

Presseinformation / 25. April 2017

Die wichtigsten Polo-Regeln

Polo ist die älteste Mannschaftssportart der Welt. Wegen der Gefährlichkeit gibt es ein umfangreiches Regelwerk, das die Sicherheit der Pferde und Spieler gewährleisten soll (www.dpv-poloverband.de).

Wer die Grundregeln kennt, findet sich auch als Polo-Neuling schnell ins Spielgeschehen ein. ARENA Polo ist eine Variante des Polospiels. Bedingt durch den Bodenbelag, wird auf einem kleineren Spielfeld mit nur drei Spielern (anstelle von vier) und einem größeren Kunststoffball gespielt.

Wegerecht

Das so genannte Wegerecht (Right of Way) ist die wichtigste und grundlegendste Regel im Polosport. Sie besagt, dass der Spieler, der in der direkten Fluglinie auf der linken Seite folgt, das Recht hat, den Ball zu schlagen (kein anderer Spieler darf dem Spieler in den Weg reiten, um den Ball zu schlagen). Einzige Möglichkeit, sich selbst das Wegerecht zu erkämpfen, ist, den Gegenspieler „abzureiten“, das heißt, in stumpfem Winkel den Gegner mit seinem Pferd abzudrängen. Oder aber sich auf der rechten Seite der Fluglinie des Balles anzunähern und dann den Ball auf der linken Seite des Pferdes zu schlagen.

Seitenwechsel nach einem Tor

Oftmals verwirrend für Polo-Neulinge: Nach jedem Tor wechselt die Spielrichtung. Diese Regel stammt aus der Zeit, als englische Offiziere in der Abendsonne Indiens Polo spielten und die Spielrichtung gegen die untergehende Sonne ein echter Nachteil war. Diese Regel wird bis heute weltweit eingehalten, um auch bei sonstigen äußeren Einflüssen jeder Mannschaft dieselben Chancen einzuräumen.

Das ARENA-Spielfeld

Das ARENA-Spielfeld ist zirka 100 Meter lang und 50 Meter breit. Die Torpfosten, drei Meter hohe Stangen, stehen 3,65 Meter auseinander. Eine obere Begrenzung gibt es nicht. Als Torerfolg wird jeder Ball gerechnet, der zwischen den Pfosten oder den gedachten Verlängerungslinien der Pfosten – egal in welcher Höhe – hindurchgeschlagen wird.

Das Handicap

Polospieler erhalten ein Handicap in einer aufsteigenden Rangfolge beginnend bei -2 bis maximal +10. Sofern ein Spieler kein spezielles ARENA-Handicap hat, wird das Handicap dieses Spielers um einen Zähler nach oben gesetzt. Das reguläre Handicap eines Spielers basiert auf den Leistungen einer vollen Polosaison. Es wird von einer nationalen Kommission nach internationalen Maßstäben bestimmt. Fast 90 Prozent der Spieler haben ein Handicap von -2 bis +1. Die Summe der Einzel-Handicaps ergibt das Gesamthandicap eines Teams. In einem Spiel erhält die Mannschaft mit dem niedrigeren Gesamthandicap eine doppelte Torvorgabe aus der Differenz der Teamhandicaps. Maximal werden vier Tore Unterschied gewährt.

Die Spielzeit

Ein Spiel besteht aus mindestens vier und höchstens acht Spielabschnitten, die Chukker genannt werden. In der Bundesrepublik werden meist vier Chukker gespielt. Bei ARENA Polo ist ein Chukker sechs Minuten und 30 Sekunden lang. Dies ist die reine Spielzeit. Bei Unterbrechung des Spiels durch Pfiff des Schiedsrichters wird die Uhr angehalten. Bei Torerfolgen und Seiten- beziehungsweise Toraus läuft die Spielzeit weiter. Die Pausen zwischen den Chukker betragen vier Minuten, zur Halbzeit sechs Minuten.

Die Schläge

Ähnlich wie im Tennis wird sowohl „Forehand“ als auch „Backhand“ geschlagen – und das auf beiden Seiten des Pferdes (rechte Seite: „Offside“, linke Seite: „Nearside“). Sowohl „Nearside“ als auch „Offside“ sind Vorhand- und Rückhandschläge, auch angeschnittene „Cut“-Schläge sind möglich. Schläge unter dem Hals des Pferdes nennt man „Neckshots“, Schläge hinter dem Rumpf „Tailshots“.

Das Team

Beim ARENA Polo besteht ein Team aus drei Spielern. Die Spieler können ihre Position kurzfristig wechseln, aber sie versuchen stets, zu ihren Ausgangspositionen zurückzukehren, sobald ihnen das möglich ist. Der Spieler auf der Position 1 ist für den Angriff zuständig, Nummer 2 ist ein Mittelfeldspieler. Auf Position Nummer 3, die oftmals mit dem besseren Spieler besetzt ist, wird das Spiel von hinten aufgebaut, der Angriff unterstützt und die Verteidigung übernommen. Generell gibt es im Polosport keinen Torwart, weil ein stehendes Pferd ein gefährliches Hindernis ist.

Der Schiedsrichter

Beim ARENA Polo ist der Schiedsrichter unberitten und verfolgt das Spiel von der Mitte und am Rande des Spielfeldes.

Das Stickhaken ("Hooken")

Der gegnerische Spieler darf mit dem Stick am Schlag gehindert werden. Der angreifende Spieler versucht dabei, den Schlag des anderen zu stören oder zu unterbinden, indem er ihn mit seinem eigenen Stick behindert. Dies ist jedoch nur erlaubt, wenn der gegnerische Reiter sich neben oder maximal gerade dahinter befindet. Ein Haken über den Pferderücken des schlagenden Spielers ist strengstens verboten. Dieses Haken ist nur bis zur Pferderückenhöhe erlaubt.

Das Abreiten

Ein Spieler darf einen anderen abdrängen, um diesen am Schlag zu hindern. Im Polosport heißt das "Abreiten". Der Winkel, aus dem der Zusammenprall ausgeführt wird, darf dabei jedoch nur so groß sein, dass für Reiter und Pferde keine gefährlichen Situationen entstehen. Beim ARENA Polo ist das Abreiten in die Bande nicht erlaubt.

Die Fouls

Im Falle eines Foulspiels (etwa dem Eindringen in das Wegerecht) darf die behinderte Mannschaft am Ort des Geschehens (On the Spot) einen Strafschlag (Penalty) ausführen. Ähnlich wie im Fußball oder im Eishockey kann ein Spieler wegen eines Foulspiels verwahrt und für einen Chukker oder gar vom ganzen Spiel ausgeschlossen werden. Das Eindringen in das Wegerecht eines anderen Spielers wird als Foul gewertet. In der Regel führt dieser Verstoß zu einem Strafschlag.

Weitere Informationen zum Regelwerk finden Sie auf den Homepages des

Deutschen Poloverbandes (www.dpv-poloverband.de) oder der

Hurlingham Polo Association (www.hpa-polo.co.uk/rulesregs_arena.asp)