA	PA	PA	5
15	PA	PA	PA	3
12	B	B	B	2
8	B	B	C	2
6	C	C	C	1
4	C	C	C	1
2	C	C lub CP	C	0

Uwaga: gracz z 3 golami może sędziować jako „referee” w meczu średniogolowym (medium goal) nawet jeśli jest „umpire” z oceną C.

Uwaga: Profesjonalni sędziowie „umpire” będą sędziować we wszystkich oficjalnych meczach wysokogolowych, 18 goli, meczach 15 goli turniejów Victor Ludorum oraz półfinałach i finałach 12 i 8 goli tego turnieju.

7. OPŁATY ZA UDZIAŁ W OFICJALNYCH TURNIEJACH ZPH

a. Kluby powinny podnieść opłaty za udział w turniejach do sugerowanych maksymalnych poziomów, zgodnie z meczami, jakie będą w ich trakcie rozgrywane. Zalecane maksymalne opłaty, nie uwzględniające opłat za arbitrów, są następujące:

High Goal 17 – 22	15000 £
High Goal 15 – 18	3000 £
Medium Goal	2500 £

Intermediate Goal	2000 £
Low Goal	1500 £

b. Gospodarz może zorganizować mecze kwalifikacyjne w innym klubie. Opłata za udział w turnieju drużyn, które zakwalifikują się do następnego etapu pozostaje w całości u gospodarza zawodów, w przeciwnym wypadku 75% tej kwoty zostaje przekazane klubowi, w którym rozegrane były eliminacje. Jeżeli dana ekipa rozegrała tylko jeden mecz eliminacyjny, to klub w którym odbyły się spotkania zwraca jej połowę opłaty, czyli jeśli wyniosła ona 1000 funtów, to drużyna otrzyma 500 z powrotem, a klub zachowa 250 funtów. Drużyna, która rozegra 2 lub więcej meczów nie otrzyma żadnego zwrotu, czyli klub zachowa, zgodnie z powyższym przykładem, 750 funtów.

c. Jeśli pojedynczy mecz jest rozegrany poza klubem gospodarza, to przekazuje on 20% opłaty za udział w turnieju klubowi, na którego terenie dojdzie do spotkania drużyn.

ZAŁĄCZNIK E

KOLEJNOŚĆ WEDŁUG REZULTATÓW (ORDER OF MERIT) W LIGACH I GRUPACH ORAZ POMIĘDZY NIMI

(zobacz również Załącznik C)

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE.

a. Niniejszy załącznik określa reguły dotyczące ustalania kolejności według rezultatów (order of merit) w grupach i ligach oraz między nimi, jak i pokrewne tematy. Powinien być analizowany wspólnie z ustępem 6 Załącznika C, który zawiera wytyczne odnośnie rozgrywania turniejów w systemie ligowym i grupowym.

b. System punktacji. W każdej lidze i grupie obowiązuje następujący system punktacji:

Mecze, które muszą zakończyć się zwycięstwem: wygrana = 2p. przegrana = 0p.

Mecze, które mogą zakończyć się remisem: wygrana = 2p. remis = 1p. przegrana = 0p.

c. Definicje. Obowiązujące definicje terminów pojawiających się w niniejszym Załączniku:

(i) Zdobyte gole. Jest to suma zdobytych i uznanych goli danej drużyny.

(ii) Zdobyte i stracone gole. Suma zdobytych goli i goli uznanych dla przeciwników.

(iii) Różnica goli. Jest to różnica między zdobytymi golami, a zdobytymi i straconymi; może ona być ujemną liczbą.

(iv) Liga. Liga to drużyny, które w normalnych okolicznościach rozgrywają między sobą mecze, czyli w lidze złożonej z 4 zespołów każda ekipa gra 3 mecze.

(v) Grupa. Grupa jest podzielona na dwie podgrupy, z której każda ma równą liczbę drużyn. Każda drużyna gra mecze przeciwko ekipom z drugiej podgrupy, czyli przykładowo w dwóch podgrupach składających się z 3 drużyn każda z nich przystąpi do 3 meczów.

2. KOLEJNOŚĆ WEDŁUG REZULTATÓW (ORDER OF MERIT) W LIDZE I W GRUPIE, W KTÓRYCH WSZYSTKIE DRUŻYNY GRAJĄ ZE SOBĄ.

W turnieju, w którym biorą udział ligi, wyniki powinny być odnotowywane w sposób przedstawiony w załączniku Przykłady.

a. Punkty. Kolejność według rezultatów (order of merit) ustala się wstępnie na podstawie wyników każdej drużyny z danej ligi (przykład A).

b. Dwie drużyny z tą samą liczbą punktów.

(i) Jeżeli 2 drużyny uzyskały równą liczbę punktów, to ekipa, która zwyciężyła podczas ich spotkania, jest wyżej w tabeli (przykład B).

(ii) Jeżeli wynik spotkania drużyn o równej liczbie punktów zakończył się remisem, wyższą pozycję ma drużyna z korzystniejszą „różnicą goli” obliczaną na podstawie wszystkich meczów rozegranych w lidze.

(iii) Jeśli drużyny mają taką samą „różnicę goli”, to wyżej notowana będzie ekipa z wyższą liczbą „zdobytych goli”, która jest również obliczana na podstawie wszystkich meczów rozegranych w lidze.

c. Trzy drużyny z tą samą liczbą punktów. Jeżeli 3 drużyny mają jednakową liczbę punktów, należy je ponownie obliczyć, ale jedynie te zdobyte w meczach, w których brały udział te drużyny.

(i) Jeśli po tej operacji wyniki 2 drużyn są nadal równe, drużyna która wygrała mecz w spotkaniu bezpośrednim plasuje się wyżej.

(ii) Jeśli 3 drużyny mają nadal tyle samo punktów, kolejność według rezultatów (order of merit) ustala się na podstawie „różnicy goli” każdej z drużyn. Drużyna z najlepszą różnicą jest pierwsza. Jeśli 2 drużyny nadal są na równi, ekipa, która wygrała spotkanie rozegrane między nimi, zajmie wyższą pozycję.

