

Polocrosse gedragsregels op en rond het veld

Scheidsrechters:

- ✓ Veiligheid en welzijn staat op nummer 1.
- ✓ Accepteer verantwoordelijkheid voor alle genomen acties
- ✓ Wees onafhankelijk
- ✓ Vermijd situaties die leiden tot conflicten
- ✓ Wees beleefd, respectvol en sta open voor een gesprek en het beantwoorden van vragen.
- ✓ Waardeer de individuele speler in de sport
- ✓ Wees een voorbeeld in gedrag en persoonlijke vertoning
- ✓ Voorkom enige vorm van (persoonlijke) belediging naar spelers
- ✓ Toon zorg en onderneem actie naar zieke en gewonde spelers en paarden
- ✓ De scheidsrechter moet herkenbaar zijn tijdens de wedstrijd
- ✓ De scheidsrechter heeft altijd stick en fluit bij zich
- ✓ Scheidsrechter kent de polocrosse spelregels
- ✓ Scheidsrechter heeft een paard waarmee deze makkelijk kan scheidsen
- ✓ Zorg ervoor dat speelbenodigheden en het speelveld veilig zijn volgens de standaarden
- ✓ Geef nooit te veel instructies
- ✓ Ga niet in discussie met spelers of toeschouwers
- ✓ Behandel spelers zoals je zelf behandeld zou willen worden
- ✓ Heb kennis van de signalen van de wedstrijd
- ✓ Wees op tijd

Toeschouwers:

- ✓ Hou er rekening mee dat de spelers deelnemen aan de sport/wedstrijd voor hun plezier
- ✓ Respecteer de beslissingen van de scheidsrechters en ga niet in discussie met (hoofd)scheidsrechters, organisatoren, doelscheidsrechters, timekeepers etc. Moedig spelers aan om dit ook niet te doen.
- ✓ Ga niet in discussie met spelers of andere toeschouwers
- ✓ Heb respect voor de tegenstander en behandel deze zoals je zou willen dat jouw team wordt behandeld
- ✓ Moedig alleen positief aan en ga bijv. niet juichen wanneer een tegenstander de bal mist.
- ✓ Schreeuw of ontmoedig de spelers niet wanneer ze een fout maken of niet winnen.
- ✓ Feliciteer alle deelnemers ongeacht de uitkomst van het wedstrijd.
- ✓ Denk aan het taalgebruik.
- ✓ Ga nooit het veld op en/of kom voorbij de veiligheidslijnen, tenzij dat gevraagd wordt door de (hoofd)scheidsrechter.
- ✓ Moedig spelers aan om zich aan de regels te houden en aan de beslissingen die gemaakt worden.
- ✓ Honden moeten ten alle tijden aan de lijn zijn; loslopende honden zijn zeer gevaarlijk tijdens wedstrijden.
- ✓ Respecteer de locatie waar je te gast bent.

Spelers:

- ✓ Speel volgens de regels
- ✓ Ga nooit in discussie met een (hoofd)scheidsrechter, organisator, doelscheidsrechter, timekeeper etc. wanneer je het ergens niet mee eens bent, meldt dit aan je teamcaptain. Deze kan de betreffende persoon benaderen tijdens pauze of na de wedstrijd.
- ✓ Beheers jezelf. Verbaal misbruik, uitlokken of geweld naar spelers of wie dan ook, wordt absoluut niet getolereerd in welke sport dan ook.
- ✓ Werk hard voor jezelf en je team; dat draagt bij aan je team hun presentaties en uiteindelijk dus ook aan je eigen presentatie.
- ✓ Kan tegen je verlies en bedank je tegenstanders na de wedstrijd ook als je verloren hebt.
- ✓ Waardeer het werk van vrijwilligers; bedankt na iedere wedstrijd de scheidsrechters, timekeeping en doelscheidsrechters
- ✓ Behandel alle deelnemers zoals jezelf behandeld zou willen worden. Respecteer iedereen ongeacht hun afkomst, geloofsovertuiging, geslacht of speelniveau
- ✓ Spreek je teamgenoot aan op hun slechte gedrag.
- ✓ Werk samen met je coach, teamgenoten en tegenstanders; zonder hem zou er geen wedstrijd zijn.
- ✓ Respecteer de locatie waar het toernooi plaats vindt; je bent daar te gast.

THE INTERNATIONAL POLOCROSSE COUNCIL
INTERNATIONALE POLOCROSSE REGLEMENTEN

Copyright 1976

Aangenomen 21 & 22 Juni 1976
Herzien 10 & 11 April 1978
Herzien 2 & 3 Juni 1983
Herzien 15 & 16 Juli 1987
Herzien 19 Mei 1992
Herzien 16 & 17 April 1996
Herzien 9 Juli 2002
Herzien 30 April 2007
Herzien 15 juli 2009
Herzien 10 juli 2013

NOTE: elke speler of official die deel wil nemen aan een polocrosse-activiteit in een ander land, moet een schriftelijke goedkeuring van zijn of haar nationale association hebben.

Elke speler welke geschorst is om polocrosse te spelen in zijn/haar land, is daarbij automatische geschorst in alle andere landen en associations. Schorsing van speler moeten doorgegeven worden aan de IPC secretariaat.

1. Hoogte van de paarden

Er zit geen beperking of voorwaarden aan de hoogte van de paarden. De paarden moeten fit zijn en vrij van gevaarlijke ondeugden en ziekten.

2. Paard waarmee niet gespeeld mag worden - Penalty 5

- (a) Een paard dat blind is aan één oog mag niet aan het spel deelnemen.
Er mag niet worden gespeeld met een hengst.
Een paard dat ondeugden vertoont of niet goed onder controle gehouden kan worden, zal niet worden toegelaten in het spel.
Een paard, dat volgens de scheidsrechter niet geschikt of onveilig voor andere spelers of paarden is, mag niet meespelen.
- (b) Stimulerende middelen mogen niet worden toegediend aan paarden die deelnemen aan een polocrosse toernooi. Middelen/medicatie welke voorgeschreven zijn door een hiervoor gecertificeerde veterinaire beambte dienen meegedeeld te worden.

3. Één paard per speler

- (a) Elke speler in een toernooi óf wedstrijd mag maar gebruik maken van één paard, behalve in het geval van een ongeluk of verwonding van het paard. Een vervanging moet worden toegestaan door het Toernooi Geschillen Comité. Twee spelers mogen géén gebruik maken van één en hetzelfde paard.

Vervangend Paard

- (b) Als een speler of paard gewond is, kan een periode van maximaal 10 minuten worden toegestaan om te herstellen, anders zal een benoemde paard/berijder of een vervangend paard/rijder hun plaats innemen. De aanvoerder van het aangedane team mag direct de spelers van de aangedane sectie reorganiseren. Het originele paard of speler mag opnieuw aan het spel deelnemen als hij/zij gezond wordt verklaard door een dierenarts of arts. Alle reserve paarden zullen direct ter beschikking staan en krijgen van de scheidsrechter maximaal een periode van 10 minuten om het veld op te rijden.
- (c) Een geblesseerde speler mag opnieuw deelnemen aan het toernooi wanneer deze fit is verklaard door de scheidsrechter en/of d.m.v. een verklaring van een arts. Wanneer de speler bewusteloos is geweest, is een verklaring van een arts verplicht.

4. Nieuw paard

Geen enkele speler mag met een nieuw paard spelen tijdens de duur van een wedstrijd zonder de toestemming van de scheidsrechter. Deze toestemming zal alleen worden verleend bij de volgende situaties:

- (a) In het geval van verwonding van een paard, als de scheidsrechter van mening is dat het paard door die verwonding ongeschikt is om door te spelen.
- (b) Als de scheidsrechter een paard ongeschikt of onveilig acht.

- (c) In het geval dat de scheidsrechter óf een dierenarts een paard ongeschikt om te spelen verklaart vanwege stress en er hierdoor een vervangend paard nodig is, dan heeft de tegenpartij ook de mogelijkheid om een nieuw paard in te brengen. Met dit paard wordt de rest van het toernooi gespeeld.
- (d) Dat geen enkel team een vervangend paard op mag offeren aan een ander team, tenzij ze al hun ingedeelde spellen hebben gespeeld én het paard voldoende hersteltijd heeft gehad én dat het paard niet de maximale toegestane speltijd zal overschrijden.

5. Vervangende Speler

- (a) Het spel wordt gestopt voor bloedwonden van zowel paard als berijder. Het spel zal niet worden voortgezet zolang er niet voor de bloedwond gezorgd wordt.
- (b) Als een speler of paard gewond is, kan een periode van maximaal 10 minuten worden toegestaan voor herstel, anders zal een benoemd paard/berijder of een vervangend paard/berijder hun plaats innemen.
- (c) Een geblesseerde speler mag opnieuw deelnemen aan het toernooi wanneer deze fit is verklaard door de scheidsrechter en/of d.m.v. een verklaring van een arts. Wanneer de speler bewusteloos is geweest, is een verklaring van een arts verplicht.

6. Afmeting van Terrein

- (a) De afmeting van het veld zal overeenkomstig zijn met de afmetingen in tabel bij reglement 6f en het figuur onder reglement 22.
- (b) Doelpalen moeten 2,5 meter uit elkaar staan en tenminste 5 meter hoog zijn en licht genoeg zijn om omgeduwd of gebroken te worden als er mee in botsing gekomen wordt en moet geconstrueerd zijn van óf ondersteund worden door zulk materiaal dat geen verwondingen veroorzaakt aan speler of paard.
- (c) Alle lijnen moeten duidelijk gemarkeerd en gedefinieerd zijn, zodat ze gemakkelijk gezien kunnen worden door zowel spelers als scheidsrechters.
- (d) Grens- en Penalty Lijnen moeten ook gemarkeerd zijn met flexibele, 1 meter hoge vlaggen, die 3 meter buiten de zijlijn geplaatst zijn.

Macht van de scheidsrechter om het spel te schorsen

- (e) De scheidsrechter heeft de macht om het spel te schorsen, totdat hij/zij er tevreden mee is hoe het veld, paarden, spelers en officials zich houden aan het vastgestelde reglement.
- (f) Een standaard polocrosse veld heeft de volgende afmetingen:

Lengte	146.5 meter
Breedte:	55.0 meter
Doelgebieden/boxen:	27.5 meter lang
Middenveld:	91.5 meter lang
Doelpalen:	2.5 meter breed, 5 meter hoog
Straal van de cirkel voor het doel:	10.0 meter – voor en achter de lijn. Alleen de 2 doel scheidsrechters mogen in de cirkel komen achter het doel.
Veiligheids lijnen:	Afstand zijlijnen voor toeschouwers – minimaal 3m Uitloop / ren gebied achter doel – minimaal 12 m Afstand tussen velden in breedte – minimaal 10 m Afstand tussen velden aan kopzijde – minimaal 24 m Afstand tussen velden kopzijde-zijkant – minimaal 22m

7. Bal

De bal moet een sponzige, rubberen bal zijn met een dikke buitenlaag. De bal heeft een diameter van 100 tot 103 mm en een eindgewicht van 140-155 gram. De bal moet een stuitvermogen hebben van 55% tot 65% wanneer de bal valt op zeeniveau.

