

Begriffe



BUMP

Ein Spieler darf in einen anderen Spieler hineinreiten, um dessen Schlag zu vereiteln. Dieses Vorgehen nennt man einen bump. Der Winkel, aus dem der Zusammenprall herbeigeführt wird, darf jedoch nur so gross sein, dass er nicht mehr als einen kleinen Stoss verursacht. Zusätzlich gilt: je schneller das Pferd läuft, desto flacher muss der Winkel sein.

CHUKKER

Auch period genannt. Es gibt vier bis sechs chukker in einem Polo-Spiel, die jeweils sieben Minuten lang sind. Nach sechseinhalb Minuten ertönt eine Klingel zur Information der Spieler, nach sieben Minuten dann ein Signalhorn, um den chukker zu beenden. Zu jedem neuen chukker kehrt der Spieler mit einem frischen Pferd zurück. Dabei kann er ein Pony auch ein zweites Mal reiten, wenn er es ein oder zwei chukker lang ausruhen lässt. Herrscht am Ende des sechsten chukker Punktgleichstand, wird ein weiterer Abschnitt gespielt, bis eine der Mannschaften ein Tor schießt.

FIELD

Der Platz ist 300 Yards (274,20m) lang, 160 Yards (146,24m) breit und ist an den Längsseiten mit Banden begrenzt; auf jeweils 100 Yards (91,40m) auf den Torauslinien fehlt die Bande. Die Torpfosten aus Weidengeflecht liegen 8 Yards (7,31m) zurück, sind aus Sicherheitsgründen nicht im Boden verankert und können daher bei heftigen Zusammenstößen umfallen.

GOAL

Kreuzt der Ball in beliebiger Höhe die gedachte Linie zwischen den beiden Torpfosten, gilt dies als ein goal, also ein Tor. Dabei ist es unerheblich, ob der Ball durch einen Schläger oder die Berührung mit einem Pony in das Tor gelangt ist.

HANDICAP

Alle registrierten Spieler werden auf einer Skala von -2 bis 10 eingestuft. Über 90% der Spieler sind 1- oder 2-goal Spieler. Das Wort goal bezieht sich dabei auf das gesamte spielerische

Können. Alle Spieler werden regelmässig von einer Handicap-Kommission neu eingestuft. Das Team-Handicap ergibt sich, indem die jeweiligen Einzel-Handicaps der vier Mannschaftsmitglieder addiert werden. In so genannten Handicap-Spielen erhält dann die Mannschaft mit dem geringeren Team-Handicap einen Punktevorsprung, der sich anhand einer Formel errechnen lässt.

HOOK

Wenn ein Spieler einen Gegner am Schlagen des Balles zu hindern versucht, indem er seinen Schläger in die Schlaglinie des anderen hineinhält, bezeichnet man dies als hook. Als cross hook gilt, wenn der Spieler dabei über das Pferd des Gegners hinüber langt; dies ist verboten und wird als Foul bestraft.

KNOCK-IN

Spielt ein Team bei einem Angriff den Ball über die gegnerische Grundlinie und damit aus dem Feld heraus, wird das Spiel wieder aufgenommen, indem das verteidigende Team einen unbehinderten Abschlag von seiner Grundlinie ausführt. Dabei wird die Zeit nicht angehalten.

NEAR SIDE

So bezeichnet der Polospieler die linke Seite des Pferdes.

NECK SHOT

Ein Ball, der unter dem Pferdehals hindurch geschlagen wird.

OFF SIDE

So bezeichnet der Polospieler die rechte Seite des Pferdes.

OUT OF BOUNDS

Kreuzt der Ball die Seitenlinie und verlässt somit das Spielfeld, gilt das als out-of-bounds. Um das Spiel wieder aufzunehmen, wirft der Schiedsrichter an der selben Stelle einen neuen Ball zwischen die beiden Teams. Für einen out-of-bounds-Ball wird die Zeit nicht angehalten (siehe time-out).

PENALTY

Strafstoss in Form eines unbehinderten Schlages auf das Tor, wobei die Entfernung festgelegt ist. Die Härte des verübten Fouls entscheidet, welcher penalty verhängt wird:

1. ein Straftor
2. ein unbehinderter Schlag aus 30 Yards (27,42 m) Entfernung auf ein unverteidigtes Tor
3. ein unbehinderter Schlag aus 40 Yards (36,56 m) Entfernung auf ein unverteidigtes Tor
4. ein unbehinderter Schlag aus 60 Yards (54,84 m) Entfernung auf ein verteidigtes Tor
5. ein unbehinderter Schlag vom Ort des Fouls oder von der Mittellinie aus
6. ein safety - siehe safety

PONIES

Die besten Poloponies sind Vollblüter, zu deren Hauptqualitäten Mut, Schnelligkeit und Zähigkeit zählen. Am beeindruckendsten ist sicherlich die Fähigkeit dieser Pferde, rasant zu beschleunigen, zu stoppen und zu drehen. Die Rauheit des Spieles entspricht ihrem Naturell. Es gibt keine Obergrenze für die Grösse der Ponies, aber die meisten sind zwischen 1,50m und 1,55m gross; das Alter der eingesetzten Pferde liegt normalerweise zwischen fünf und fünfzehn Jahren. Die Polospieler geben zu, dass bis zu 75 Prozent ihres Spiels von dem Pony abhängt; ein sehr gutes und erfahrenes Pony erlaubt es dem Reiter, sich fast ausschliesslich auf den Ball zu konzentrieren, da es ganz von selbst immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist.

POSITIONS

Jedes der vier Team-Mitglieder spielt auf einer festgelegten Position. Vielleicht wechseln die Spieler vorübergehend ihre Positionen, aber sie werden stets versuchen, zu ihrem Ausgangsposten zurückzukehren, sobald dies möglich ist. Als No.1 wird der offensivste Spieler bezeichnet. No.2 gilt ebenfalls als Angreifer, spielt aber etwas weiter hinten. No.3 ist die Schaltstation zwischen Offensive und Defensive. Dieser Spieler versucht, alle Bälle, die er bekommt, in einen Angriff umzuwandeln, und hilft dem Verteidigungsspieler No.4, auch back genannt, dessen Aufgabe es hauptsächlich ist, das Tor zu beschützen.

SAFETY

Penalty No.6. Wenn ein verteidigender Spieler den Ball über seine eigene Grundlinie schlägt, bekommt das andere Team einen unbehinderten Schlag zugesprochen. Der Ball wird dabei 60 Yards (54,84 m) von der Grundlinie entfernt ins Spielfeld gelegt, und zwar genau auf der Höhe, auf der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

TAILSHOT

Den Ball hinter dem Hinterteil des Pferdes spielen.

THIRD MAN

Schiedsrichter, der an der Seitenlinie sitzt, ist der third man. Falls sich die beiden Richter auf dem Platz nicht einig sind, fällt dieser Oberschiedsrichter die endgültige Entscheidung.

THROW-IN

Das Einwerfen des Balles zwischen die beiden Teams durch den Schiedsrichter zu Beginn eines jeden chukker und häufig auch zur Wiederaufnahme des Spiels.

TIME-OUT

Ein Schiedsrichter ruft time-out, wenn ein Foul begangen wurde, sich ein Unfall ereignet oder er nach eigenem Ermessen eine Auszeit für nötig hält; die Spielzeit wird angehalten. Ein Spieler kann nur dann um ein time-out bitten, wenn er sich verletzt hat oder etwas an seinem Sattelzeug gerissen ist.