(iii) Jeśli 3 drużyny są nadal na równi, kolejność w tabeli będzie ustalona na podstawie „goli zdobytych”. Jeżeli między dwoma ekipami jest nadal remis, drużyna, która wygrała bezpośrednie spotkanie uplasuje się wyżej. (Przykład E).

d. Cztery lub więcej drużyn o tej samej liczbie punktów. Jeżeli cztery lub więcej drużyn uzyskały tą samą liczbę punktów, należy postępować jak w wypadku trzech drużyn (ustęp 2c).

3. KOLEJNOŚĆ WEDŁUG REZULTATÓW (ORDER OF MERIT) W GRUPACH I LIGACH, W KTÓRYCH NIE WSZYSTKIE DRUŻYNY GRAŁY ZE SOBĄ.

W turnieju, w którym nie wszystkie drużyny z grupy czy ligi grały ze sobą, wyniki powinny być obliczane tak jak w załączniku Przykłady. Pozycję drużyn ustala się w pierwszej kolejności na podstawie punktów, następnie „różnicy goli” i potem „zdobytych goli”, biorąc pod uwagę, że:

a. Przy obliczaniu wyniku bierze się pod uwagę wszystkie rozegrane mecze w ramach ligi lub grupy, np. w dwóch podgrupach, w których są po 2 drużyny i każda rozgrywa 2 mecze „na krzyż”, uwzględnia się wyniki wszystkich 4 meczów (Przykłady C, D i F).

b. Jeśli 2 drużyny mają taką samą liczbę punktów i grały mecz przeciwko sobie, to kolejność według rezultatów (order of merit) nie będzie zależeć od wygranej w tym spotkaniu, a od „różnicy goli”, a jeśli nie jest ona rozstrzygająca – od „zdobytych goli” (Przykłady F i G). Jeśli i one nie wyłaniają zwycięzcy, a spotkanie ekip nie mogło zakończyć się remisem, to drużyna, która była lepsza w bezpośrednim meczu będzie wyżej sklasyfikowana.

4. KOLEJNOŚĆ WEDŁUG REZULTATÓW (ORDER OF MERIT) POMIĘDZY LIGAMI I GRUPAMI.

a. Pierwszym krokiem jest ustalenie kolejności według rezultatów (order of merit) w każdej lidze lub grupie używając systemu opisanego powyżej w ustępie 2 lub 3. Pierwsza drużyna w lidze lub grupie ma zapewniony udział w fazie pucharowej (zobacz Załącznik C, ust. 6a).

b. Jeżeli konieczne jest ustalenie kolejności według rezultatów drużyn sklasyfikowanych najwyżej w każdej z lig, aby na tej podstawie przydzielić im miejsca w playoffach fazy pucharowej (zobacz ustęp 6 poniżej), należy uwzględnić wszystkie mecze jakie dana drużyna rozegrała w swojej lidze lub grupie, a następnie ustalić tą kolejność, używając do tego systemu opisanego w ustępie 2 lub 3.

c. Aby sporządzić klasyfikację dla drużyn które zajęły w swoich ligach/grupach drugie, trzecie i dalsze miejsca, należy postępować tak jak w przypadku ekip, które zajęły pierwsze miejsca. Jednak Komisja Turniejowa może zażyczyć sobie dodania specjalnej reguły do harmonogramu jeśli w zawodach oprócz lig biorą udział grupy. Grupy są w gorszej sytuacji jeśli do ustalenia kolejności według rezultatów (order of merit) używa się systemu opisanego powyżej, ponieważ składają się zawsze z większej ilości drużyn (zobacz uwagę 2 do Przykładu J).

d. Jeśli w skład lig wchodzi różne ilości drużyn, należy usunąć ostatnią drużynę i ponownie przeliczyć punktację. Miejsca w lidze się nie zmieniają, np. drużyna, która była sklasyfikowana najwyżej przed zrównaniem drużyn pozostaje na tej pozycji, ale punkty, „różnica goli” oraz „zdobyte gole” przeliczone po zrównaniu posłużą do porównania tych ekip z ich odpowiednikami w innych ligach. W razie potrzeby może być sporządzona ogólna klasyfikacja obejmująca każdą drużynę turnieju (zobacz Przykład H i J).

5. MIEJSCE W KLASYFIKACJI (ORDER OF MERIT) NADAL NIE USTALONE.

Jeżeli po zastosowaniu się do powyższych metod drużyny nadal są sklasyfikowane na tym samym miejscu to, Komisja Turniejowa może ustalić kolejność według rezultatów (order of merit) na podstawie:

- najlepszej „różnicy bramek” osiągniętej w jednym meczu,
- największej liczby „zdobytych goli” w jednym meczu,
- playoffów lub rzutów karnych,
- rzutu monetą.

6. MIEJSCE DRUŻYN W RUNDZIE PUCHAROWEJ.

Sposób klasyfikacji opisany powyżej w ustępie 4 zazwyczaj służy do rozstawienia drużyn w rundzie pucharowej turnieju.

Ćwierćfinały:

1 z 8

4 z 5

3 z 6

2 z 7

Półfinały:

1 z 4

2 z 3

Jeśli 8 ekip przystępuje do eliminacji odbędą się ćwierćfinały, a jeśli tylko 4 – półfinały. Ustawienie drużyn może być zmienione z powodu harmonogramu turnieju albo żeby uniknąć

sytuacji, w której drużyny grające ze sobą w lidze spotykają się ponownie już na początku rundy pucharowej. Mecze mogą zakończyć się remisem.