8. Spelers

- (a) Een team moet gelimiteerd worden tot zes spelers per kant, bestaande uit twee secties van drie spelers in alle wedstrijden. Deze secties zullen afwisselend chukka's spelen en de totaalscore van de twee secties bepalen de eindscore, behalve in het geval van Penalty 4.
- (b) Een team mag bestaan uit elke combinatie van mannelijke en vrouwelijke spelers, met een maximum van zes spelers per kant. De precieze combinatie zal voorafgaand aan een toernooi of wedstrijd worden bepaald door de bond of vereniging die het toernooi organiseert.

De volgende combinaties worden als standaard erkend:

Mannen Team	6 Mannen
Vrouwen Team	6 Vrouwen
Gemengd Team	3 Mannen en 3 Vrouwen
Open Team	Elke combinatie van Mannen & Vrouwen met een maximum van 6 spelers
Jongeren Team	Elke combinatie van spelers vanaf 16 tot 21 jaar met een maximum van 6 spelers
Jeugd Team	Elke combinatie van jeugdigen beneden 16 jaar met een maximum van 6 spelers
Junioren Team	Elke combinatie van junioren beneden 12 jaar met een maximum van 6 spelers.
Veteranen Team	Elke combinatie van senioren spelers met een leeftijd van tenminste 40 jaar met een maximum van 6 spelers.

Bepaling leeftijdsgrens

- (c) Alwaar een leeftijdsgrens bestaat, geldt de leeftijd van de speler op 1 januari van het huidige jaar.

Bewijs van geboortedatum

- (d) Alwaar een leeftijdsgrens bestaat, moet het bewijs van geboortedatum worden verschaft aan de nationale leidinggevende instantie op het tijdstip van registratie/affiliatie bij die nationale instantie.

Stimulerende middelen

- (e) Gebruik van stimulerende middelen is verboden voor spelers die deelnemen aan een polocrosse toernooi. Middelen/medicatie welke voorgeschreven zijn door een hiervoor gecertificeerde veterinaire beambte dienen meegedeeld te worden.

Vloeken en/of schelden. Penalty 1 en bij aanhoudend vloeken en/of schelden penalty 2 of 3

- (f) Elke speler die vloekt en/of scheldt tijdens het spel zal gestraft worden.

9. Benoeming van de Secties

- (a) De aanvoerder van het team zal voorafgaande de wedstrijd de sectie volgorde en de opstelling direct aan de scheidsrechter en tijdtafel doorgeven. Dan rijdt de aanvoerder door naar de spelkant die gekozen wordt door het opgooien van een munt, zodra dit door de scheidsrechter gevraagd wordt.
- (b) Voor internationale wedstrijden óf als het vereist wordt, moet 9a twee uur vóór de start van de wedstrijd gedaan worden. De details moeten in gesloten enveloppen afgegeven worden aan de referee. De enveloppen mogen niet worden geopend worden vooraleer beide enveloppen in het bezit van de scheidsrechter zijn.

Gemengd Team Spelers

- (c) Tijdens een "Gemengde Team"-competitie moet de mannen sectie tegen de mannen sectie spelen en de vrouwen sectie tegen de vrouwen sectie spelen, dit geldt tijdens het gehele toernooi.
- (d) Zodra ze worden benoemd voor hun eerste wedstrijd, zullen de spelers gedurende het gehele toernooi in dezelfde team indeling moeten blijven spelen. Dit is niet van toepassing tijdens een internationale competitie.

10. Wissel van Spelers

Spelers binnen een sectie van een team mogen van positie wisselen tijdens de duur van de wedstrijd, mits:

- (a) De wissel tussen twee chukka's in is en niet tijdens de chukka's.
- (b) De scheidsrechter op de hoogte is gebracht.
- (c) De aanvoerder van de tegenpartij op de hoogte is gebracht.
- (d) De shirtnummers van de spelers worden gewisseld.
- (e) Als een vervangend paard en/of speler wordt ingezet, mag de aanvoerder van het team het paard en/of speler in elke gewenste positie inzetten.
- (f) Een penalty doelpunt zal aan de tegenpartij worden gegeven als er niet voldaan wordt aan a), b), c) en d).
- (g) Als er met een vervangend paard/speler wordt gespeeld, mag dit vervangend paard/deze speler geen hogere niveau hebben dan het paard/de speler die vervangen wordt. Deze regel geldt niet voor internationale wedstrijden.

11. Linkshandige Spelers - Penalty 1

- (a) Een speler mag, tijdens de duur van het spel, de stick niet in een andere hand nemen.
- (b) De scheidsrechter moet op de hoogte gebracht worden van de aanwezigheid van linkshandige spelers vóór aanvang van de wedstrijd en hij/zij zal alle spelers hiervan op de hoogte brengen.

12. Vervanging van Spelers tijdens een Toernooi

Als een speler tijdens een toernooi om wat voor een reden dan ook niet kan spelen of als een bonafide lid van een team onmogelijk kan spelen door ziekte of ongeval in de eerste delen van het toernooi, mag hij/zij vervangen worden door een speler die door de reglementen wordt goedgekeurd. In alle gevallen van deze regel moeten de organisatoren van het toernooi hierover geraadpleegd worden. Dit tenzij voorwaarden van het toernooi anders bepalen.

13. Dubbele inzet van Spelers

Als er maar vijf spelers aanwezig zijn om te spelen, mag door één speler met twee verschillende paarden worden gespeeld, één in elke sectie:-

- (a) Alleen bij goedkeuring door spel- of toernooi organisatoren mag er met dubbele inzet van één speler gespeeld worden.
- (b) Het betreffende team moet tijdens een toernooi of wedstrijd elke beschikbare extra speler van hetzelfde niveau accepteren welke het team kan aanvullen, mits de speler beschikbaar is vóór de start van het toernooi of de wedstrijd.
- (c) Als een dubbele inzet van een speler voorkomt moet deze speler spelen op de nummer 2 positie in minimaal één van de twee secties.
- (d) Er mag maar maximaal één speler dubbel ingezet worden. Dat wil zeggen dat een team uit minimaal 5 spelers moet bestaan.
- (e) Bonden en verenigingen die meer dan één team tijdens een toernooi hebben opgegeven, moeten, waar een leegte bestaat in hun team, deze eerst opvullen binnen hun sterkste team.

14. Twee Scheidsrechters

- (a) Als twee scheidsrechters een wedstrijd leiden, gooit één scheidsrechter de bal in en de andere scheidsrechter kan achter de opstellingen staan. Scheidsrechters zullen afwisselend ingooien nadat een doelpunt is gescoord. Beide scheidsrechters hebben evenveel zeggenschap tijdens de wedstrijd. De scheidsrechters moeten tijdens de gehele wedstrijd de spelers tussen hen in houden en één scheidsrechter let op de speler met de bal en de ander let op de rest van de spelers.
- (b) Bij internationale wedstrijden heeft de aanvoerder van elk team het recht om een scheidsrechter te selecteren uit een panel van vier scheidsrechters, van wie er twee gekozen mogen worden door het land waar de wedstrijd wordt gespeeld en twee door het gastland.

Referee/ hoofdscheidsrechter

- (c) De referee zal aangewezen worden door het comité dat het toernooi organiseert óf door het land waar de wedstrijd wordt gespeeld.
- (d) De aanvoerder van een team óf de vertegenwoordiger van de aanvoerder van de andere sectie zijn de enige mensen die mogen protesteren tegen de referee, maar ze mogen niet in discussie gaan met de referee. De eindbeslissing ligt bij de referee.

15. Doelscheidsrechters

- (a) Tijdens alle toernooien zullen doelscheidsrechters aangewezen worden. De doelscheidsrechters moeten volwassen zijn en ze moeten verklaring afleggen aan de scheidsrechter op diens verzoek. Dit over doelpunten of andere punten (met name de 10-meter cirkel). Maar de scheidsrechter zal alle beslissingen maken.
- (b) De doelscheidsrechter zal met de stick boven zijn/haar hoofd zwaaien om aan te geven dat er een doelpunt is gevallen óf de doelscheidsrechter zal met de stick beneden knieniveau zwaaien om een gemist doelpunt aan te geven. De doelscheidsrechters bevinden zich 3 meter achter de doelpalen.

Scheidrechter mag overtreffen

- (c) De scheidsrechter heeft het recht om doelscheidsrechters te overtreffen, ondanks dat hij/zij wel of geen teken van de doelscheidsrechter krijgt.

16. Bijhouders van tijd & scoretellers

In elk spel of wedstrijd is er een officiële bijhouder van de tijd en een officiële scoreteller. Zij zullen berichten over het aantal gescoorde doelpunten en de resterende speeltijd, als de scheidsrechter hierom vraagt. Elk team dat aan de wedstrijd deelneemt heeft er recht op om een officiële afgevaardigde bij bijhouder van tijd en scoreteller te hebben. Tijdens internationale wedstrijden staan er scoreborden, waarop nummers staan die minimaal 230 mm hoog zijn en de nummers moeten goed zichtbaar zijn voor alle toeschouwers.

17. Spelduur

(a) De maximale spelduur zal acht chukka's van acht minuten bedragen, elk met een interval van twee minuten na elke chukka. Elke sectie zal afwisselend chukka's spelen. Een uur voordat de wedstrijd begint zal een afgevaardigde van elk team, in overleg met het Toernooi Comité, beslissen over de lengte en het aantal chukka's dat zal worden gespeeld. Elke sectie van het team zal wisselen en spelen in tegenovergestelde richting in opeenvolgende chukka's. Als er geen overeenstemming kan worden bereikt zal de scheidsrechter de eindbeslissing maken.

Maximum speeltijd

(b) Een paard mag maximaal 54 minuten per dag spelen.

Kortere spelduur in verband met handicap

(c) Als er wedstrijden worden gespeeld met een handicap systeem en de chukka's minder dan het maximale aantal zijn, zal het handicap verschil verhoudingsgewijs worden bepaald aan de hand van het aantal chukka's wat gespeeld wordt. Fouten door onjuiste handicaps of fouten in de goedkeuringen van het geschatte aantal doelpunten moeten betwist worden vóórdat de wedstrijd begint. Daarna mag er geen protest gevoerd meer worden.

18. Beëindiging van Chukka

(a) Elke chukka moet eindigen bij de afloop van de voorgeschreven tijd en de bal moet blijven liggen bij het eerste geluid van de bel.

Overtredingen bij beëindiging van het spel

(b) In het geval van een overtreding voordat de speeltijd beëindigd is en er onvoldoende tijd is om een penalty uit te voeren, zal die penalty uitgevoerd worden aan het begin van de volgende chukka. Als tijdens de laatste chukka van het spel een penalty wordt gegeven in het doelgebied met als voordeel van het aanvallende team en de overige speeltijd te kort is om deze penalty te nemen voordat de bel gaat, dan wordt de speeltijd verlengd zodat een doelpunt poging gemaakt kan worden. Na deze poging eindigt het spel, ongeacht of het een doelpunt is gescoord of niet. Als er dan geen verdere overtredingen door het verdedigende team gemaakt worden, is de bal dood en eindigt het spel.

Gelijkspel

(c) In het geval van gelijkspel, moet de sectie die zich niet op het veld bevindt het spel voortzetten totdat het volgend doelpunt wordt gemaakt. Nadat er gescoord is eindigt het spel.

(d) De scheidsrechter heeft het recht om zelf tijdelijk stoppen met het spel, voor elke reden die hij/zij noodzakelijk acht.

19. Niet uitgespeeld Spel

In het geval dat een spel gestopt wordt door de scheidsrechter in verband met het invallen van de duisternis, weersomstandigheden of voor een andere oorzaak gedurende de dag, zal het spel worden hervat bij hetzelfde puntenaantal, dezelfde tijd, chukka én positie van de bal ten tijde van het stoppen van het spel.

Als door omstandigheden niet op de geplande dag of dagen van het toernooi gespeeld kan worden, zal het spel afgezegd worden. Nieuwe organisatie van het spel wordt overgelaten aan de vereniging of het comité/toernooi organisatie waar het spel gehouden werd.

20. Meeste Doelpunten wint Spel

De kant die de meeste doelpunten scoort wint het spel.

21. Beschermend Hoofddekseel.

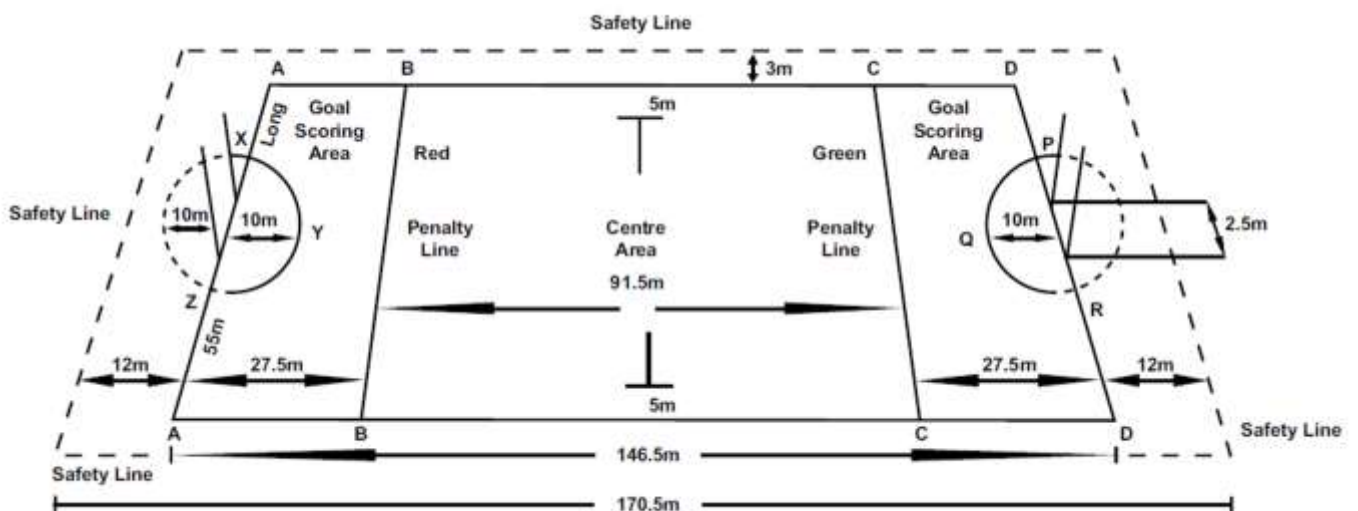
(a) Geen enkele speler mag meespelen in een toernooi of wedstrijd zonder het dragen van een beschermende helm of cap, welke is goedgekeurd door zijn/haar nationale bond. Aan de helm moet minimaal een driepuntstuit met een snel te openen clip zijn bevestigd.

Verlies van Hoofddekseel

(b) Als een speler zijn/haar helm verliest, zal de scheidsrechter het spel stopzetten om de speler de mogelijkheid te geven de helm weer op te zetten. Het spel zal opnieuw gestart worden door de scheidsrechter, die een vrije worp geeft tegen het team waardoor het spel stil kwam te liggen.

22. Correcte Kleding en Gerei.

- (a) Spelers moeten naar behoren gekleed gaan in geregistreerde kleuren van de Nationale Bond, rijlaarzen, goedgekeurde hoofddeksels en witte broeken.
- (b) De scheidsrechter moet naar behoren gekleed gaan in een witte broek, goedgekeurde helm, scheidsrechters jas en rijlaarzen.
- (c) Spelers mogen geen scherpe wielsporen dragen.
- (d) De scheidsrechter heeft het recht om te bepalen of de bidden veilig zijn. Bidden met uitsteeksels aan de zijkant ("Scharen") zijn niet toegestaan. Bidden moeten een mondstuk hebben en de teugels moeten eraan bevestigd kunnen worden.
- (e) Alle gerei moet goed in orde zijn.
- (f) Alle zadels moeten voorzien zijn van een singel, oversingel en borsttuig of een combinatie van buikriem, oversingel en borsttuig.
- (g) Western zadels of zadels voorzien van een "knop" mogen niet gebruikt worden.
- (h) Een polocrosse stick mag elke lengte hebben maar de kop moet een lengte hebben die niet groter is dan 216 mm bij 184 mm en mag geen metalen bevestigingen of uitsteeksels hebben.
- (i) Spelers moeten hun rugnummer correct en goed zichtbaar dragen, rugnummer moet minimaal 230 mm groot zijn. Het tweede nummer moet goed zichtbaar op arm of aan de voorkant van het shirt gedragen worden en dit nummer moet minimaal 115 mm zijn.
"Aanvallende" spelers dragen nummer 1
"Midden" spelers dragen nummer 2
"Verdedigende" spelers dragen nummer 3
- (j) Paarden moeten spelen met beschermende bandages of 3-in-1 beschermers en springschoenen om de hoeven te beschermen. Dit aan alle vier de benen.
- (k) Alle zweepen moeten aan het uiteinde voorzien zijn van een flap van tenminste 12.5 mm breed en 50 mm lang.
- (l) Gescheiden teugels en slofteugels zijn verboden. Een slofteugel wordt gedefinieerd als elke aanhechting aan de hand door bit tot het zadel, singel, voortuig etc., of iets, dat kan worden beschouwd als een tweede teugel. Een professioneel vervaardigde Market Harborough wordt geaccepteerd. Gescheiden teugels zijn teugels die niet aan elkaar verbonden zijn en dus bestaan uit twee losse delen.
- (m) Een gedetailleerde lijst over het gebruik van sporen/zweepen en elk ander harnachement, dat normaliter wordt gebruikt bij het paard tijdens het spelen van polocrosse, wordt overhandigd en de eigenaar moet zorgen dat er met hetzelfde bit wordt gespeeld tijdens een wedstrijd waarmee het paard normaal wordt gereden.

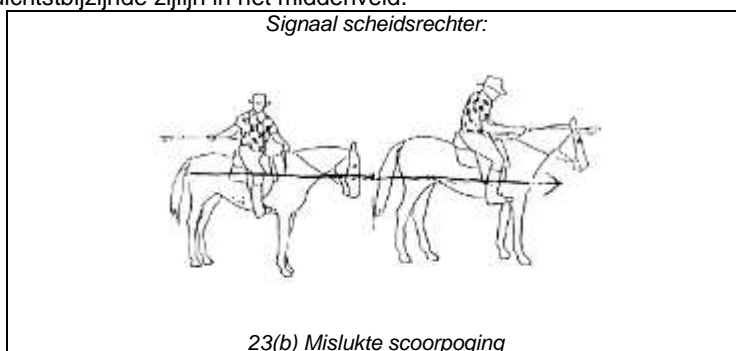


23. Doelgebieden

- (a) Men moet proberen te scoren vanuit de gebieden $AXYZA^1B^1B$ of $DPQRD^1C^1C$ (zie figuur hierboven). Deze worden 'doelgebieden' genoemd. Het zal niet als doelpunt worden geacht als er gescoord wordt buiten BB^1 of CC^1 en ook niet als er gescoord wordt vanuit XYZ of PQR .

Ingooien nadat een poging tot scoren is mislukt

- (b) Mocht de no. 1 een poging tot scoren missen of mocht tijdens een poging tot scoren de bal over de achterlijn komen door de no. 3, dan mag de no. 3 een penalty nemen bij de penalty lijn. Vanaf het punt waar de bal naast het doel / over de achterlijn ging wordt een denkbeeldige streep getrokken naar de penalty lijn. Dit is het punt van waar de no. 3 de 10 meter gooi mag nemen. Vanaf dat punt moet de bal tenminste 10 meter ver gegooid worden in elke willekeurige, voorwaartse richting. Alle spelers moeten minimaal 10 meter verwijderd zijn van de plek waar de gooi plaatsvindt. Behalve de no. 1 speler van de tegenpartij; deze volgt de no. 3 (paard no. 1 zijn neus op de hoogte van heup paard no.3) en zal de no. 3 niet hinderen tijdens de het nemen van de penalty. De spelers mogen niet proberen om de bal aan te raken of de no. 3 te hinderen totdat deze én de bal minimaal 10 meter verder zijn. De speler die ingooide zal de eerste poging om de bal mogen maken, mits de speler de controle over de bal behoudt.
- (c) Als de ingooi géén 10 meter ver komt, dan zal de scheidsrechter de bal ingooien vanaf de dichtstbijzijnde zijlijn in het middenveld.



Belemmering bij het nemen van Penalty 1.

- (d) Als de "Aanvallende" speler no. 1 de penaltynemer hindert of als de anderen geen 10 meter afstand houden dan zal een zwaardere penalty worden gegeven.

24. Gedefinieerd spelgebied

Alleen de Groene no. 1 speler en de Rode no. 3 mogen in het gebied AA^1B^1B spelen en alleen de Rode no.1 en Groene no.3 mogen spelen in het gebied DD^1C^1C . Alle spelers, inclusief de no.2 spelers van beide kanten, mogen spelen in het gebied BCC^1B^1 , dit is het enige gebied waarin de no.2 spelers mogen spelen.