7. MECZ NIE ROZEGRANY LUB NIE UKOŃCZONY. W sytuacji kiedy nie może dojść do meczu lub nie może on być ukończony zważywszy na pogodę czy jakiegokolwiek inny powód, należy dołożyć wszelkich starań aby przełożyć go na inny termin, tak aby został rozegrany lub dokończony. Jeśli nie jest to możliwe, wyjściem mogą być rzuty karne opisane w ustępie 8 Załącznika C. W ostateczności wynik meczu można obliczyć w następujący sposób:

a. Mecz nie rozegrany:

- Oblicza się „różnicę goli” dla obu drużyn na bazie wszystkich meczów rozegranych w trakcie fazy ligowej/grupowej, a uzyskaną liczbę dzieli przez ilość rozegranych spotkań. Wszelkie ułamki należy zaokrąglić do połowy.
- Jeśli powyższe kalkulacje dadzą równe wyniki, a mecze turnieju muszą zakończyć się wygraną jednej z ekip, to obliczenia wykonuje się tak samo, ale na podstawie „goli zdobytych”.
- Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, obowiązuje procedura opisana w ustępie 5.

b. Mecz nie ukończony:

- Wyniki drużyn uzyskane do przerwania meczu dzieli się przez ilość ukończonych okresów chukka, a wynik mnoży przez ilość chukka, jaka miała być rozegrana. Wszelkie ułamki należy zaokrąglić do połowy.
- Drużynom dodaje się po pół punktu, jeżeli w momencie przerwania meczu wyniki były równe.

8. TURNIEJ OTWARTY ORAZ OPARTY NA HANDICAPIE.

a. Tablica wyników. Tablica wyników powinna przedstawiać „otwarty” wynik, a informacje odnośnie goli zdobytych na podstawie handicapu powinny znajdować się na tablicy pod odpowiednią drużyną.

b. Ostatnia chukka. Mecze nie mogą zakończyć się remisem ani w sekcji otwartej ani w tej opartej na handicapie. Choć jedna z drużyn może wygrać w jednej z nich (po upływie 7 minuty ostatniej chukki), gra może być kontynuowana aby wyłonić zwycięzcę w drugiej. Jeżeli ustalono wynik w jednej z sekcji to wynik gry w drugiej nie może mieć na niego wpływu. „Umpire” oraz czasowi muszą być świadomi tej reguły.

c. Kolejność według rezultatów (order of merit). Drużyna, która wygrywa obie sekcje w lidze przechodzi do otwartego finału. Ustalając order of merit liczy się każdy rozegrany mecz. Jeśli dwie lub więcej drużyn ma taką samą liczbę punktów, liczą się tylko mecze, które te ekipy rozegrały między sobą, tak jak opisano wcześniej w ustępie 2b. Wyjątek stanowi drużyna, która wygrała otwartą sekcję ligi, nie będzie ona traktowana tak, jakby miała tę samą ilość punktów co inne drużyny z równym wynikiem.

9. ODWOŁANIE MECZU. Jeśli wyniki danej ligi są już znane a mecze, które mają się jeszcze rozegrać nie wpłyną na nie, to spotkania te mogą być odwołane za zgodą Komisji Turniejowej, klubu w którym impreza się odbywa oraz kapitanów zainteresowanych drużyn.

obrazek:

Magazyn Polo – (niżej) wszyscy o tym mówią. Najnowszy, największy i najlepszy magazyn polo jaki istnieje. Prenumeratę można zamówić na www.thepolomagazine.com lub dzwoniąc na 01242 222055

„gratuluje jakości, różnorodności oraz świeżego wyglądu” *Przewodniczący Stowarzyszenia Polo Hurlington, Nicolas Colquhoun-Denvers*

„Jest taki jaka powinna być gra w polo, przyjemny i nie można doczekać się następnego wydania” *Dyrektor Naczelny Stowarzyszenia Polo Hurlington, David Woodd*

„Magazyn Polo? A jest tam coś, czego można nie lubić? Jest dynamiczny i ekscytujący tak jak polo. Wisienką na torcie są liczne gorące plotki!”

Mark Tomlinson, angielski zawodowiec, handicap 7 goli

Przykłady do Załącznika E

Przykład A – Liga bez drużyn z taką samą liczbą punktów

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	brak drużyny	Wygrana/Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A		7 – 8	12 – 7		PW	2	19	15	+4	2
drużyna B	8 – 7		9 – 4		WW	4	17	11	+6	1
drużyna C	7 – 12	4 – 9			PP	0	11	21	-10	3
brak drużyny										

Przykład B – Liga z dwoma drużynami o takiej samej liczbie punktów.

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A		10 – 7	7 – 9	6 – 7	WPP	2	23	23	0	4
drużyna B	7 – 10		11 – 6	9 – 8	PWW	4	27	24	+3	1
drużyna C	9 – 7	6 – 11		4 – 5	PPP	2	19	23	-4	3
drużyna D	7 – 6	8 – 9	5 – 4		WPW	4	20	19	+1	2

Drużyny B i D mają równą liczbę punktów, ale ta pierwsza wygrała mecz, w którym grały więc jest wyżej w zestawieniu. Podobnie drużyna C pokonała A, dlatego jest trzecia pomimo posiadania lepszej różnicy goli.

Przykład C – 4 drużyny dobrane w dwie podgrupy.

Podgrupa 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A			9 – 6	7 – 6	WW	4	16	12	+4	1
drużyna B			6 – 5	7 – 4	WW	4	13	9	+4	2
Podgrupa 2										
drużyna C	6 – 9	5 – 6			PP	0	11	15	-4	3
drużyna D	6 – 7	4 – 7			PP	0	10	14	-4	4

Drużyny grają „na krzyż”. Drużyny A i B mają tą samą liczbę punktów, dlatego w pierwszej kolejności bierze się pod uwagę różnicę goli. Te stawiają je nadal na równi, dlatego o lepszej pozycji drużyny A decydują gole zdobyte. Na tej samej zasadzie drużyna C uzyskała lepsze miejsce w tabeli niż drużyna D.

Przykład D – 4 drużyny dobrane w dwie podgrupy.

Podgrupa 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A			5 – 4	3 – 4	WP	2	8	8	0	3
drużyna B			4 – 10	4 – 7	PP	0	8	17	-9	4
Podgrupa 2										
drużyna C	4 – 5	10 – 4			PW	2	14	19	+5	2
drużyna D	4 – 3	7 – 4			WW	4	11	7	+4	1

Drużyny grają „na krzyż”. Drużyna D ma pierwsze miejsce z tytułu największej liczby punktów. Drużyna C jest sklasyfikowana wyżej niż A z powodu korzystniejszej różnicy goli.