25. Hoe het spel van start gaat

Bij de start van het spel moeten de spelers zich als volgt opstellen:-

- (a) In twee parallel lopende lijnen, knie tot knie, met het gezicht richting scheidsrechter.
- (b) Nummer 1 (Aanvallende) spelers zo dicht mogelijk bij de ingooi, gevolgd door Nummer 2 (Midden) spelers met de Nummer 3 (Verdedigings) speler in het achterste gedeelte. Alle paarden staan niet dicht bij elkaar dan de lengte van neus tot staart en niet verder uit elkaar dan de lengte van een paard.
- (c) De "Aanvallende" spelers moeten 5 meter van de zijlijn af staan en de scheidsrechter moet minstens 3 meter van de spelers verwijderd staan.
- (d) Elke sectie moet zich opstellen aan de kant van het veld dat het dichtst bij het doel ligt welke zij verdedigen.
- (e) Op de T: middenlijn van het veld nabij de zijlijn, aangegeven door de scheidsrechter.
- (f) De scheidsrechter zal de bal met zijn hand ingooien tussen de tegenoverstaande teams. De bal moet over de hoofden en binnen het bereik van de sticks van de spelers komen. De scheidsrechter zal de bal laag houden tot het moment van de ingooi. Als de bal niet correct ingegooid wordt en/of de bal komt meteen buitenspel na de ingooi, dan moet de scheidsrechter op de fluit blazen en opnieuw ingooien.
- (g) Echter, met betrekking tot 25(f), mocht de bal eerst in een net komen en vervolgens komt de bal buitenspel, dan zal de scheidsrechter een penalty uitdelen tegen de betreffende sectie.
- (h) Spelers mogen niet beginnen met het spel zolang de bal nog in de handen van de scheidsrechter is.
- (i) Na elk doelpunt dat gescoord wordt zal de scheidsrechter de bal ingooien vanaf de andere zijlijn.

- (j) De teams krijgen een redelijke hoeveelheid tijd om zich op te stellen bij de T. (paarden moeten minimaal in een draf komen)
- (k) De eerste opstelling van een chukka zal beginnen aan dezelfde kant van het veld, waar zich de bijhouder van de tijd bevindt.

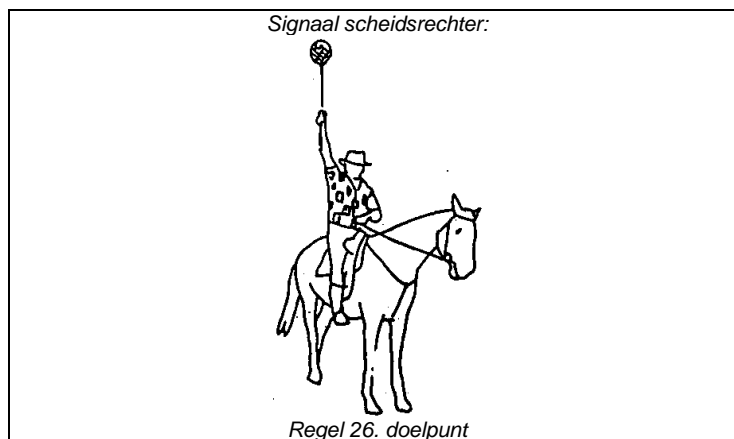
26. Hoe een doelpunt gemaakt wordt.

Een doelpunt wordt gemaakt als:-

- (a) Als de "Aanvaller" no.1 de bal vanuit het doelgebied door en tussen de doelpalen gooit, op elke mogelijke hoogte zodanig dat de hoeven van zijn/haar paard zich niet op of binnen de 10 meter cirkel bevinden en dat de "Aanvaller" niet de stick en bal door de doelpalen gooit.
- (b) De bal door de "Aanvaller" no. 1 gegooid wordt en tijdens het passeren de no. 3 van de tegenpartij of zijn/haar paard raakt, maar de bal toch door de doelpalen komt. Dit zelfs als deze no. 3 zich binnen de 10 meter cirkel bevindt.

Stick van Aanvaller toegestaan over Middenlijn tijdens Internationale Wedstrijden

- (c) De stick van de "Aanvaller" met de bal erin, mag de middenlijn van het paard passeren, zonder dat daarvoor een penalty gegeven wordt of dat het als vals spel beschouwd wordt, mits dat de speler op het punt staat de bal in zijn/haar doel proberen te werpen, en de hoeven van zijn/haar paard zich niet op of over de 10-meter cirkel bevinden en op voorwaarde dat de "Aanvaller" niet de stick en bal door de doelpalen gooit.
- (d) Als de Nummer 3 of Achter de bal vangt voordat de bal door de doelpalen heen gaat, met de hoeven van zijn/haar paard op of over de achterlijn, tussen de doelpalen.



27. Overschrijden van de Penalty Lijn - Penalty 1

- (a) De bal mag niet over de Penalty Lijnen BB¹ of CC¹ gedragen worden.
- (b) Een speler die de bal tot aan de Penalty Lijn draagt, moet de bal zodanig over de lijn gooien dat de bal de grond raakt aan de andere kant van de lijn en zodanig dat hij/zij de bal niet in het bezit heeft terwijl zijn/haar paard de lijn overschrijdt. Echter, de bal mag gegooid worden door één speler van één kant vanaf de Penalty Lijn en mag gevangen worden door een andere speler aan de andere kant van de Penalty Lijn.
- (c) Als er een speler de overtreding maakt door de bal te dragen over de penalty lijn, dan zal de plaats van waaruit de penalty genomen moet worden liggen in het gebied waar de overtreden speler bezig was.

28. Bal buitenspel.

- (a) Als de bal of een hoof zich op de lijn bevindt, dan is de bal "buitenspel". Als de speler de bal draagt, zal de speler binnen of buitenspel bevonden worden door de positie van de hoof/hoeven van zijn/haar paard en niet door de positie van de bal ten opzichte van de zijlijn of elke andere lijn.

Bal op de Penalty Lijn - Penalty 1.

- (b) Een bal die op de penalty lijn ligt mag alleen worden opgepikt door spelers die zich op het middenveld bevinden.
- (c) Als de bal uit is en wordt ingegooid door de scheidsrechter, zal de bal zo dicht mogelijk worden ingegooid bij de plek waar de bal uit het speelveld ging. Scheidsrechters moeten dit doen naar eigen inzicht als deze plek dichtbij de Penalty lijn of achterste zijlijn ligt. Maar dit mag niet dichtbij de Penalty lijn of achterste zijlijn zijn dan 5 meter.

29. Speler die toestemming heeft om het veld opnieuw te betreden - Penalty 1 of 2.

- (a) Elke speler die met opzet buiten de grenzen van het veld rijdt óf elke speler die buiten de zijlijnen van het veld geforceerd wordt, moet door zijn/haar tegenstanders worden toegestaan om het veld opnieuw te betreden, op een punt binnen 10 meter vanaf de plek waar hij/zij buiten het veld raakte en/of eruit geforceerd raakte; op voorwaarde dat de speler opnieuw het veld op komt in het gebied waar hij/zij buitenspel raakte.

Opzettelijk de zijlijn overschrijden - Penalty 1

- (b) Een speler met de bal in zijn/haar bezit, mag niet opzettelijk de zijlijnen overschrijden.

Speler die de bal over de zijlijn draagt - Penalty 1

- (c) Als een speler die de bal draagt, weggedrukt wordt en hierdoor het overschrijden van de zijlijn onvermijdelijk is, moet hij/zij de bal terug in het veld gooien vóórdat de zijlijn overschreden wordt, dus de zijlijn mag niet gepasseerd worden met de bal in zijn/haar bezit.

30. Achterlijn Penalty

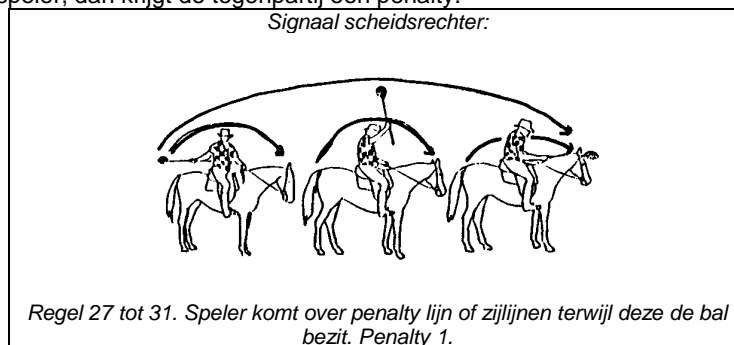
- (a) Als een speler, die in het bezit is van de bal opzettelijk of onopzettelijk over de achterlijn rijdt, een penalty tegen krijgt, moet deze penalty genomen worden vanaf de plek waar hij/zij de achterlijn overschreed en de bal moet hierbij minimaal 10 meter ver worden gegooid.
- (b) Om deze Penalty uit te voeren mag een speler zich verplaatsen tot aan de plek op de achterlijn, aangewezen door de scheidsrechter, buiten de omtrek van het veld.

31. Bal over Zijlijn - Penalty 1, 2 of 3

- (a) Een speler mag niet de bal over een zijlijn van het veld gooien of door het gebruik van zijn/haar stick zelf veroorzaken dat een bal de zijlijn van het veld overschrijdt. De penalty moet worden uitgevoerd vanaf de plek waar de bal de zijlijn overschreed. Als een speler veroorzaakt dat de bal over de zijlijn komt, door een gooi, oprapen van de bal of als zijn/haar stick geraakt wordt terwijl deze in zijn/haar bezit is, dan krijgt de tegenpartij een vrije worp.

Bal Buitenspel

- (b) Een penalty die gegeven wordt aan een speler, die veroorzaakt heeft dat de bal buiten het spel komt over de achterlijn of zijlijn, zal genomen moeten worden vanaf de plek waar de bal de achterlijn of zijlijn overschreed en moet minimaal 10 meter weg worden geworpen in willekeurige richting.
- (c) Als een bal buiten het spel komt doordat de bal per ongeluk via het paard over de achterlijn of zijlijn komt, zal het spel herstart worden met een opstelling op de exacte plaats waar de bal de lijn overschreed. Beide teams moeten zich goed opstellen. Als een speler op het punt staat om over een zijlijn geforceerd te worden en hierbij opzettelijk zelf de bal buitenspel brengt of het paard van een andere speler, dan krijgt de tegenpartij een penalty.



32. Speler die Penalty Lijn overschrijdt - Penalty 1, 2 of 3.

Een speler die niet mag spelen in het doelgebied mag de Penalty Lijn overschrijden op voorwaarde dat: -

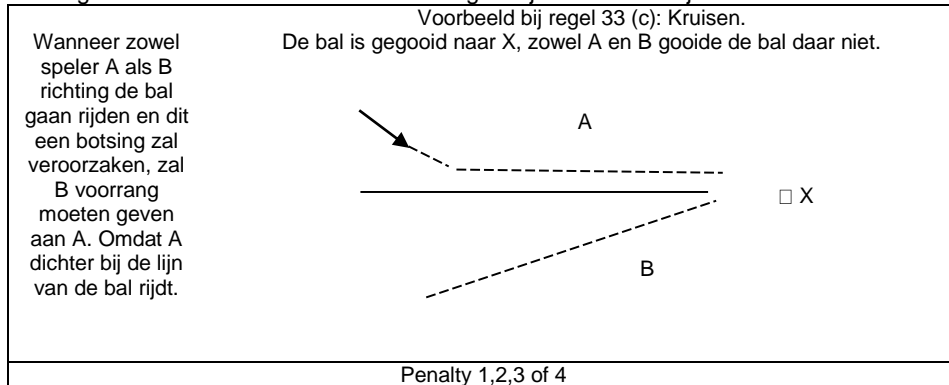
- (a) Hij/zij de bal niet over de lijn draagt.
- (b) Hij/zij onmiddellijk uit de weg gaat om zo de spelers, welke zijn toegestaan in dit gebied, op geen enkele wijze te hinderen of intimideren.
- (c) Het gebied onmiddellijk verlaat en het mag geen voordeel opleveren als deze weer het middenveld gebied op rijden.

33. Kruisen - Penalty 1,2,3, of 4

- (a) Een speler mag geen andere speler kruisen, behalve op zo'n afstand waarbij er geen gevaar tot botsing of gevaar voor beide spelers ontstaat. Elke speler die het veld verlaat heeft niet automatisch voorrang als hij/zij terugkeert op het veld.
- (b) Twee spelers die de lijn van de bal volgen en elkaar proberen buiten die lijn te rijden, hebben voorrang op elke speler die uit willekeurige richting komt.

Bezitter van de lijn van de Bal - Penalty 1,2,3, of 4

- (c) De speler in het bezit van de lijn van de bal, is degene die rijdt in de richting waarin de bal gegooid werd, of degene die met de kleinste hoek richting de lijn van de bal rijdt.



Voorrang geven aan bezitter van de lijn van de Bal - Penalty 1,2,3, of 4.

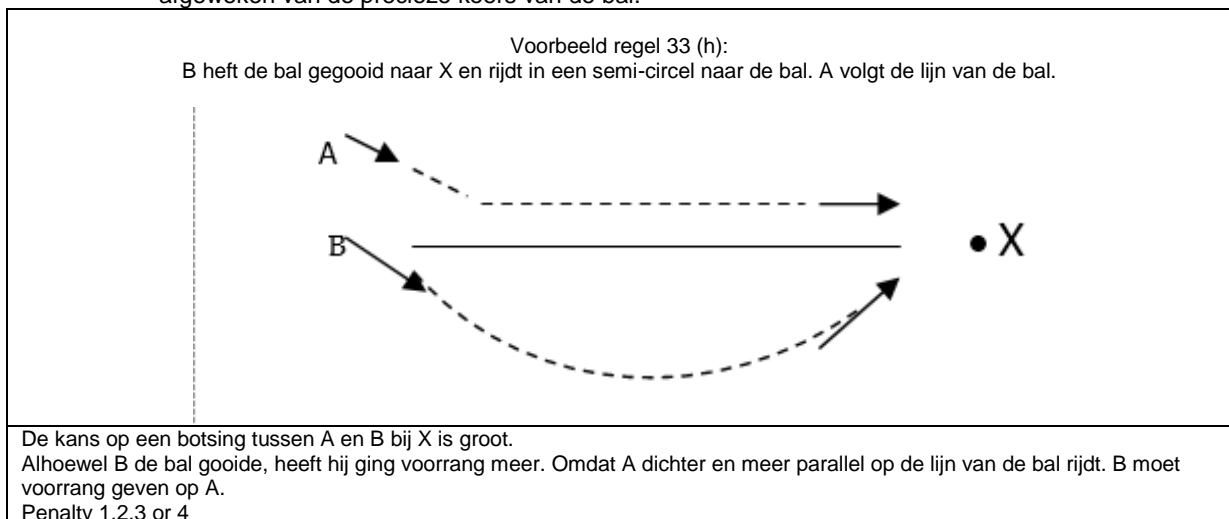
- (d) Als twee spelers komend uit verschillende richtingen de bal willen oppikken en een gevaarlijke botsing hierbij mogelijk is, dan moet de speler die rijdt in de lijn van de bal voorrang krijgen.

Penalty 1,2,3, of 4

- (e) Een speler die meerijdt in de richting waar de bal door de lucht zweeft met de lijn van de bal, heeft meer recht op balbezit dan de speler die rijdt naar de plaats van de hoek met de lijn van de bal.
- (f) Als twee spelers samen richting de bal rijden, dan is de speler wiens koers de kleinste hoek heeft met de lijn van de bal, de balbezitter.

Penalty 1,2,3, of 4

- (g) Een speler mag niet de lijn van de bal binnenkomen voor een speler uit die in het bezit van de bal is, behalve op zo'n afstand dat er geen gevaar of botsingsgevaar bestaat voor beide spelers. Als een speler veilig de lijn van de bal binnenkomt, mag een andere speler niet van achteren op die speler inrijden.
- (h) Een speler is niet in het bezit van de lijn van de bal wanneer deze de laatste werper was en als hij/zij is afgeweken van de precieze koers van de bal.



Penalty 1,2,3, of 4

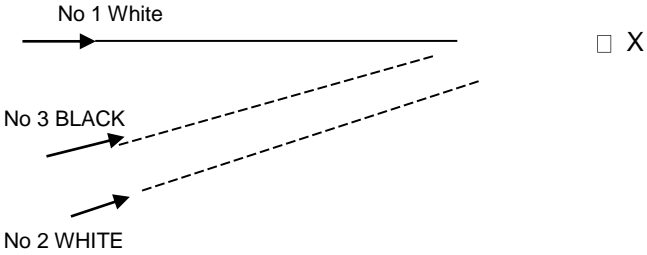
- (i) Een speler mag niet kruiselings in de lijn van de bal komen, als hij/zij hiermee zichzelf of de speler die in de lijn van de bal rijdt, in gevaar kan brengen.
- (j) Als de bal zich niet in een lijn voortbeweegt, dan heeft de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt voorrang op de bal. Dit wanneer de situatie zo is dat spelers kunnen botsen.

- (k) Elke speler die stil staat op de lijn van de bal, moet meteen uit de lijn van de bal gaan. De speler mag de bal vangen, mits hij/zij meteen uit de lijn van de bal gaat en dat er geen mogelijkheid is tot botsingsgevaar of gevaar voor beide spelers.

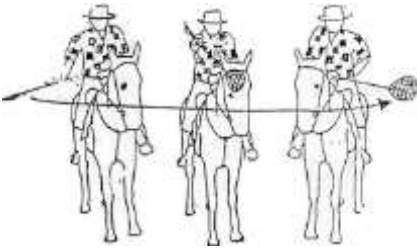
Voorbeeld regel 33: Kruisen

No 1 White is in bezit van de bal en gooit deze naar X.

Alle 3 de spelers rijden naar de bal. De no. 2 White snijdt de No. 3 Black af en een botsing tussen de 3 spelers is niet te voorkomen bij X.



No. 1 White heeft voorrang op de lijn van de bal. De no. 2 White maakt een overtreding doordat deze de no. 3 Black dwingt de lijn met No. 1 te kruisen. Tenzij de no. 2 white er voor zorgt dat de no. 3 black stopt en niet in botsing komt met no. 1 white.



Signaal scheidsrechter
Regel 33. speler kruist gevaarlijk voor een andere speler(s).
Penalty 1,2,3 or 4.

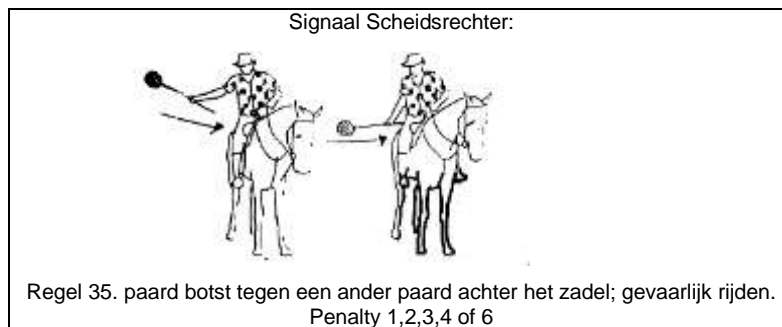
34. Lijn van de Bal over de Penalty Lijn - Penalty 1,2,3 of 4.

Als de "Verdedigende" no. 3 en "Aanvallende" no. 1 spelers een bal volgen van het doelgebied en/of over de Penalty lijn naar het middenveld, bezitten zij de lijn van de bal. De spelers in het middenveld moeten wijken voor deze spelers.

35. Gevaarlijk Rijden - Penalty 1,2,3,4 of 6.

Een speler mag niet gevaarlijk rijden, bijvoorbeeld:-

- (a) Duwen in een hoek zodanig dat het gevaarlijk is voor een speler en zijn/haar paard.
- (b) Duwen tegen de voorbenen van een paard, op een dusdanige manier waardoor het risico bestaat dat het paard kan struikelen.
- (c) Duwen met voldoende kracht om een paard van zijn koers af te helpen.
- (d) Duwen tegen de lendenen of nek van een paard.
- (e) Niet duwen of verdringen tijdens een time-off.
- (f) Opzettelijk het contact met de teugels verliezen tijdens het spel.
- (g) Elkaar wegduwen is toegestaan, mits de paarden in dezelfde richting rijden en schouder aan schouder rijden.
- (h) Als paarden in tegengestelde richting rijden, mag er zijdelings geduwd worden, mits paarden parallel aan elkaar blijven rijden en beide spelers niet tegen de lendenen, rug of onder de nek van het paard van de tegenstander duwen.



36. Ruw Spel - Penalty 2,3,4 of 6.

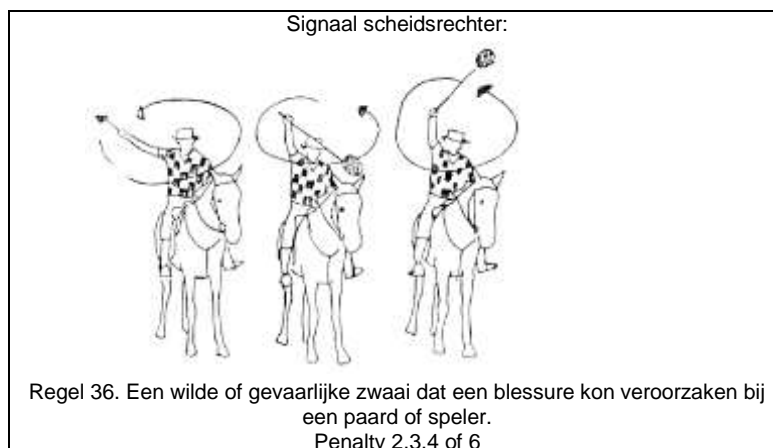
- (a) Een speler mag niet uithalen met de hand, slaan of duwen met het hoofd, arm of elleboog. Maar een speler mag wel duwen met zijn/haar bovenarm en schouder, mits zijn/haar elleboog dichtbij hem-/haarzelf gehouden wordt.

Hoofd van het paard - Penalty 2,3 of 5.

- (b) Een speler mag zijn/haar paard niet toestaan dat het met zijn hoofd in contact komt met een andere speler. Dit wanneer hiermee de andere speler gewond kan raken óf de andere speler gehinderd wordt.