Przykład E – 4 drużyny w lidze, 3 o tej samej liczbie punktów.

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna		10 – 5	6,5 – 10	8 – 0	WPW	4	24,5	15	+9,5	1

A										
drużyna B	5 – 10		9 – 3	7 – 3	PWW	4	21	16	+5	2
drużyna C	10 – 6,5	3 – 9		3 – 1	WPW	4	16	16,5	-0,5	3
drużyna D	0 – 8	3 – 7	1 – 3		PPP	0	4	18	-14	4

3 drużyny mają tę samą liczbę punktów, więc czwarta drużyna D nie jest brana pod uwagę, a wyniki przelicza się ponownie biorąc pod uwagę jedynie mecze rozgrywane pomiędzy pozostałymi trzema drużynami. Ilustruje to poniższa tabela.

Przykład E – 4 drużyny w lidze, 3 o tej samej liczbie punktów, najslabsza drużyna zostaje pominięta.

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/ Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A		10 – 5	6,5 – 10	8 – 0	WP	2	16,5	15	+1,5	1
drużyna B	5 – 10		9 – 3	7 – 3	PW	2	14	13	+1	2
drużyna C	10 – 6,5	3 – 9		3 – 1	WP	2	13	15,5	-2,5	3
drużyna D										

Po ponownym przeliczeniu wyników drużyny mają nadal tyle samo punktów, a zatem decydują różnice goli.

Przykład F – 4 drużyny w 2 podgrupach, wszystkie z tą samą liczbą punktów.

Podgrupa 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/ Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A			8 – 6	5 – 8	WP	2	14	14	-1	3
drużyna B			7 – 9	5 – 4	PW	2	13	13	-1	4
Podgrupa 2										
drużyna C	6 – 8	9 – 7			PW	2	15	15	0	2
drużyna D	8 – 5	4 – 5			WP	2	10	10	+2	1

Wszystkie drużyny zdobyły 2 punkty. Nie wszystkie drużyny grały ze sobą, więc ekipa, która wygrała mecz jest pomijana i o miejscu decyduje różnica goli (zobacz ustęp 3, Załącznik D); dlatego też drużyna D jest pierwsza, a C druga. Ponieważ różnica goli dla drużyn A i B

wynosi po -1, na miejsce w tabeli mają wpływ gole zdobyte i tak drużyna A poprzedza ostatnią ekipę, drużynę B.

Przykład G – 5 drużyn w lidze, każda rozgrywa tylko 2 mecze.

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/ Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce
drużyna A		9 – 4			WP	2	14	12	+2	3
drużyna B	4 – 9			8 – 7	PW	2	12	16	-4	4
drużyna C				5 – 9	PP	0	8	16	-8	5
drużyna D		7 – 8	9 – 5		PW	2	16	13	+3	2
drużyna E	8 – 5		7 – 3		WW	4	15	8	+7	1

Drużyna E zajmuje pierwsze miejsce mając najwięcej punktów, drużyny A, B i D mają po 2 punkty. Fakt, że np. drużyny A i B grały ze sobą nie jest brany pod uwagę (zobacz ustęp 3b, Załącznik D), dlatego o miejscu w tabeli drużyn z tą samą liczbą punktów ponownie zdecydowała różnica goli.

Przykład H – 3 ligi złożone z 3 drużyn oraz jedna z 4. Odbywają się 2 półfinały – główny oraz uzupełniający.

Liga 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	brak drużyny	Wygrana/ Przegrana	Punkty	Gole zdobyte	Gole stracone	Różnica goli	Miejsce	Ogólna pozycja
drużyna A		7 – 6	7 – 5		WW	4	14	11	+3	1	2
drużyna B	6 – 7		8 – 6		PW	2	14	13	+1	2	6
drużyna C	5 – 7	6 – 8			PP	0	11	15	-4	3	11
brak drużyny											
Liga 2	drużyna D	drużyna E	drużyna F								
drużyna D		7 – 5,5	7 – 4		WW	4	14	9,5	+4,5	1	1
drużyna E	5,5 – 7		4,5 – 5		PP	0	10	12	-2	3	10
drużyna F	4 – 7	5 – 4,5			PW	2	9	11,5	-2,5	2	8
brak drużyny											
Liga 3	drużyna G	drużyna H	drużyna J								

drużyna G		4 – 2	2 – 3		WP	2	6	5	+1	1	4
drużyna H	2 – 4		8 – 5		PW	2	10	9	+1	2	7
drużyna J	3 – 2	5 – 8			WP	2	8	10	-2	3	9
brak drużyny											
Liga 4	drużyna K	drużyna L	drużyna M	drużyna N							
drużyna A		3,5 – 12	7,5 – 7	3 – 3,5	PWP	2	14	22,5	-8,5	3	-
drużyna B	12 – 3,5		6 – 4	5 – 6,5	WWP	4	23	14	+9	2	-
drużyna C	7 – 7,5	4 – 6		6 – 6,5	PPP	0	17	20	-3	4	-
drużyna D	3,5 – 3	6,5 – 5	6 – 6,5		WWW	6	16,5	14	-2,5	1	-

Aby ustalić pozycję w ligowej tabeli, a dalej na tej podstawie wskazać drużyny, które zakwalifikowały się do fazy pucharowej, należy przeliczyć wyniki na podstawie wszystkich rozegranych meczów. Kolejnym krokiem jest usunięcie najsłabszej drużyny z czwartej ligi oraz ponowne przeliczenie wyników (zaprezentowane poniżej), aby możliwe było ustalenie kolejności według rezultatów (order of merit) pomiędzy ligami.