Wild zwaaien met de stick - Penalty 2,3,4 of 6

- (c) Een speler mag niet wild zwaaien met zijn/haar stick, om zo paard of berijder te intimideren. Elke poging om een stick van een tegenstander te raken, wat in de ogen van de scheidsrechter een wilde of gemene zwaai is, zal beschouwd worden als gevaarlijk spel.
Een zwaai moet beginnen bij;
(i) in een voorwaartse richting niet hoger dan de staart van het paard
(ii) in een achterwaartse beweging niet hoger dan een paard zijn schoft.
- (d) Het zwaaien van de stick in opeenvolgende cirkels wordt gezien als gevaarlijk spel.
- (e) Een speler die van achteren nadert mag niet zwaaien naar de stick van een tegenstander, totdat het lichaam van de speler gelijk is met de heup van het paard van de tegenstander. Voor een achterwaartse zwaai, ook niet verder dan de schouder van het paard. Maar spelers moeten zich tijdens alle fases binnen het bereik van de stick van de tegenstander bevinden, voordat ze de stick aanvallen.

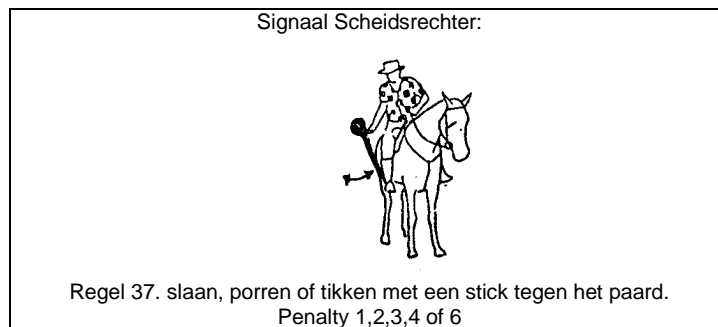


Penalties 2,3,4,6 of 7.

- (f) Elke wilde of ongecontroleerde slag met een stick naar de speler of paard wordt niet toegestaan.

37. Slaan van paard met stick - Penalty 1,2,3,4 of 6.

- (a) Spelers mogen niet een paard opzettelijk met een polocrosse stick slaan.



Onrechtmatig gebruik van sporen of zweep - Penalty 1,2,3,4 of 6.

- (b) Spelers mogen niet hun zweep, stick of sporen gebruiken om een ander paard of berijder te intimideren.

Verwijdering van sporen of zweep

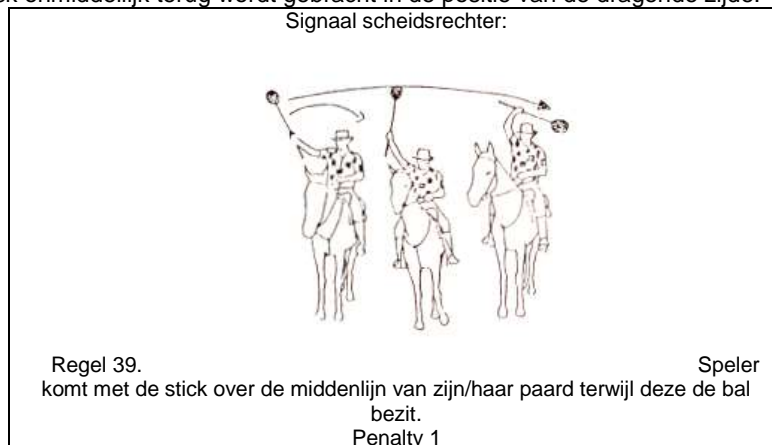
- (c) De scheidsrechter kan, nadat hij/zij een speler heeft opgedragen zijn/haar sporen of zweep te verwijderen door verwonding aan zijn/haar paard, hem/haar verbieden om sporen of zweep te gebruiken tijdens de rest van het toernooi.

38. Sandwichen van een speler - Penalty 1,2,3,4 of 6.

Spelers mogen niet gevaarlijk rijden, zoals gebeurd als een speler wordt "gesandwiched" tussen twee spelers in. Hierbij ontstaat een gevaarlijk contact tussen de drie betrokken paarden. De laatste speler die contact maakt veroorzaakt de penalty.

39. Dragen van de bal - Penalty 1

- (a) Elke speler die de bal draagt, moet deze dragen in zijn/haar stickzijde en mag niet aan de andere kant over de nek of rug van zijn paard komen. Het is toegestaan om de bal aan beide zijden op te rapen, mits de stick onmiddellijk terug wordt gebracht in de positie van de dragende zijde.



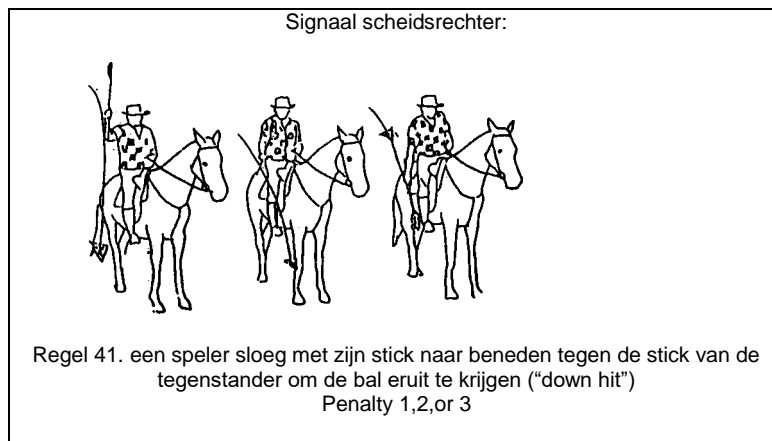
- (b) De stick van een speler met de bal erin, mag over de middenlijn van zijn/haar paard komen, mits hij/zij bezig is de bal te gooien. Dit zonder dat het een overtreding is of een penalty oplevert.

40. Tweehandige worpen.

- (a) Een tweehandige worp wordt niet toegestaan – penalty 1
- (b) Een speler die in het bezit is van de bal mag niet zijn/haar stick met de bal erin, geven of gooien naar een andere speler. – penalty 2
- (c) Een speler mag niet opzettelijk zijn/haar stick gooien naar de stick van zijn/haar tegenstander óf de door de lucht zwevende bal – penalty 2

41. Slaan van stick

- (a) Een speler mag tegen de stick van zijn/haar tegenstander slaan. Maar alleen in een opwaartse beweging om de bal eruit te slaan of om te voorkomen dat de tegenstander in het bezit van de bal komt. Ook mag dit alleen aan de "stickzijde".



Stickzijde

- (b) De "Stickzijde" is de kant waar de tegenstander zijn/haar stick heeft, op het moment dat men deze probeert te slaan.

Penalty 1, 2 of 3

- (c) Er mag niet tegen een stick geslagen worden, tenzij de tegenstander bezig is met de bal in het bezit te krijgen of de bal al in het bezit heeft.

Penalty 1 of 2

- (d) Een speler mag niet over of onder de nek of lichaam van de tegenstander kruizen om een bal op te picken, te vangen of tegen te houden.

- (e) Een bal mag over het hoofd gevangen of gegooid worden, maar niet geraakt worden.

42. Bal aantikken - Penalty 1.

Een bal mag over de grond aangetikt worden, maar de stick mag niet boven de hiel of de knie van het paard uit komen.

43. De bal vangen - Penalty 1

- (a) Een speler mag de bal alleen vangen of er tegen slaan met zijn/haar stick. Maar hij/zij mag de bal tegenhouden met elk deel van zijn/haar lichaam.

Dragen van de bal

- (b) Een speler mag de bal alleen in zijn/haar stick dragen. Hij/zij mag niet de bal in de stick houden door gebruik van zijn/haar lichaam of door het gebruik van zijn/haar paard.

Als een bal tegen een speler, paard of het harnachement van het paard aan komt, moet deze speler de bal onmiddellijk laten vallen.

44. Speler afgestapt van paard - Penalty 1 of 2

Een speler die van zijn paard is afgestapt, mag zich op geen enkele wijze bemoeien met de bal binnen het spel. Een afgestapte speler mag op geen enkele wijze gehinderd worden.

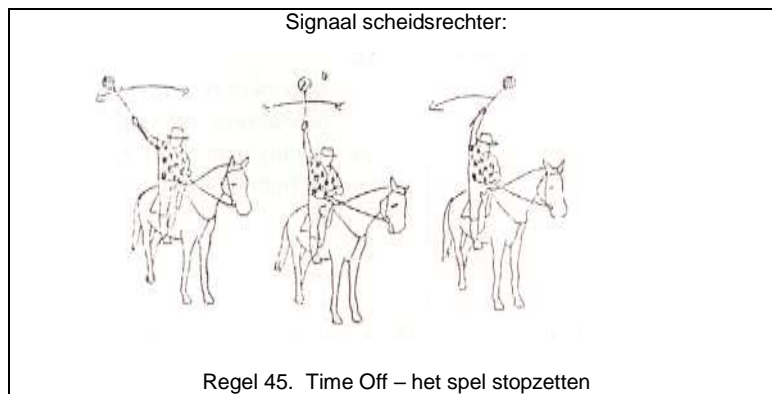
45. Ongelukken

- (a) Het spel zal worden stopgezet wanneer; een paard valt, een speler/paard gewond zijn of wanneer het harnachement van een paard gevaar voor de speler of zijn/haar medespelers kan opleveren volgens de scheidsrechter.

Kapotte bandages/zadeldekjes

- (b) De scheidsrechter zal het spel stopzetten voor kapotte of loszittende bandages. De speler met de kapotte of loszittende bandages krijgt een penalty tegen. Het spel zal herstarten met een vrije worp voor de tegenpartij.

De scheidsrechter zal het spel stop zetten wanneer een zadeldek verloren is of onder het zadel uitkomt en dit een gevaarlijke situatie veroorzaakt. Het spel zal herstarten wanneer het zadeldek weer goed ligt. De tegenpartij krijgt een vrije worp.



- (c) De scheidsrechter zal beoordelen of het spel stopgezet moet worden voor een kapot of loszittend harnachement. Het spel zal dan opnieuw gestart worden met een vrije worp voor the team dat de bal in bezit heeft of een line-up.

Gevallen of kapotte stick

- (d) De scheidsrechter zal niet het spel stopzetten voor een kapotte of gevallen stick, tenzij dit een gevolg is van een overtreding van de tegenpartij. Maar wanneer de bal stil ligt/ dood is, zal de umpire het spel even stop zetten en zal de speler een redelijke tijd krijgen om te stick te pakken of te verwisselen.

46. Overtreding van de regels

Bij elke overtreding van de regels door vals spel kan de scheidsrechter het spel stoppen door het gebruik van een fluit.

Bal dood

Als de scheidsrechter op zijn/haar fluit blaast moet de bal stil komen te liggen en de scheidsrechter moet het spel herstarten door de bal in te gooien óf een vrije worp geven.