Liga 4	drużyna K	drużyna L	drużyna M	drużyna N							
drużyna K		3,5 – 12		3 – 3,5	PP	0	6,5	15,5	-9	3	12
drużyna L	12 – 3,5			5 – 6,5	WP	2	17	10	+7	2	5
drużyna M											
drużyna N	3,5 – 3	6,5 – 5			WW	4	10	8	+2	1	3

Zwycięzca każdej ligi trafia do głównego półfinału; bazując na powyższych przykładach w kolejności: D, A, N i H. W uzupełniającym półfinale sekwencja drużyn jest następująca: L, B, G, F. Drużyny B i G mają równą ilość punktów oraz różnicę bramek, jednak ta pierwsza zdobyła więcej goli. Drużyny N i L zakwalifikują się w swoich ligowych pozycjach początkowych, nawet jeśli te zmieniają się w wyniku wyrównania.

Przykład J – Turniej składa się z grupy z 4 drużynami i 3 lig z 3 drużynami. Odbywa się główny oraz uzupełniający półfinał.

Podgrupa 1	drużyna A	drużyna B	drużyna C	drużyna D	Wygrana/Przegrana	Punkty	zdobyte gole	stracone gole	różnica goli	miejsce w lidze	Ogólna pozycja
drużyna			8,5 – 6	7 – 6	WW	4	15,5	12	+3,5	2	5

A											
drużyna B			6 – 5	7 – 4	WW	4	13	9	+4	1	3
Podgrupa 2											
drużyna C	6 – 8,5	5 – 6			PP	0	11	14,5	-3,5	3	10
drużyna D	6 – 7	4 – 7			PP	0	10	14	-4	4	11
Liga 1	drużyna E	drużyna F	drużyna G	brak drużyny							
drużyna E		6 – 8	7 – 3		PW	2	13	11	+2	2	6
drużyna F	8 – 6		8 – 4		WW	4	16	10	+6	1	1
drużyna G	6 – 7	4 – 8			PP	0	7	15	-8	0	13
brak drużyny											
Liga 2	drużyna H	drużyna J	drużyna K	brak drużyny							
drużyna H		4 – 5	7 – 5		PW	2	11	10	+1	1	4
drużyna J	5 – 4		4 – 6		WP	2	9	10	-1	3	9
drużyna K	5 – 7	6 – 4			PW	2	11	11	0	2	8
brak drużyny											
Liga 3	drużyna L	drużyna M	drużyna N	No team							
drużyna L		4,5 – 7	5,5 – 8		PP	0	10	15	-5	3	12
drużyna M	7 – 4,5		3 – 5		WP	2	10	9,5	+0,5	2	7
drużyna N	8 – 5,5	5 – 3			WW	4	13	8,5	+4,5	1	2
brak drużyny											

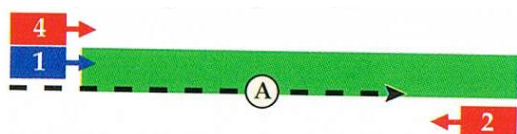
Uwaga nr 1. Zwycięzca każdej ligi/grupy wchodzi do głównych półfinałów. W powyższym przykładzie 3 drużyny mają po 4 punkty, więc klasyfikacja (order of merit) jest ustalana na podstawie różnicy goli i prezentuje się on następująco: F, N, B. Drużyna H jest czwarta, jako że wygrała w swojej lidze. Należy zwrócić uwagę, że drużyna A pomimo wygrania obu meczów i posiadania 4 punktów nie wchodzi do półfinałów. Następne drużyny to te, które zajęły w swojej lidze/grupie drugie miejsce, i tak drużyna A jest piąta mając 4 punkty. 3 drużyny z drugich miejsc mają po 2 punkty, więc o kolejności wejścia do półfinałów

ponownie decydują różnice goli: E, M, K. Proszę zauważyć, że 2 drużyny w grupie oraz jedna w każdej lidze nie mają możliwości dalszej gry.

Uwaga nr 2. Komisja Turniejowa może zawrzeć w harmonogramie specjalne orzeczenie, które (dla analizowanego przykładu) mogłoby brzmieć: „Jeśli najsłabsza drużyna spośród tych sklasyfikowanych w ligach na drugich miejscach jest niżej w klasyfikacji (order of merit) niż trzecia najlepsza drużyna z grupy, to ta druga przejdzie do następnego etapu na ósmym miejscu.” W analizowanych przykładach order of merit nie ulega zmianie jako że trzecia najlepsza drużyna w grupie, drużyna C, ma 0 punktów a najsłabsza drużyna z drugich z tych, które zajęły drugie miejsca w ligach, drużyna K, ma 2 punkty.

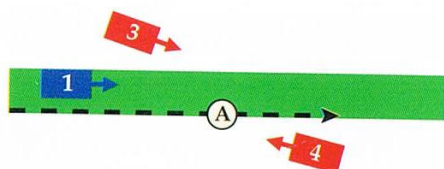
ZAŁĄCZNIK F – PRZYKŁADY DO REGUŁ

Reguła 33 c. Dwóch przeciwników jadących po tym samym torze piłki (LOB), którzy chcą zrobić akcję w tym samym momencie, bez względu na to czy jadą za piłką czy do niej „wychodzą”, mają prawo drogi (ROW) przed innym zawodnikiem, jadącym obojętnie z której strony.

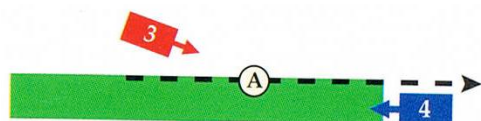


Rys.1. Czerwony gracz nr 4 (C4) oraz niebieski nr 1 (N1) jadą dokładnie na LOB i mają ROW przed innymi zawodnikami. Gracz C2 nie może zagrywać. Jeśli C4 atakuje N1, gdy C2 jest już na torze piłki (LOB), wówczas C4 fauluje.

Reguła 33d. Zawodnik jadący dokładnie po torze piłki (LOB), bez względu na to czy jedzie za piłką (rys. ii) czy do niej „wychodzi” po swojej prawej stronie, ma ROW przed innymi zawodnikami, za wyjątkiem przypadków, o których mowa w 33c powyżej.

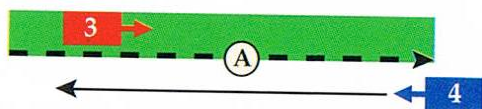


Rys. ii. Gracz N1 jest dokładnie na LOB oraz ma ROW przed innymi zawodnikami, za wyjątkiem 2 graczy wychodzących do piłki dokładnie na LOB.



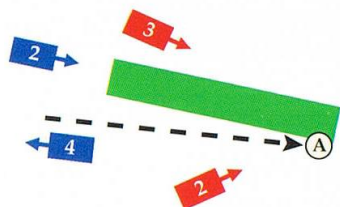
Rys. iii. Piłka jest uderzana w kierunku „A”. Gracz N4 wychodzi do piłki dokładnie na LOB i ma ROW.

Reguła 33e. Dwóch zawodników jadących po tym samym torze piłki (LOB), ale w przeciwnym kierunku, ma takie samo ROW, pod warunkiem, że atakują piłkę po swojej prawej stronie.

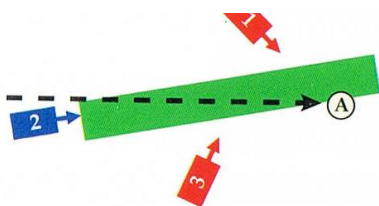


Rys. iv. Gracz C3 jest podąża za piłką dokładnie po torze jej lotu i ma ROW, ale gracz N4 również może dokonać zagrania, ponieważ również jest na torze piłki.

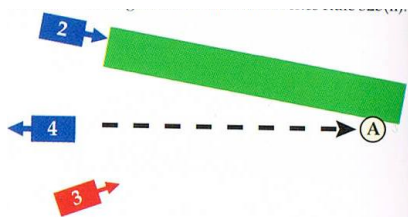
Reguła 33f. Gdy dwóch lub więcej zawodników jedzie w tym samym kierunku, zawodnik, który ma ROW jest tym, który jest ustawiony pod najmniejszym kątem do toru piłki (LOB) (rys. v) pod warunkiem, że nie narusza Reguły 32b (ii) jeśli rozgrywa piłkę po swojej lewej stronie (rys. vi). Jeśli zawodnicy są pod takim samym kątem, zawodnik, który ma tor piłki (LOB) po swojej prawej stronie, ma prawo drogi (ROW) (rys. vii i viii). Zawodnik lub zawodnicy jadący w tym samym kierunku co piłka ma/mają prawo drogi (ROW) przed zawodnikiem lub zawodnikami zbliżającym/i się z przeciwnego kierunku (rys. ix, x i xi), chyba że ten drugi/ci drudzy jest/są dokładnie na torze, jak zarysowano w 33c i 33d.



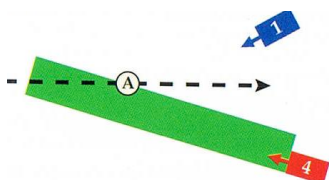
Rys. v. Gracz N4 uderza długim bekhemem w kierunku „A”. Gracz N2 ma prawo drogi (ROW) przed oboma graczami C3 i C2.



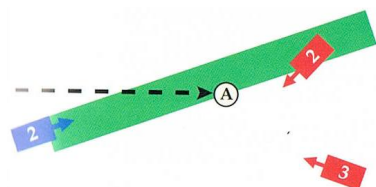
Rys. vi. Gracz N1 jedzie do piłki pod mniejszym kątem i ma ją po swojej prawej stronie, dlatego ma prawo drogi (ROW). Gracz C3 mógłby zgodnie z przepisami dokonać prawidłowego zajeżdżania (ride off) lub zagrania po lewej stronie. Gracz C1 nie może dokonać zagrania, ponieważ byłby pod zbyt dużym kątem, aby mógł dokonać zajeżdżania (ride off). Gdyby gracz B2 chciał zagrywać piłkę lewą stroną, byłby na pozycji zagrażającej graczowi C3 i łamałby Regułę 32b(ii).



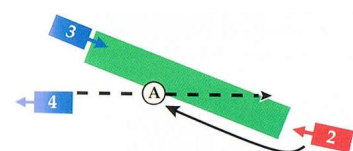
Rys. vii. Gracz N4 uderza do tyłu w kierunku „A”. Gracz N2 i C3 wydają się podążać do piłki pod równymi kątami, ale to gracz N2 ma ROW, ponieważ to on ma piłkę po swojej prawej stronie.



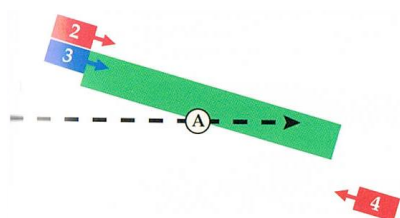
Rys. viii. Gracz C4 jedzi do piłki pod mniejszym kątem do toru jej lotu, więc ma ROW. Gdyby gracz N1 dojeżdżał do piłki pod takim samym kątem czerwony gracz nadal miałby ROW, ponieważ tor piłki (LOB) po swojej prawej stronie.



Rys. ix. Gracz N2 ma prawo drogi (ROW) gdyż podąża w tym samym kierunku co piłka. Gdyby zawodnik C3 był na LOB miałby ROW (zobacz Regulę 33b). Gracz C3 może próbować zablokować kij gracza B2. Jeśli ten drugi zdecyduje się uderzyć piłkę swoją lewą stroną straci ROW i będzie faulował, ponieważ będzie zagrażał graczom czerwonym.



Rys. x. Gracz N4 uderza do tyłu w kierunku „A”. Jeśli zawodnik C2 nie jest na linii lotu piłki, to ROW ma gracz B3, jako że podąża w tym samym kierunku co piłka. Aby nie faulować, gracz C2 musi zmienić kierunek jazdy na „A”, nie stwarzając zagrożenia oraz nie utrudniając jazdy graczowi B3, który ma ROW.

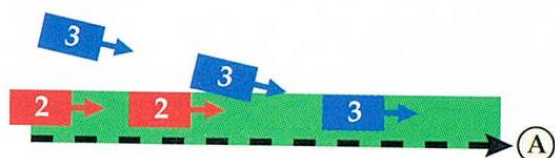


Rys. xi. Gracze N3 oraz C2 mają ROW przed zawodnikiem C4 – ten nie może zagrywać. Gdyby ten ostatni był na linii toru lotu piłki, to on miałby ROW.

Reguła 33g. Zawodnik będący w posiadaniu piłki może zwolnić, żeby uniknąć ewentualnego prawidłowego zajechania (ride off), ale jeśli przeciwnik jest w stanie bezpiecznie wjechać na ROW z piłką będącą przed nim, zawodnik jadący za tym przeciwnikiem nie może wjechać na niego od tyłu i gra się toczy po jego prawej stronie.



Rys. xii. Gracz C2 jest w posiadaniu piłki i uderza ją w kierunku „A”. Prawo drogi (ROW) dla C2 jest zaznaczony zielonym kolorem. Gracz N3 może przejąć prawo drogi (ROW) pod warunkiem że nie stworzy to zagrożenia graczowi C2 i nie utrudni mu to jazdy. C2 nie może wjechać w gracza N3 ani próbować zajechać go (ride off) od tyłu; może jedynie uderzyć piłkę swoją lewą stroną.



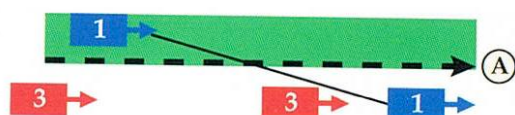
Rys. xii. Niebieski gracz nr 3 chce zgodnie z przepisami zajechać drogę (ride off) graczowi czerwonemu. Jeśli zawodnik C2 zwalnia, aby uniknąć zajechania (ride off), ryzykuje tym samym utratę ROW, jeśli przeciwnik będzie wtedy mógł bezpiecznie przejąć prawo drogi (ROW). Wtedy czerwonemu graczowi pozostaje tylko uderzenie lewą stroną.

Reguła 33h. Jeśli zawodnik uderzy piłkę obok prawego strzemięcia przeciwnika, który jest na torze piłki (LOB) i jedzie z taką samą prędkością, przeciwnik ma prawo grać piłką po swojej prawej stronie. Zawodnik, który uderzył piłkę lub który za nim podąża, nie może wjechać w przeciwnika od tyłu i pozostaje mu jedynie gra po jego lewej stronie.



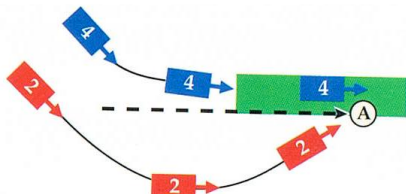
Rys. xiv. Czerwony zawodnik ma piłkę i uderza ją w kierunku „A”, posiadając ROW zaznaczone na zielono. Gracz N3 może raz uderzyć piłkę, po tym jak ta minie jego strzemię i pod warunkiem, że ten nie zwolnił czekając na piłkę. Gracz C2 nie może wjechać w gracza N3 od tyłu, może jedynie uderzyć piłkę lewą stroną.

Reguła 33j. Zawodnik, który ma ROW może grać piłką po swojej prawej stronie. Jeśli zagra lewą stroną, traci ROW i fauluje, jeżeli zagraża innemu zawodnikowi lub zmusza go do zwolnienia albo zajechania.



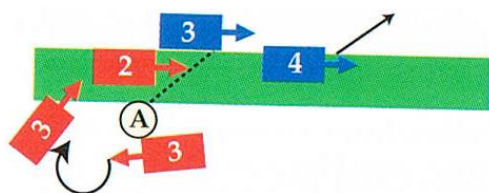
Rys. xv. Gracz N1 ma prawo drogi (ROW), jeżeli zdecyduje się uderzać piłkę lewą stroną, zagrozi graczowi C3 lub zmusi go do zwolnienia.

Reguła 33k. Zawodnik może stracić prawo drogi (ROW) jeżeli, uderzywszy piłkę, zbacza z torze piłki (LOB).



Rys. xvi. Jeśli gracz C2 uderza piłkę spod szyi konia w kierunku „A”, ale nie jest w stanie utrzymać się na linii lotu piłki to prawo drogi (ROW) przechodzi na gracza, który jest pod mniejszym kątem do tej linii, w tym wypadku gracza N4. Czerwony gracz może uderzyć piłkę lewą stroną, zająć drogę (ride off) bądź zablokować jego uderzenie (hooking). (Zobacz Regułę 35j oraz 36a).

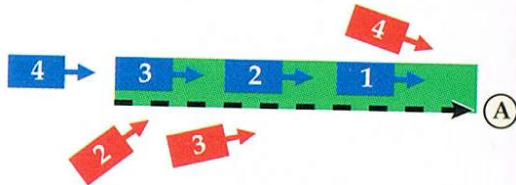
Reguła 33p. Zawodnik z piłką, który zatrzyma się lub zwolni do tempa chodu i jest atakowany przez przeciwnika, ale nie jest blokowany ani nie zajeżdża mu się drogi (ride off), może uderzyć piłkę tylko raz w jakim chce kierunku, po czym musi zostawić piłkę partnerowi na lepszej pozycji (leave it), przyspieszyć z nią albo wybić. Jeżeli zostawi ją partnerowi (leave it), partner ten, atakowany czy nie, musi natychmiast ruszyć z nią albo ją wybić bez opcji uderzenia (tap). Przeciwnik definiowany jest jako atakujący jeżeli znajduje się po prawej lub lewej stronie zawodnika z piłką, w odległości nie większej niż długość konia. Za naruszenie tej reguły zazwyczaj przyznaje się karę 7 (wrzut – throw in), ale jeżeli reguła ta łamana jest przez drużynę nagminnie, surowsza kara może być przyznana. Zawodnik, który postanowi uderzyć (tap) piłkę pod koniem przeciwnika atakującego fauluje jeżeli wjeżdża w niego, chyba że jest to prawidłowe zajeżdżanie (ride off).



Rys. xvii. Gracz C2 jest w posiadaniu piłki a N3 jest na defensywnej pozycji pomiędzy C2 a bramką. N4 musi zrezygnować z prawa drogi (ROW) a C2 musi nadal prowadzić piłkę – może uderzyć (tap) piłkę tylko raz i zostawić ją (leave it), przyspieszyć wraz z nią lub wybić. Jeśli gracz C2 uderzy piłkę w stronę gracza N3, niebieski zawodnik musi natychmiast zrezygnować z ROW bez zagrywania piłki. Jeśli piłka uderzy w konia, nie liczy się to jako zagranie. Jeśli gracz C2 uderzył (tap) piłkę raz, to przy następnym zagraniu (jego lub któregoś z partnerów, np. C3 zwracającego aby go wesprzeć) należy przyspieszyć z nią lub ją wybić.

Reguła 35a,b. Zawodnik nie może jeździć w sposób stwarzający zagrożenie dla koni, graczy, sędziów lub innych osób. Zawodnik musi zajeżdżać (ride off) bark w bark (siodło w siodło) i może spychać ramieniem powyżej łokcia, pod warunkiem że łokieć jest przy ciele. W szczególności zawodnik nie może:

- a. zajeżdżać (ride off) pod takim kątem i przy takiej prędkości, że stwarza zagrożenie dla zawodnika lub jego konia,
- b. wjeżdżać w przeciwnika z przed siodła lub za siodłem.

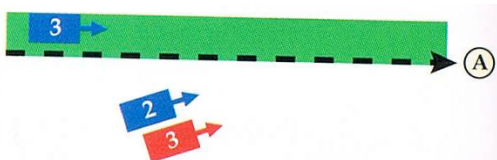


Rys. xviii. Gracz N4 uderza piłkę do N1, który jest na torze piłki (LOB) i ma prawo drogi (ROW). Gracz C4 może zgodnie z zasadami zajeżdżać (ride off) gracza N1.

Gracz C3 może uderzać piłkę lewą stroną (pod warunkiem, że zajędzie on ROW przed lub po uderzeniu), zablokować kij (hooking) zawodników N1 lub N2, jeśli ci chcą uderzać lub przepisowo ich zajeżdżać (ride off) z prawem drogi (ROW). Gracz C3 nie może wjeżdżać od tyłu i musi uważać, żeby nie brać innego zawodnika w kanapkę. (Reguła 35a).

Gracz C2 nie może przepisowo zajeżdżać (ride off) zawodników N3 lub N4, ponieważ jest w stosunku do nich pod zbyt dużym kątem.

Reguła 35c. Gracz nie może zajeżdżać przeciwnikowi drogi (ride off) w poprzek albo ROW innego zawodnika, gdy odległość nie jest bezpieczna.



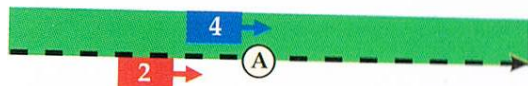
Rys. xix. Gracz B3 ma ROW. Jeśli zawodnik C3 zepchnie N2 na ROW a co za tym idzie przeszkodzi lub zagrozi graczowi N3 będzie to faul.

Reguła 35d. Gracz nie może zajeżdżać (ride off) przeciwnika, który jest już zajeżdżany przez innego zawodnika z jego drużyny (branie w kanapkę – sandwiching).



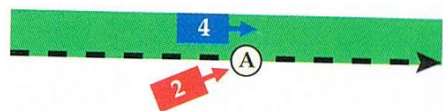
Rys. xx. Gracz niebieski nr 1 jest na ROW i jest zajeżdżany przez gracza C3, jeżeli zawodnik C4 zrobi to samo, będzie to tzw. „kanapka”. C4 może natomiast zablokować uderzenie N1. Jeśli C3 zepchnie N1 z linii i ten wpadnie na C4 będzie to faul przeciwko czerwonym.

Reguła 35f. Zawodnik nie może wyjechać swoim koniem zza przeciwnika i jechać mu pod jego forhend lub bekhend.



Rys. xxi. Gracz C2 nie może od tyłu wjechać pod bekhend lub forhend gracza N4.

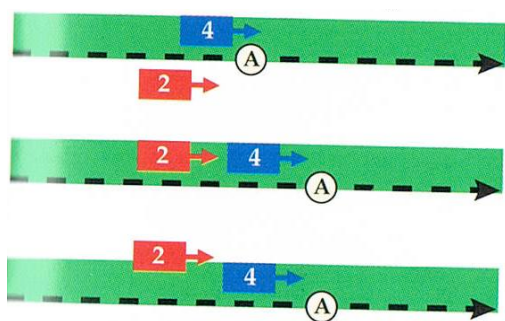
Reguła 35g. Zawodnik nie może użyć konia do zatrzymania uderzenia poprzez jazdę nad piłką i w przeciwnika, gdy ten złożył się już do pełnego uderzenia forhendem czy też bekhendem. Uwaga: zawodnik może jechać nad piłką przy prawidłowym zajeżdżaniu (ride off), gdy przeciwnik uderza (tap) piłkę albo nie złożył się jeszcze do pełnego uderzenia forhendem czy też bekhendem.



Rys. xxii. Gracz C2 nie może przejechać nad piłką jeśli gracz N4 zaczął już wykonywać zamach aby ją uderzyć bekhendem lub forhendem.

Reguła 36a. Aby hooking zawodnika było prawidłowe muszą być spełnione następujące warunki:

- (i) jego koń musi być po tej samej stronie konia przeciwnika co piłka albo w bezpośredniej linii za, a jego kij nie może znajdować się ani nad jego ciałem ani pod, ani też w poprzek nóg konia przeciwnika,
- (ii) cały kij przeciwnika musi być poniżej poziomu barków tegoż przeciwnika,
- (iii) przeciwnik musi być w momencie uderzania piłki.



Rys. xxiii. Gracz C2 może zablokować kij N4, tylko jeśli ten drugi zaczął już wyprowadzać uderzenie, a jego kij jest poniżej poziomu jego barków.

Rys. xxiv. Gracz C2 może zablokować kij niebieskiego gracza, jeśli będzie dokładnie za nim, a N4 wykonuje już zamach.

Rys. xxv. Jeśli gracz C2 nie będzie dokładnie za przeciwnikiem wykonując hooking to będzie faulował.