47. Discretie van scheidsrechter

Het is niet de intentie van de scheidrechter om het spel te stoppen of een penalty te geven. Tenzij het stopzetten van het spel en de uitspraak van de penalty een nadeel zou zijn voor het team dat de overtreding maakt.

48. Herstart

Als er voor wat voor reden dan ook het spel stopgezet wordt, moet de scheidsrechter het spel herstarten door de bal vanaf de dichtst bijzijnde zijlijn in te gooien. Dit behalve bij een overtreding. Als een spel wordt gestopt vanwege een gewond paard of speler, zal het team dat het balbezit had ten tijde van het stopzetten, het spel herstarten door een vrije worp te nemen.

49. Hulp aan spelers - Penalty 1 of 2

Niemand, behalve de spelers en de scheidsrechters, mag zich tijdens het spel op het speelveld bevinden voor geen enkele oorzaak of reden. Een speler die een stick nodig heeft of andere hulp van een buitenstaand persoon moet naar de uiteinden van het veld of de zijlijnen rijden om de stick of benodigde hulp te krijgen. Geen enkele speler van het middenveld mag het doelgebied binnenkomen om de nummer 1 en nummer 3 spelers een stick aan te geven.

Een vrij doelpunt wordt gegeven aan de tegenpartij van een speler die een (gevallen) stick krijgt van een persoon die niet op het veld speelt.

Niemand mag zijn/haar gevallen stick opzettelijk in het speelveld laten liggen.

50. Deadlock

In geval van een deadlock (twee tegenoverstaande spelers die geen vooruitgang kunnen boeken zonder balbezit in het doelgebied) die meer dan 10 seconden duurt, zal de scheidsrechter het spel stopzetten en de bal vanaf de dichtst bijzijnde zijlijn ingooien.

51. Incidenten niet behandeld door Reglementen

Als zich een incident of vraag zou voordoen, welke niet behandeld is in deze Reglementen, zal zo'n incident of vraag behandeld worden door de scheidsrechter(s). Hun beslissing is hierbij bindend. Als de scheidsrechters het niet met elkaar eens zijn, dan is de beslissing van de hoofdscheidsrechter bindend.

PENALTY'S

Penalty 1

Een vrije worp voor de team dat niet de overtreding beging, vanaf de plaats waar de overtreding plaatsvond óf de aangewezen plek door de scheidsrechter.

- a) Alle penalty worpen mogen in elke richting gegooid worden.
- b) De speler mag gooien vanuit een stilstaande positie óf terwijl hij/zij zich voortbeweegt, mits de worp wordt uitgevoerd vanaf de plek die is aangewezen door de scheidsrechter.
- c) De speler mag de vrije worp niet uitvoeren totdat hij/zij hiervoor van de scheidsrechter toestemming krijgt. De worp moet binnen een redelijke tijd genomen worden.
- d) Als de worp geen tien meter ver komt, gooit de scheidsrechter de bal in vanaf de dichtst bijzijnde zijlijn of achterlijn.
- e) De bal moet minimaal 10 meter ver gegooid worden en andere spelers moeten minimaal 10 meter van de penalty plaats verwijderd zijn. Deze vrije worp, zolang de worp geen pass is, moet de grond raken voordat de werper de bal mag aanraken.
- f) Spelers mogen geen poging doen om de bal aan te raken of de speler die de worp gaat maken hinderen totdat deze speler én de bal 10 meter verder zijn.
- g) Als een speler tijdens het uitvoeren van een penalty opzettelijk de bal tegen een andere speler gooit, dan zal de scheidsrechter de bal vanaf de dichtst bijzijnde zijlijn de bal ingooien.

Penalty 2

Een vrije worp, genomen vanaf het middenveld op een centrale plek op de Penalty Lijn in een voorwaartse beweging.

- a) Een nummer 3 mag zijn/haar doel verdedigen en in het doelgebied staan, maar moet minimaal 10 meter van de plek af zijn vanwaar de gool gemaakt zal worden.
- b) Clausules (b), (c), (d), (e), (f) en (g) van Penalty 1 zijn van toepassing.

Penalty 3

Een vrije worp op het doel vanaf een centrale plek buiten de 10 meter cirkel.

- a) De bal moet naar het doel gegooid worden.
- b) De nummer 3 mag het doel verdedigen vanaf een stilstaande positie en blijft stilstaan, maar mag niet dichterbij dan 8 meter van het punt staan waar de vrije worp wordt genomen. De no. 3 heeft de lijn van de bal wanneer gooi mis gaat.

Penalty 4

Als volgens de mening van de scheidsrechter een speler een gevaarlijke overtreding maakt, moet de tegenpartij van deze speler een doelpunt krijgen. Het spel wordt opnieuw opgestart door de scheidsrechter, die de bal ingooit in bij de "T".

Penalty 5

Het paard dat van de scheidsrechter het veld moet verlaten en voor de rest van de wedstrijd gediskwalificeerd wordt: Alleen de speler met het gediskwalificeerde paard mag met een vervangend paard spelen.

Penalty 6

De scheidsrechter mag een speler wegsturen voor een deel van de wedstrijd. Dit komt bovenop een andere penalty in het geval van opzettelijke, gevaarlijke overtredingen, vals blijven spelen na een waarschuwing of gedrag dat nadelig is voor het spel. Deze speler mag niet vervangen worden. Als een speler weg wordt gestuurd, heeft de aanvoerder van dat team het recht om de sectie te reorganiseren, met een zo voordelig mogelijke opstelling. De weggestuurde speler mag pas weer het speelveld op, als de straf tijd verstreken is, die hij/zij van de scheidsrechter gekregen heeft. De weggestuurde speler moet op het veld de leegstaande positie innemen. Een speler kan per keer maximaal drie minuten weggestuurd worden. De scheidsrechter van het toernooi zal, binnen 24 uur, een geschreven rapport opmaken en dit rapport wordt doorgestuurd naar de nationale bond, waar de desbetreffende speler geregistreerd staat én het rapport wordt doorgegeven aan de Internationale Polocrosse Raad, binnen 60 dagen na het plaatsvinden van het incident.

Penalty 7

De scheidsrechter mag een speler wegsturen voor een deel van de wedstrijd of de gehele wedstrijd, dit komt bovenop een andere penalty, in het geval van opzettelijke, gevaarlijke overtredingen, vals blijven spelen na een waarschuwing of gedrag dat nadelig is voor het spel. Na een periode van drie minuten, mag er met een vervangende speler worden gespeeld. Als een speler wordt weggestuurd, heeft de aanvoerder van het aangedane team het recht om de sectie te reorganiseren, met een zo voordelig mogelijke opstelling, met het gebruik van de reserve speler. De weggestuurde speler zal het onderwerp zijn van een geschreven rapport door beide scheidsrechters en de refree. Het rapport moet binnen 24 uur worden gemaakt en worden doorgestuurd naar de nationale bond waar de speler geregistreerd staat én de Internationale Polocrosse Raad, binnen 60 dagen na het plaatsvinden van het incident.

Herintreding van paarden met een ondeugd

Een paard met een ondeugd zoals trappen, bijten of stijgeren, mag niet deelnemen aan een polocrosse wedstrijd. Wanneer een paard één van deze ondeugden vertoond, zal deze van het veld worden gestuurd en mag het niet meer deelnemen aan het toernooi. (zie regel 2 en regel 3 & 10 voor vervanging paard). Relevante documentatie moet worden opgesteld met daarin informatie over het incident en gegevens over het paard (kleur, geslacht, hoogte, brandmerken, aftekeningen, paspoort/chipnummer etc.).

Wanneer een paard weer deel wil nemen aan een toernooi, moet de volgende stappen ondernomen worden:

1. Het betreffende paard moet deelnemen aan drie trainingsschukka's onder toezicht van de hoofdscheidsrechter of een genomineerde A-grade scheidsrechter, welke is genomineerd door de hoofdscheidsrechter.
2. Voor deelnamen aan een toernooi met het betreffende paard, moet de eigenaar de hoofdscheidsrechter van dat betreffende toernooi inlichten. Deze hoofdscheidsrechter of de genomineerde A-grade scheidsrechter, wonen minimaal 3 wedstrijden bij waar het betreffende paard aan deelneemt.
3. Wanneer het betreffende paard weer een ondeugd vertoond, worden deze direct van het veld en de competitie gehaald.
4. Het paard wordt dan verbannen van polocrosse voor de rest van zijn/haar leven.
5. Documentatie en een volledig rapport moet worden verzonden naar de relevante hoofdscheidsrechter en nationale executive.
6. Wanneer het paard geen ondeugden meer vertoond bij stap 2, mag het paard weer vrijuit deelnemen aan polocrosse toernooien.

INTERNATIONALE POLOCROSSE REGLEMENTEN

INDEX

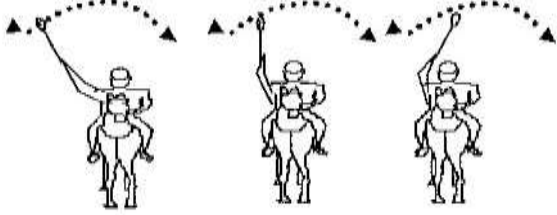

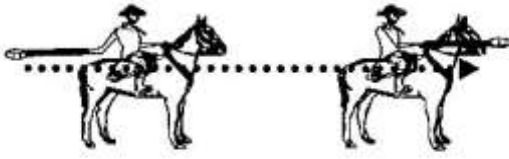
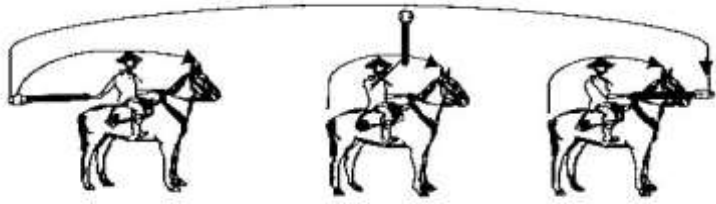
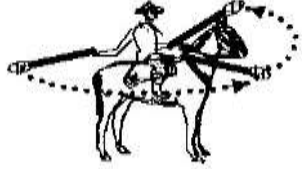
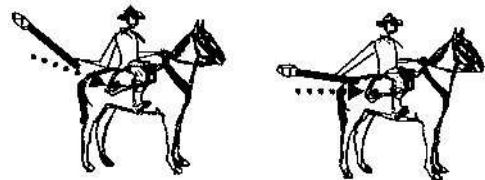
	REGLEMENT
Aantal Paarden toegelaten	3a
" Spelers in een team	8a, 8b
Aanvoerder Team	3b, 9a, 10c, 14b, 14d
Achterlijn	26d
Afgestapte speler	44
Afmetingen, Bal	7
" Doelgebied	6f, 22
" Stick	22h
" Veld	6f, 22
Bal	
" Afmeting	7
" Bezit op de grond	33j
" Buitenspel	28a, 28c, 31c
" Dragen	29c, 32a, 39a, 43b
" In bezit komen van	41a, 41c, 43a, 43b
" Lijn van, definitie	33c, 33 NB
" Op Zijlijn	28a, 28c
" Op grond liggen	33j
" Op Penalty lijn	28b, 28c.
" Slaan over de grond	42
" Stil liggen	18a, 18b, 21b, 46
" Stuiten	7
" Tijdens vlucht	40c
Bandages kapot of loszittend	45b
Bel	18a, 18b
Benoemingen van secties	9a, 9b
Bezoeken van een land	14b
Bitten	22d
Blindheid aan oog	2a
Borstharnas	22f, 22l
Botsing	33a, 33d, 33g, 33j, 33k
Buitenspel	15c
" Over achterlijn	30a, 30b, 31b, 31c
" Over zijlijn	28c, 29a, 29b, 29c, 31a, 31b, 31c
Buitenstaander	49
Chukka's Aantal	17a, 17b, 17c, 18a
" Beëindiging van	18a
" Eerste	25j
" Laatste	18b
" Lengte van	17c
Combinatie van spelers	3b, 5, 8a, 8b, 9c, 9d, 10
Dode bal	18a, 18b, 21b, 46
Doelgebieden, definitie	23a
Doelscheidsrechters	15a, 15b, 15d
" Doelgebied	23a
" " wie heeft toestemming	24, 32
" Palen	6b
" Scoren	26a, 26b, 26c, 26d
" Zijlijn	15c, 15d
Drugs, uithoudingsvermogen versterkend	2b, 8d
Dubbele inzet van speler	13
Fluit, gebruik van	25f, 46
Gelijkspel	18c
Gemist doelpunt	23b, 23c, 23d
Gerei	22e, 22f, 45c
Gevaarlijk Rijden	35a, 35b, 35c, 35d, 35e, 35f, 36c, 38
Gevaarlijke Ondeugden	1, 2a
Gewond, paarden	3a, 3b, 4a, 45a, 48
" Spelers	3b, 5, 45a, 48
Gooien	25f, 26c, 27b, 29c, 31a, 39b, 40a, 40b, 40c
" Bal over zijlijn	31a
" Stick	40b, 40c


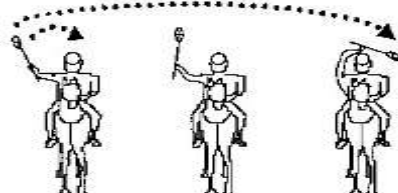

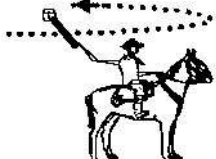
Grenslijn of Zijlijn	6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
" Bal uit over	28c, 29b
" Geforceerd rijden over	29a, 29c
" Herstart spel vanaf	23b, 28c
" Rijden over	29a, 30a
" Scheidsrechters	15c
Handicap	17c
Hengst	2a
Herstarten spel, Herstart poging mislukt	23c
" Na doelpunt	25h
" " Na gemist doelpunt	23b, 23d
" " Na verwonding, kapot gerei	48
Hindering bij ingooien	23d, 25g
Hoofddekseel	21a, 22a
" Verlies van	21b
Hulp aan spelers	49
" Uit, over	30a, 30b
Internationale wedstrijden	9b, 9d, 10g, 14b, 16
Intimidatie	32b, 36c, 37b
Kapot Gerei	45c
Kleding, scheidsrechters	22b
" spelers	22a
Land waar gespeeld wordt	14b, 14c
Leeftijdslimiet	8b, 8c
" " Jeugd	8b
" " Jongeren	8b
" " Junioren	8b
" " Leeftijdsgrens	8c
" " Veteranen	8b
Lijn van de bal, Binnenkomen	33b, 33d, 33e, 33f, 33g, 33h
" " Definitie	33c, 33NB
" " Over Penalty lijn	34
" " Stilliggende bal	33j
" " Stilstaande speler	33k
" " Stoppen bij	33i
Linkshandige spelers	11b
Maximale spelduur	17a, 17b
Middenlijn	26c, 39b
Ongelukken	12, 45a
Opnieuw veld opkomen	29a
Opstelling	25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j, 31c
Overschrijden, door speler op lijn van de bal	33a, 33i, 34, 35b
" Penalty lijn	34
Paard, Beschermend gerei	22j
" Gevallen	45a
" Gewond	3a, 3b, 4a, 45a, 48
" Hoef	28a
" Hoofd van	36b
" Hoogte van	1
" Neus	23b, 25b
" Niet onder controle	2a
" Niet toegestaan te spelen	2a, 4a, 4b, 4c
" Nieuw	4, 4c
" Reserve	3a, 3b
" Slaan met stick	36c
" Toegestaan aantal	3a
" Vervanging	3a, 3b, 10g
Penalty's, Aan het einde van een chukka	18b
" Achterlijn	30a, 30b
" Gedefinieerde gebieden	Penalty 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
" Penalty doelpunt	10f
" Zij- of zijlijn	28c, 31a
Penalty lijn, Bal op	28b,
" Overschrijden	27a, 32
" Spelers rijden over	32, 32a, 32b, 32c
" Waar penalty nemen	27c, 28c
Referee	9b, 14c, 17a, 51

Reglementen niet behandeld	51
Reserves, Paard	3b, 4c
" Speler	3b
Ruw spel	35a, 35b, 35c, 35d, 36a, 36b
Sandwich	38
Scheidsrechters, Beëindigen van het spel	18d, 19, 21b, 45a, 45b, 45c, 45d
" Beslissing	14d, 15a, 15c, 15d
" Goeddunken van	28c, 45b, 45c, 47
" Zijlijn	15c, 28a, 29a, 31a, 31b
" Hand	25g
" Helm, verlies van	21b
" Herstarten van het spel	21b, 25h, 31c, 48
" Ingooien	25f, 28c
" Kleding	22b
" Macht om spel te beëindigen	6e
" Niet behandeld in Reglementen	51
" Signalen	23a, 26d, 27c, 33k, 35a, 36e, 37a, 39a, 41a, 45a
" Starten van het spel	25a, b, c, d, e, f, g, h, i, j
" Time out	18d, 35e
" Twee	14
" Veiligheid van de bitten	22d
" Verwijdering van zweepen & sporen	37c
" Voordeel	47
Score	20
Scoretellers	16
Secties, benoemingen	9a
Slaan, bal in de lucht	41e, 43a
" Bal op de grond	42, 43a
" Paard	37a
" Stick van tegenspeler	31a, 40c, 41a, 41b, 41c, 41d
" Tegenspeler	36b
Speelveld	6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 22
Spel herstarten	21b
Spelduur	17a, 17b, 17c
Spelers, Afgestapt van paard	44
" Combinatie van	3b, 5, 8a, 8b, 9c
" Doelgebied, toegestaan	23a
" Dubbele inzet van speler	13a, 13b, 13c, 13d
" Duwen met lichaam	36a
" Duwen met paard	35d, 35g, 35h
" Kruisen	33a
" Gebieden	24, 29
" Gewond	3b, 5, 45a, 48
" Hulp aan	49
" Kleding	22a
" Leeftijdsgrens	8b, 8c
" Linkshandig	11b
" Nummers	22i
" Protest	14d
" Sporen	22c
" Tweehandig	11a, 40a
" Vervanging	5, 10g
" Voorrang	34
" Vooruitgang, te weinig	50
" Wachten op gewonden	5
" Wisseling van positie	10
Sporen	22c, 37b
Standards Bond	21a
Starten van het spel	25a, b, c, d, e, f, g, h, i, j
Stick, Afmeting	22h
" Gevallen of stuk	45d
" Gooien	40b, 40c
" Over middenlijn	26c, 39b
" Slaan van paard met	37a
" Slaan van tegenstanders	31a, 36c, 36e, 36f, 37b, 41a, 41c, 41d
" Stick kant	39a, 41a, 41b
" Toeschouwer die stick aanraakt	49
" Wild zwaaien	36c, 36d
Team met hoogste niveau	13e

Tien meter cirkel	26b
Tijd, Bijhouders van	16, 25j
" Gespeeld	17a, 17b, 17c, 18a, 18b
" Uit	18d, 35e
" Verlengd	18b, 18c
Toernooi Geschillen Comité	3a, 3b
" Organisatoren	8b, 12, 13a, 17a, 19
Uitrusting	43b
" Bal	7
" Bandages	45b, 22j
" Bitten	22d
" Dekensingel	22f
" Kapot gerei	45c
" Sporen	22c
" Teugels	22l
" Zadels	22f, 22g
" Zwepen	22k
Vals spel	18b, 27c, 46, 48, Penalty 4
Veiligheid van bidden	22d
Verlies van helm	21b
Vervanging, Paard	3a, 3b, 10g
" Spelers	5, 10g
Veterinaire beambten	2b, 4c
Voordeel	47
Voorrang	34
Vooruitgang, te weinig	50
Wachten op gewonde spelers	5
Wegduwen	29a, 35g, 35h
Wild zwaaien met sticks	36c, 36d
Winnen van het spel	8a, 20
Wissel van handen	11a
" van posities	10
Zadels	22f, 22g
Ziekte, vrij van	1
Zijlijn, zie zijlijnen	6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
Zwepen	22k, 37b

Signalen van de scheidsrechter

	<p><u>Time off</u> Signaal van de scheidsrechter om het spel tijdelijk te stoppen, ingeval van ongevallen of andere redenen.</p>
	<p><u>Goal!</u> Signaal van de scheidsrechter als er een doelpunt is gescoord.</p>
	<p><u>No goal!</u> Signaal van de scheidsrechter als er een poging tot scoren is gedaan, maar de poging is mislukt.</p>
	<p><u>Crossing line</u> Signaal van de scheidsrechter als een speler met de bal in bezit de doellijn (30-meter lijn) of zijlijn passeert</p>
	<p><u>Crossing dangerously</u> Signaal van de scheidsrechter om aan te geven dat iemand een andere speler "gevaarlijk gekruist" heeft.</p>
	<p><u>Dangerously bumping</u> Signaal van de scheidsrechter als een ruiter een botsing veroorzaakt of een andere paard achter het zadel of over de nek heeft geduws.</p>

	<p><u>Hitting or prodding</u> Signaal van de scheidsrechter wanneer een paard geslagen of gepord wordt met de polocrosse stick.</p>
	<p><u>Wrong side</u> Signaal van de scheidsrechter als de stick aan de "verkeerde" kant van het paard gedragen wordt met de bal in bezit.</p>
	<p><u>Hitting down</u> Signaal van de scheidsrechter wanneer een speler een fout maakt bij het slaan op de stick van de tegenstander of als er van boven naar beneden op de stick geslagen wordt.</p>
	<p><u>Wild or dangerous swing</u> Signaal van de scheidsrechter als er met de stick gevaarlijk is gezwaaid of als de tegenstander opzettelijk met de stick wordt geraakt.</p>

AANTEKENINGEN: