



## SUOMALAISET POLOCROSSESÄÄNNÖT 2016

Suomalaiset Polocrossesäännöt perustuvat ensisijaisesti UKPA-sääntöihin<sup>1</sup>. Toimitustyön tukena on käytetty myös IPC-sääntöjä<sup>2</sup>.

Säännöt on sovellettu Suomalaisiin olosuhteisiin. Niissä mm. määritellään säännöt Polocrossen pelaamiseen pienellä kentällä ja maneesissa.

Lukijan on hyvä tiedostaa, että kansainväliset turnaukset pelataan turnauksen järjestäjän määrittelemän usein maakohtaisen sääntökirjan mukaan. Käytännössä eri sääntöjen erot ovat joissain yksityiskohtissa ja kaikki sääntökirjat noudattavat yhteistä Polocrosse-henkeä. Siten suomalaisten sääntöjen tunteminen antaa erinomaiset lähtökodot pelata Polocrossea myös kansainvälisissä turnauksissa.

UKPA ja IPC sääntökirjojen sääntöpykälien numerointi ja sisältö eroavat. Sääntöpykälien laajuuksissa on myös eroja. Jotkin säännöt on määritelty parilla laajalla pykälällä. Toiset säännöt puolestaan muodostuvat useasta yhden asian määrittelevästä pykälästä. Suomalaisten sääntöjen toimitus tavoittelee selkeyttä pilkkomalla säännöt useisiin pieniin pykäliin. Sääntönumeroinnilla ei ole pelaajalle suurta merkitystä. Oleellisinta on ymmärtää sääntöjen tarkoitus turvallisen, reilun ja hauskan pelikokemuksen takaamiseksi.

Liite *Polocrosse Finland, UKPA ja IPC karkeat pykälävastaavuudet* esittää pykälävastaavuudet suomalaisten sääntöjen sekä UKPA- ja IPC-sääntöjen pykälänumerointien välillä. Taulukko hyödyttäneen esim. Polocrossen kansainvälisestä tuomarikoulutuksesta kiinnostuneita.

Polocrossessa on käytössä tasoitusjärjestelmä (esim. Ranahan Polocrosse<sup>3</sup>). UKPA- ja IPC-säännöissä tasoitusjärjestelmää ei kuvata, mutta suomalaisiin sääntöihin se on otettu omaksi pykäläkseen [24(e)].

Toimitus kiittää **Iain Heatonia** (UK Polcorse Exterme) hänen hyvistä tarkennuksistaan UKPA Rule Book yksityiskohtiin, sekä Polocrosse-toiminnan Suomessa käynnistänyttä Polocrosse valmentaja **Cecilia Forsmania** suomalaisten sääntöjen tarkistamisesta sekä tuomarinäyttöjen kuvituksesta.

Helsingissä 21.12.2016

Anssi Järvenpää

PJ, Porkkala PoloX ry/rf

UKPA Umpire grade D/E

---

<sup>1</sup> United Kingdom Polocrosse Association (UKPA) Rule Book 2014 Iss 2

[www.ukpolocrosse.co.uk/wp-content/uploads/2014/02/UKPA-Rulebook-2014-Iss-2.pdf](http://www.ukpolocrosse.co.uk/wp-content/uploads/2014/02/UKPA-Rulebook-2014-Iss-2.pdf)

<sup>2</sup> International Polocrosse Association (IPC) 2014 Rule Book (Polocrosse Rules & Information on the Game 2014)

[www.polocrosse.org.au/wp-content/uploads/2015/10/2014-Polocrosse-Rule-Book-for-webpage-Final.pdf](http://www.polocrosse.org.au/wp-content/uploads/2015/10/2014-Polocrosse-Rule-Book-for-webpage-Final.pdf)

<sup>3</sup> Ranahan Polocrosse (under Is there an Age Limit?)

[sites.google.com/site/ranahanpolocrosse/about-polocrosse](http://sites.google.com/site/ranahanpolocrosse/about-polocrosse)

**Polocrosseottelu** koostuu parillisesta määrästä eriä, joita kutsutaan nimellä **chukka**. Usein pelataan kuusi (6) kuuden (6) minuutin chukkaa. **Peliaika** on jatkuva. Ajan laskenta alkaa chukkan alkaessa ja voi keskeytyä vain tuomarin määrätessä **aikalisän**.

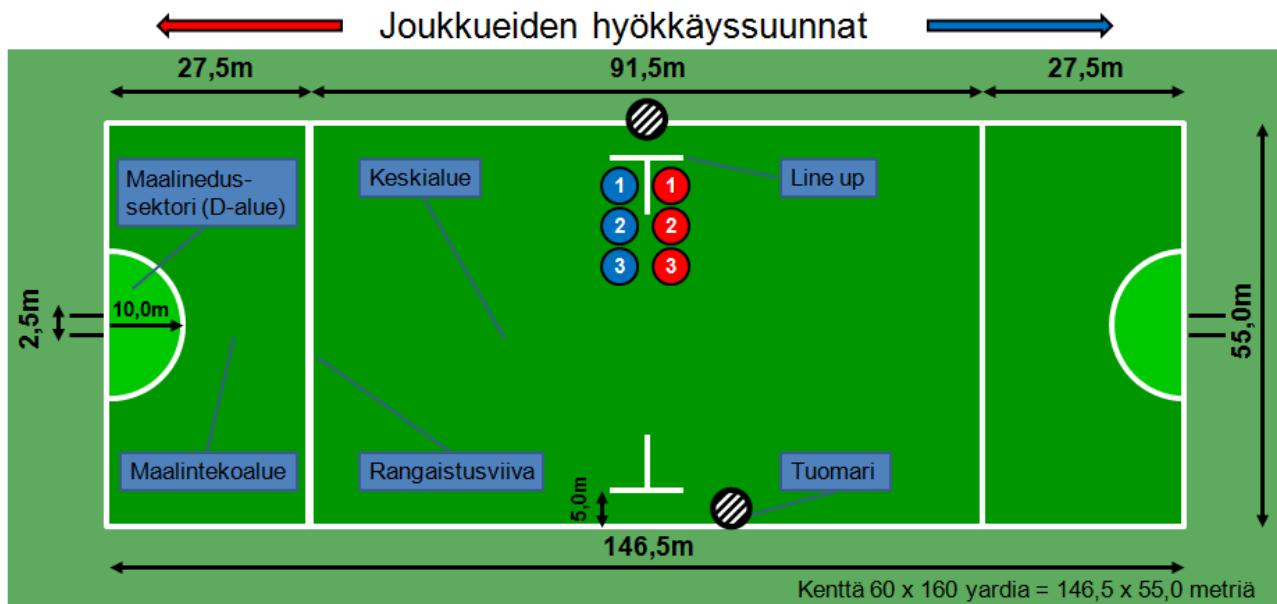
**Polocrossekenttä** on jaettu rangaistuslinjoilla kolmeen alueeseen: keskikenttään ja maalintekoalueisiin. Maalinedussektori (D-alue) ei kuulu maalintekoalueeseen. Vain hyökkääjän maalintekoalueelta (ja D-alueen ulkopuolelta) tekemä maaliheitto on hyväksytty.

Pelaaja saa **ylittää rangaistuslinjan** vain pompauttamalla pallon maahan ennen linjaa ja poimimalla sen linja ylitettyään. Pallon syöttö linjan yli pelaajalle on myös sallittua.

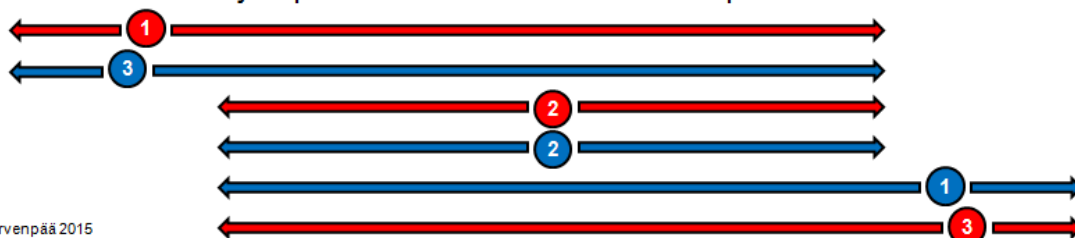
**Polocrossejoukkueeseen** kuuluu **kuusi (6) pelaajaa** kahdessa kolmen pelaajan ketjussa. Ketjut pelaavat chukat vuorotellen. Kullakin ketjun pelaajalla on etukäteen määrätty tehtävä, joka määrää alueen, jolla pelaaja voi kentällä liikkua. Tehtävät ovat **nr. 1 hyökkääjä**, **nr. 2 keskikenttäpelaaja** ja **nr. 3 puolustaja**. Kaikki pelaajat voivat toimia keskikentällä. Hyökkääjät voivat lisäksi siirtyä maalintekoalueelle (vastapuolen maalin edustalle) ja puolustajat puolustusalueelle (oman maalinsa edustalle).

Joukkueen kummankin ketjun tekemät maalit lasketaan yhteen. Eniten maaleja tehnyt joukkue voittaa.

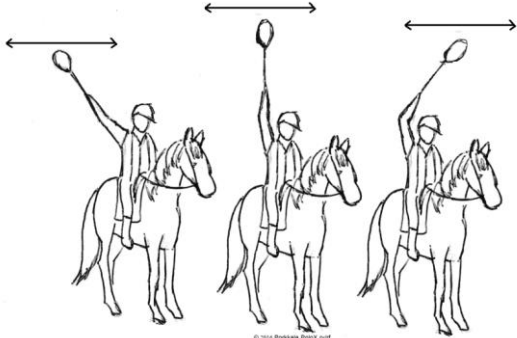
Peliä ohjaa **tuomari**, jonka tehtävänä on varmistaa reilu ja turvallinen pelitapahtuma. Tuomari aloittaa pelin line up –aloituksella vuorotellen kentän sivuilta. Täyskokoisella kentällä tuomareita on yleensä kaksi. Pienemmällä kentällä voi olla yksi tuomari. Tuomareilla on valta jakaa rangaistuksia, joita Polocrossessa on seitsemän erilaista (R1 – R7).



Pelaajan pelinumero määrää ratsukon paikan kentällä



© Anssi Järvenpää 2015

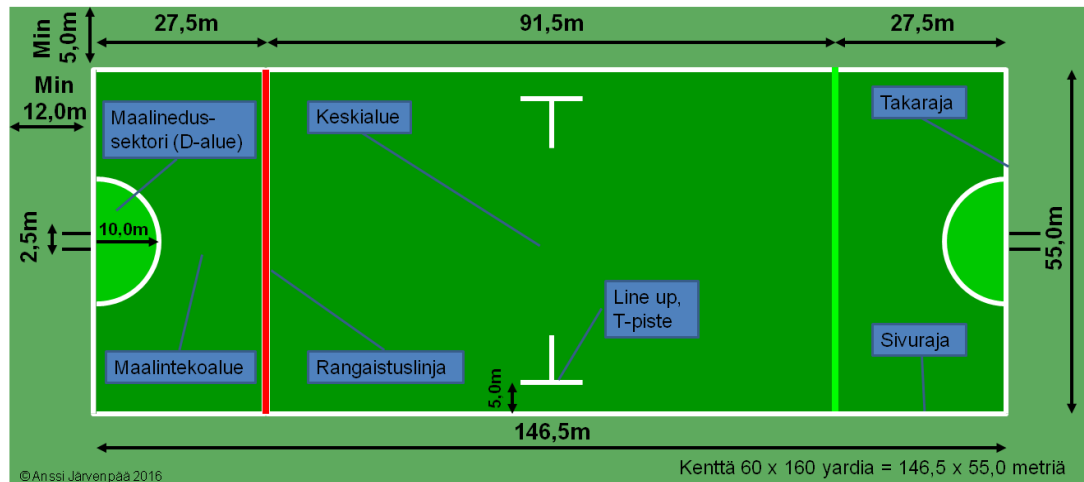
- 1 Tapahtumat, joita nämä säännöt eivät kata** Polocrossepeleä ohjaa tuomaristo: 1 – 2 erotuomaria (lyh. tuomari) apunaan joukko toimitsijoita sekä mahdollinen nimetty turnauksen päätuomari. Tuomaristo tekee päätökset tilanteissa, joita nämä säännöt eivät kata. Jos tuomarit ovat erimielisiä, ratkaisee asian turnauksen tai pelin päätuomari. Päätös on lopullinen.
- 2 Pelin keskeytys tuomarin päätöksellä**
- 2(a)** Tuomaristolla on valta keskeyttää peli, kunnes kenttä, hevoset, pelaajat ja toimitsijat täyttävät säännöt asianmukaisesti.
- 2(b)** Tuomarin tai tuomarien on keskeytettävä peli, jos heidän mielestään voi syntyä vaaratilanne tai sellainen on jo syntynyt.
- 2(c) Aikalisä** Tuomarilla on oikeus julistaa **aikalisä** mistä tahansa tarpeelliseksi katsomastaan syystä. Kun tuomari julistaa aikalisän (kts. kuva K1), on ajanottajien pysäytettävä peliajan mittaaminen. Ajanottajat käynnistävät ajan mittaamisen, kun pallo on jälleen pelattavissa (vapaasheitto, line up).
- 2(d)** Tuomarin on keskeytettävä peli, jos hevonen kaatuu; pelaaja tai hevonen loukkaantuu; tai hevosen varusteet vahingoittuvat ja aiheuttavat tuomarin mielestä vaaraa ratsastajalle tai muille pelaajille.
- K1 Tuomarinäyttö - Aikalisä**
- 
- 3 Valituksen esittäminen tuomarille** Ainoastaan joukkueen kapteeni (1. ketju) tai varakapteeni (2. ketju) voivat kirjauttaa protestin tuomarille, mutta eivät missään tapauksessa saa aloittaa minkäänlaista keskustelua tai väittelyä. Tuomarin päätös on lopullinen.
- 4 Sääntörikkeen tuomitseminen**
- 4(a)** Huomattuaan sääntörikkeen tuomari keskeyttää pelin viheltämällä pillillä, antaa tuomion ja ohjaa pelin uudelleen aloituksen. Tuomio on rangaistus rikkeen tehneelle pelaajalle (joukkueelle) – tuomio rikotun joukkueen hyväksi.

- 4(b) Joukkueen etu** Tuomari voi antaa pelin jatkua tilanteessa, jossa rikotun joukkueen etu on jatkaa peliä ilman keskeytystä ja rangaistuksen määräämistä.
- 4(c)** Tuomari ei saa ottaa huomioon joukkueen etua vaarallisissa tilanteissa.
- 4(d) Vapaaheiton myöntäminen** Keskipentillä kuka tahansa rikotun joukkueen pelaaja saa tehdä vapaaheiton. Maalintekoalueella heiton tekee rikottu pelaaja.
- 4(e) Pelirangaistukset** Tuomari voi kontrolloida peliä antamalla pelaajille liitteen 1 mukaisia rangaistuksia: R1 – R7.
- 4(f) Epäonnistunut vapaaheitto** Vapaaheitto on suoritettava liitteen 1 rangaistus R1 määrittelemällä tavalla. Jos tuomari tuomitsee tehdyn vapaaheiton epäonnistuneeksi, jatkuu peli line up -aloituksella alkuperäisen vapaaheiton suorituspaikkaa lähimmältä kenttärajalta.
- 4(g) Pelin jatkaminen ilman rangaistusta** Jos tuomari on keskeyttänyt pelin, eikä voi osoittaa kumpaakaan joukkuetta syylliseksi, jatkuu peli line out -aloituksella lähimmältä kenttärajalta.
- 5 Pallo pois pelistä** Tuomarin vihellyksen jälkeen pallo on pois pelistä. Tuomari jatkaa peliä line up -aloituksella tai määräämällä rangaistuksen, jolloin peli jatkuu vapaaheitolta.
- 6 Uudelleen aloitus** Jos tuomari keskeyttää pelin mistä tahansa muun syyn kuin sääntörikköön tai loukkaantumisen takia, jatkuu peli line up -aloituksella lähimmältä sivurajalta.
- 7 Lääkkeet, huumeet ja alkoholi**
- 7(a) Suorituskykyä lisäävät lääkkeet (doping)** Hevosten tai pelaajien suorituskykyä lisäävien lääkkeiden käyttö (doping) ei ole sallittua Polocrossekilpailussa paitsi, jos lääke on eläinlääkärin tai lääkärin (vastaavasti) reseptillä määräämä ja sen käyttö on täysin avointa.
- 7(b) Huumeet ja alkoholi** Pelaaja ei saa osallistua peliin huumeiden tai alkoholin vaikutuksen alaisena.
- 8 Hevosten ikä ja korkeus**
- 8(a) Säkäkorkeus** Hevosten säkäkorkeutta ei ole rajoitettu.
- 8(b) Ikä** Turnauspelissä käytettävän hevosen on oltava vähintään nelivuotias. Tuomarihevosen iälle ei ole rajoitusta.
- 9 Hevoset, joita ei saa käyttää pelissä - R5** Hevosta ei saa käyttää pelissä, jos:
- 9(a)** se on toisesta silmästään sokea
- 9(b)** se on ori
- 9(c)** sillä on vaarallisia tapoja; vikoja tai sairauksia; tai se ei ole kunnollisesti hallittavissa
- 9(d)** se on tuomarin mielestä on sopimatonta tai vaarallinen toisille ratsukoille.

- 10 Yksi hevonen pelaajaa kohti** Ellei turnauksen tai pelin järjestäjä muuta määrää, pelaaja voi käyttää vain yhtä hevosta turnauksessa tai pelissä. Kuitenkin, mikäli hevonen loukkaantuu tai sairastuu, pelaaja voi pyytää tuomaristolta lupaa käyttää toista hevosta.
- 11 Hevosen tai pelaajan korvaaminen <sup>4</sup>** Jos hevonen tai pelaaja loukkaantuu, katkaisee tuomari pelin enintään kymmeneksi (10) minuutiksi. Tauon aikana:
- 11(a) Joukkueen on jatkettava enintään 10 min tauon jälkeen** Joukkueen on valmistauduttava jatkamaan chukkaa joko (1) hoitamalla loukkaantunut hevonen tai pelaaja pelikuntoon; tai (2) ottamalla peliin vaihtohevonen tai -pelaaja.
- 11(b) Hevosen korvaaminen** Jos pelaajan hevonen ei kykene jatkamaan chukkaa, saa hän jatkaa peliä vaihtohevosella. Mikäli vaihtohevososen käyttö ei ole mahdollista, voi joukkue ottaa käyttöön vaihtoratsukon. Sääntö 12 määrittelee vereksen hevosen käytön.
- 11(c) Pelaajan korvaaminen** Jos pelaaja ei kykene jatkamaan chukkaa, saa vaihtopelaaja tulla peliin joko omalla hevosellaan tai loukkaantuneen pelaajan hevosella. Sääntö 12 määrittelee vereksen hevosen käytön.
- 11(d) Jatko kahdella pelaajalla** Jos loukkaantunut ratsukko, vaihtohevonen tai vaihtopelaaja ei ole valmis jatkamaan peliä ennen tauon loppua, on loukkaantumisesta kärsineen joukkueen jatkettava kahdella (2) pelaajalla.
- 11(e) Pelipaikkojen vaihto** Loukkaantumisesta kärsineen joukkueen kapteeni voi ennen pelin jatkamista muuttaa ketjun pelaajien pelipaikkoja.
- 11(f) Pelinumeroiden päivitys** Kapteenin on huolehdittava, että pelaajien numerot vastaavat heidän muuttuneita pelipaikkojaan.
- 11(g) Ketju jatkaa chukkan loppuun** Kaikissa tapauksissa joukkueen on jatkettava chukka loppuun loukkaantumisen jälkeisellä ketjukoostumuksella.
- 11(h) Loukkaantuneen hevosen jatkaminen** Alkuperäinen hevonen voi palata peliin ketjun seuraavaan chukkaan, jos tuomari tai eläinlääkäri arvioi hevosen kykeneväksi jatkamaan.
- 11(i) Loukkaantuneen pelaajan jatkaminen** Alkuperäinen pelaaja voi palata peliin, jos tuomari tai lääkäri arvioi hänet kykeneväksi jatkamaan. Pelaaja saa palata ketjun seuraavan chukkan alussa.
- 11(j) Tajuntansa menettäneen pelaajan jatkaminen** Jos pelaaja on menettänyt tajuntansa, saa hän jatkaa turnauksessa vain lääkärin luvalla.

<sup>4</sup> Säännöt 11 ja 12 ovat UKPA sääntökirjan mukaiset. Turnauksen järjestäjä voi soveltaa sääntöjä mielekkääksi kokemallaan tavalla. Vaikka "sääntöjen henki" on, että vain ratsukon loukkaantunut osa korvataan, voi erityisesti Suomessa olla järkevää, että loukkaantumistilanteessa joukkue ottaa kentälle vararatsukon. Silloin vastustajajoukkueelle on myös annettava mahdollisuus ottaa peliin mukaan vararatsukko.

- 11(k) Vaihtopelaajan pelaajaluokitus** Pelaajan korvaava vaihtopelaaja ei saa olla korkeammalle luokiteltu kuin pelaaja, joka korvataan. Vaihtopelaaja ei myöskään saa olla kolme astetta alemmalle luokiteltu. Kts. Sääntö 24.
- 11(l) Varapelaajien käyttö turnauksessa** Turnauksissa (elleivät niiden säännöt muuta määrää) voi joukkue käyttää varapelaajaa kahdessa tapauksessa. (1) Turnaukseen osallistunut pelaaja ei kykene jatkamaan mistä tahansa syystä. (2) Joukkueeseen alun perin ilmoitettu pelaaja ei sairauden tai loukkaantumisen takia ole kyennyt osallistumaan turnauksen aiempiin peleihin. Myös varapelaajan on täytettävä turnauksen pelaajille asetetut kelpoisuusvaatimukset. Kaikissa tapauksista varapelaajan käytöstä on sovittava turnauksen järjestäjien kanssa.
- 12 Vereksen hevosen käyttö pelissä** Pelin aikana pelaaja saa vaihtaa vereksen hevosen käyttöönsä vain tuomarin luvalla. Verestä hevosta saa käyttää vain:
- 12(a)** Hevosen loukkaannuttua, kun loukkaantuminen eläinlääkäriin mielestä tai hevosen hyvinvoinnin kannalta tekee hevosen kyvyttömäksi jatkamaan
- 12(b)** Kun eläinlääkäri tai toimitsijat arvioivat hevosen sopimattomaksi tai vaaralliseksi
- 12(c)** Edellisen kohdan (b) takia peliin otettavaa korvaavaa hevosta on käytettävä koko lopputurnauksen ajan.
- 12(d)** Hevosta voi käyttää vaihtohevosena mikäli se ei rasitu liikaa: (1) se on jo osallistunut kaikkiin päivän peleihin, joihin se on ilmoitettu, (2) sillä on ollut riittävä palautumisaika edellisistä peleistä ja (3) sen käyttö ei ylitä päiväkohtaista sallittua enimmäispelaiaikaa.
- 12(e)** Tapauksessa, jossa hevonen on diskvalifioitu – R5.
- 12(f)** Jos pelaaja joutuu ottamaan vereksen hevosen käyttöönsä, saa myös vastustajan ketju ottaa vereksen hevosen käyttöönsä.
- 13 Pelin keskeyttäminen hevosen tai pelaajan loukkaannuttua** Tuomari keskeyttää pelin, jos hevonen tai pelaaja on saanut verta vuotavan haavan. Peli jatkuu vasta, kun haava on saanut asianmukaista hoitoa. Joukkue, jonka hallussa pallo keskeytyshetkellä oli, aloittaa pelin vapaapeitillä kohdasta, jossa peli keskeytyi.
- 14 Polocrossekenttä** Polocrossekentän standardimitat on annettu kuvassa K2 ja kuvattu pykälässä 14(a).

**K2 Standardikenttä**

**14(a) Standardikenttä**

Pituus 146,5 metriä  
 Leveys 55,0 metriä  
 Maalintekoalue 27,5 metriä  
 Keskialue 91,5 metriä  
 Maalitolpat 2,5 metriä toisistaan, 5 metrin korkeiset  
 Maalinedussektori (D-alue) säde 10 metriä  
 T-piste, Line up viiva etäisyys 5 metriä sisään sivurajasta, T:n mittoja ei ole määrätty  
 Turvavälit (Katsojilta kielletyt alueet) Sivurajalta katsomoon vähintään 5 metriä  
 Takarajoilta 12 metrin varoalueet, joilla voivat olla vain kaksi maalituomaria  
 Vierekkäisten kenttien väliset vähimmäisetäisyydet: sivurajoiltaan vierekkäiset kentät 10 metriä, päädyiltään vastakkaiset kentät 24 metriä, sivuraja – pääty vastakkain 22 metriä.

**14(b) Standardimaalitolpat**

Maalitolppien välinen etäisyys on 2,5 metriä ja niiden korkeus on vähintään 5 metriä. Niiden on oltava niin kevyet, että ne kaatuvat tai murtuvat törmäyksessä. Tolpissa käytettävä materiaali ja niiden pystytys on suunniteltava sellaiseksi, että ne eivät voi vahingoittaa pelaajia tai hevosia.

**14(c) Standardikentän merkinnät**

Kaikki linjat on merkittävä selvästi ja määriteltävä, siten että sekä pelaajat että tuomarit näkevät ne selkeästi.

**14(d) Standardikentän liput**

Kentän takaraja sekä rangaistuslinjat on merkittävä (1) metrin korkeisilla lipuilla, joiden tangot ovat joustavat. Liput sijoitetaan 3 metriä sivurajasta.



- 14(e) Sovellettu kenttä<sup>5</sup>** Polocrosse-peli voidaan sopia pelattavaksi standardikenttää pienemmällä kentällä tai maneesissa. Sovelletulla kentällä on oltava määriteltynä keskikenttä sekä maalinteko- ja D-alueet.
- 14(f) Sovelletun kentän maalitolpat** Maalitolppina voidaan käyttää sopivia turvallisia tolppia, keiloja tms. saatavilla olevia erottuvia esineitä, jotka rajaavat maaliaukon. Maaliaukko voidaan suhteuttaa kentän mittoihin 2,5 metriä kapeammaksi.
- 14(g) Sovelletun kentän merkinnät** Kentän rajat, rangaistuslinjat ja D-alueet voidaan merkitä keiloilla tms., mikäli rajojen merkintä maalaamalla ei ole mahdollista. Maneesissa maneesin seinät voivat toimia sivurajoina. Silloin pelaaja, jolla on pallo hallussaan ja joka itse tai jonka hevonen koskettaa seinää tuomitaan ratsastaneen yli sivurajan.
- 14(h) Merkkiliput** Sovelletulla kentällä ei välttämättä tarvita lippuja.
- 15 Pallo** Pallo on paksukuorinen joustava kumipallo halkaisijaltaan 100 mm - 103 mm ja painoltaan 140 g - 155 g. Pallon on pompattava 55% - 65% pudotuskorkeudesta, kun se pudotetaan kovalle alustalle merenpinnan tasolla.
- 16 Joukkueen kokoonpano**
- 16(a)** Joukkueeseen kuuluu kuusi pelaajaa kahdessa kolmen pelaajan ketjussa. Turnauksen säännöt voivat sallia lisäksi kahden vaihtopelaajan käytön. Ketjut pelaavat chukat vuorotellen. Pelin lopputuloksen määrää kummankin ketjun pelin aikana tekemien maalien yhteismäärä.
- 16(b) Joukkuekoostumukset** Mahdollisia joukkuekoostumuksia ovat:  
- miesten joukkue  
- naisten joukkue  
- mixed joukkue, jossa on yhtä monta mies- ja naispelaajaa  
- sekajoukkue, jossa on mikä tahansa yhdistelmä mies- että naispelaajia.  
Joukkueen tarkka kokoonpano on sovittava turnauksen järjestäjän kanssa ennen turnauksen alkua.
- 16(c) Ikäkausijoukkueet** Turnaus on mahdollista pelata ikäkausijoukkueiden välisenä. Mahdollisia ikäkausijoukkueita ovat mm.:  
- juniorijoukkueet, jolloin määrätään pelaajien yläikäraja  
- seniorijoukkueet, jolloin määrätään pelaajien alikäraja  
Kts. Sääntö 17.
- 16(d) Mixed joukkueet** Mixed joukkueiden kohdatessa mies- ja naisketjut pelaavat toisiaan vastaan. Turnauksen järjestäjä määrää ketjujen aloitusvuorot, joiden on oltava samat kaikille mixed joukkueille koko turnauksen ajan.

<sup>5</sup> Sovelletua kenttää koskevat säännöt on luotu suomalaisia polocrossesääntöjä varten.



- 16(e) Minijoukkueet** Peli voidaan määrätä pelattavaksi vain kolmen (3) tai neljän (4) pelaajan minijoukkuein. Kolmen pelaajan joukkueessa on vain yksi ketju. Neljän pelaajan joukkueissa on kaksi ketjua, joissa kummassakin on hyökkääjä (nr. 1) ja puolustaja (nr. 3). Kolmen pelaajan joukkuein pelattaessa chukkamäärä on rajoitettava hevosille sopivaksi.
- 17 Pelaajien ikäraja**
- 17(a) Pelaajan ikä** Jos osallistujien ikä on rajoitettu, katsotaan pelaajan iäksi hänen ikänsä kuluvan vuoden ensimmäisenä päivänä.
- 17(b) Iän todistaminen** Mikäli pelaajien ikä on rajoitettu, on turnauksen järjestäjän etukäteen kerrottava iän todistamiseen kelpaavat dokumentit.
- 18 Pelijärjestys**
- 18(a) Joukkueen ilmoittaminen** Joukkueen kapteenin on ennen pelin alkua ilmoitauduttava tuomarille ja ilmoitettava joukkueen pelaajat, ketjujen järjestys ja pelaajien pelipaikat ketjuissa.
- 18(b) Ketjukoostumus on pysyvä** Ketjuun nimettyjä pelaajia ei saa vaihtaa pelin aikana. Turnauksessa, jossa pelataan useita otteluita, ketjujen koostumusten on säilyttävä ensimmäisen pelin mukaisina turnauksen loppuun asti.
- 18(c) Kenttäpäädyt** Pelin alussa tuomari kapteenien läsnä ollessa heittää lanttia hyökkäyssuunnan valintaoikeudesta. Lantinheiton voittanut kapteeni saa valita joukkueensa ensimmäisen hyökkäyssuunnan. Kapteenit ratsastavat joukkueineen pelin aloitukseen omilta puolustusalueiltaan.
- 19 Pelipaikkojen vaihtaminen ketjun sisällä - R4** Pelaajat voivat vaihtaa keskenään pelipaikkoja ketjun sisällä edellyttäen, että:
- 19(a)** vaihto tehdään chukkien välillä
- 19(b)** vaihdosta kerrotaan tuomarille
- 19(c)** vaihdosta kerrotaan vastustajan kapteenille
- 19(d)** pelaajanumerot vaihdetaan uusien pelipaikkojen mukaisiksi
- 20 Mailakäsi**
- 20(a) Mailakäden vaihto pelin aikana - R1** Pelaaja ei saa vaihtaa mailakättä pelin aikana.
- 20(b)** Vasemmalla kädellään mailaa käyttävien pelaajien on ilmoitauduttava tuomarille ennen pelin alkua. Tuomarin on osoitettava heidät kaikille pelaajille ennen pelin alkua.
- 21 Pelaaminen kahdessa ketjussa** Jos joukkueessa on vain viisi pelaajaa, voi yksi pelaajista pelata kahdessa ketjussa käyttäen kahta hevosta, yhtä kummassakin ketjussa. Tämä on mahdollista alla olevin rajoituksin:

- 21(a)** Turnauksen tai pelin järjestäjä sallii kahdessa ketjussa pelaamisen.
- 21(b)** Joukkueen on hyväksyttävä turnauksessa tai pelitapahtumassa saatavilla oleva vastaavan tasoinen lisäpelaaja, jos kyseinen pelaaja voidaan osoittaa ennen turnauksen tai pelin alkua.
- 21(c)** Pelaajan on pelattava keskikenttäpelaajana (nr. 2) vähintään yhdessä ketjussa.
- 21(d)** Kahdessa ketjussa voi pelata vain yksi pelaaja. Siten joukkueessa on oltava vähintään viisi pelaajaa.
- 21(e)** Kun turnaukseen osallistuu samasta yhdistyksestä useita joukkueita, on yhdistyksen täytettävä korkeimmalle pisteytetty joukkueensa ensin.
- 22 Maalituomarit**
- 22(a) Maalituomareiden määrä ja tehtävät** Peliin nimetään vähintään yksi maalituomaria kummallekin maalille. Maalituomarien tehtävänä on avustaa pelin tuomareita maalien hyväksymisessä ja hylkäämisessä. Maalin tarkkailun lisäksi heidän on erityisesti pyrittävä havaitsemaan hyökkääjän (nr. 1) tekemät D-alueen rajarikot.
- 22(b) Maalituomarin ikä** Turnauksen maalituomarin on oltava vähintään 16 vuotias.
- 22(c) Merkinanto** Maalituomarin on (1) heilutettava mailaa tai käsiään pänsä päällä maalin hyväksymisen merkiksi tai (2) vaakatasossa polvien alapuolella maalin hylkäämisen merkiksi.
- 22(d) Maalituomarin paikka kentällä** Maalituomarien on seisottava vähintään kolme metriä maalitolppien takana. Sovellettu kenttä (14 e – h): maalituomarien paikka esim. maneesissa määrätään erikseen maalituomarien turvallinen sijoittuminen huomioiden.
- 22(e) Tuomarin päätösvalta** Tuomari voi tehdä maalitilanteesta oman ratkaisunsa maalituomarien merkinannoista huolimatta.
- 22(f) Maalituomarin pukeutuminen** Maalituomareilla on oltava hyvin erottuvat takit tai liivit. On erittäin suositeltavaa, että he toimiessaan pitävät kypärää.
- 23 Ajanottajat ja pisteenlaskijat**
- 23(a)** Pelin tai turnauksen järjestäjän on nimettävä peliin ajanottaja(t) ja pistelaskija(t). Peliäikää on mitattava kahdella kellolla ja pistekirjanpito on tehtävä kahteen eri taulukkoon.
- Ajan mittaaminen: 24(a) Peliajan mittaaminen.
- 23(b)** Ajanottajan ja pistelaskijan on ilmoitettava jäljellä oleva peliaika ja pistetilanne aina tuomarin tai pelin järjestäjän niin vaatiessa.
- 23(c)** Kullakin osallistuvalla joukkueella on oikeus saada oma edustajansa suorittamaan tai valvomaan ajanmittausta ja pistelaskua.
- 24 Pelin kulku**

- 24(a) Pelin enimmäiskesto** Pelin enimmäiskesto on kahdeksan erää eli chukkaa. Yksi chukka kestää enimmillään kahdeksan minuuttia. Joka chukkan päätteeksi pidetään kahden minuutin tauko. Siten enimmillään varsinainen peliaika on  $8 \times 8 \text{ min} = 64 \text{ min}$ . Turnauksen tai pelin järjestäjä voi rajoittaa varsinaisen peliajan lyhemmäksi. Chukkaa on aina pelattava parillinen määrä.
- Peliajan mittaaminen** Chukkan peliajan mittaus alkaa, kun tuomari chukkan alussa heittää pallon peliin tai pelaaja suorittaa edellisessä chukkassa joukkueen hyväksi annetun vapaaheiton. Peliajan mittaus katkeaa ainoastaan (1) peliajan päättyessä tai (2) tuomarin määräämän aikalisän alkaessa.
- Vuorottaiset erät (chukat)** Joukkueen ketjut pelaavat chukat vuorotellen. Joukkue pelaa aina kaksi chukkaa peräkkäin samaan hyökkäyssuuntaan. Siten kunkin ketjun hyökkäyssuuntaa vaihtuu peräkkäisten chukkien välillä.
- Hevosen enimmäispelaika** Kunkin hevosen enimmäispelaika on viisikymmentäneljä (54) minuuttia päivässä.
- 24(d) Tasapelin ratkaisu** Jos peli on tasan peliajan loppuessa ja pelille on saatava voittaja, jatkavat peliä lepovuorossa olleet ketjut, kunnes jompikumpi joukkue tekee maalin ("äkkikuolema").
- 24(e) Tasoitusjärjestelmä** Polocrossessa voidaan käyttää tasoitusjärjestelmää (handicap), jonka avulla otteluista saadaan tasaisempia. Kunkin pelaajan taidot arvioidaan asteikolla 0 – 10 maalia. Aloittelijan tasoitus on 0. Tasoitus 10 on korkein mahdollinen. Tasoitukset arvioidaan pelaajan arvona joukkueelleen sisältäen pelaajan ratsastus- ja hevosenkäsittelytaidot, joukkuepelikyvyn, pelin ja pelistrategian tuntemisen sekä fyysisen suorituskyvyn. Joukkueen kaikkien peliin osallistuvien pelaajien tasoitukset lasketaan yhteen. Summaa verrataan vastapuolen joukkueen tasoitusten summaan ja tasoitusten ero otetaan huomioon pelin alun pistetilanteessa. Esimerkiksi, jos sinisen joukkueen tasoitus on 6 ja punaisen 4, laskettaisiin punaisen joukkueen eduksi pelin alussa kaksi maalia.
- 24(f) Tasoitukset enimmäisaikaa lyhempää peliaikaa käytettäessä** Jos pelissä käytetään tasoitusjärjestelmää ja peliajan pituus on vähemmän kuin suurin mahdollinen, sovitetaan tasoitukset peliajan mukaisiksi. Huomautukset sovitettuihin tasoituksiin on tehtävä ennen pelin alkua. Pelin alettua huomautuksia ei voi tehdä.
- 25 Chukkan lopettaminen**
- 25(a) Peliajan loppuminen** Jokainen chukka päättyy sovitun peliajan loppuessa ja pallo on pois pelistä heti päätösmerkin antamisen jälkeen.
- 25(b) Rangaistuksen siirto seuraavan chukkan alkuun** Siinä tapauksessa, että rike on tapahtunut niin myöhään chukkan lopussa, että rangaistuksen suorittamiseen ei ole aikaa, alkaa seuraava chukka rangaistuksen suorittamisella. Jos joukkeet vaihtavat pelipäättyjä, vie tuomari aloituksen rikkeen tapahtumapaikan kentällä olevaan peilipisteeseen.

- 25(c) Maaliheiton suoritus pelin viimeisen chukkan lopussa** Jos pelin viimeisen chukkan lopussa määrättyä maalivapaahettoa ei ehditä suorittaa pelaajan kuluessa, jatketaan pelaikaa heiton suorittamiseksi. Edellyttäen, että puolustaja ei tee lisärikkettä, maalin ohi heitetty pallo on pois pelistä ja peli päättyy.
- 26 Pelin lopetus ennen pelaajan loppumista** Pimeys, sää tai jokin muu syy voi aiheuttaa, että tuomari lopettaa pelin ennen pelaajan päättymistä. Peli pelataan silloin loppuun myöhemmin käyttäen keskeytyshetken pistetilannetta, pelaikaa, chukkaa ja pallon sijaintia. Jos pelin lopettaminen ei ole mahdollista saman päivän tai turnauksen aikana, tuomitaan peli ratkaisemattomaksi. Turnauksen tai isäntäseuran vastuuhenkilöt päättävät silloin jatkomenettelystä.
- 27 Oikeanlainen pukeutuminen ja varustus**
- 27(a) Kypärä** Suomessa pelattaessa Suomen ratsastajainliiton (SRL) hyväksymät CE-merkityt kypärät sekä UKPA Rulebook Appendix 2 UKPA - PROTECTIVE RIDING HELMET RULES mukaiset BSI Kitemark, the SAI Global symbol tai the official Snell label with number -merkityt kypärät. Huom! Ulkomailla pelattaessa voidaan vaatia paikallisen standardin mukaisen kypärän käyttöä.
- 27(b) Pelaajan vaatetus** Pelaajan on käytettävä edellisen kohdan (a) mukaista kypärää ja ratsastussaappaita. Suositeltavaa on, että joukkueella on yhtenäinen peliasun yläosa esim. (numerollinen 1, 2, 3) paita tai liivi. Turnauksen järjestäjä voi edellyttää valkoisten housujen käyttöä.
- 27(c)** Tuomarin on käytettävä edellisen kohdan (a) mukaista kypärää ja ratsastussaappaita. Suositeltavaa on, että tuomarit käyttävät "tuomaripaitaa" ja valkoisia housuja. Tuomarin varustukseen kuuluu vihellyspilli ja mielellään maila.
- 27(d) Kannukset** Pelaajan kannusten kehrät eivät saa olla terävät.
- 27(e) Kuolainten turvallisuus** Tuomarilla on oikeus määritellä kuolainten turvallisuus. Kuolaimia, joissa on ulkonevat varret ei saa käyttää.
- 27(f) Varusteiden turvallisuus** Kaikkien varusteiden (mukaan lukien satulointi, polocrossemaila ja ratsastajan vaatetus) on oltava hyvässä kunnossa ja siistit.
- 27(g) Satulat** Satuloissa on oltava satulavyö ja tarvittaessa rinta- ja häntäremmi. Nupilla varustettuja satuloita kuten western, roping tms. ei saa käyttää.
- 27(h) Polocrossemaila** Polocrossemailan pituutta ei ole rajoitettu. Mailan haaviosan sisäpuoleinen havaksen kiinnitysalue saa olla enintään 216 mm pitkä ja 184 mm leveä. Siinä ei saa olla metallisia vahvistuksia tai mitään ulkonemia.

- 27(i) Pelaajanumerot** Pelaajilla on oltava hyvin erottuvat vähintään 230 mm korkeat pelaajanumerot selässään. Toisen vähintään 115 mm korkean numeron käyttö joko etupuolella tai hihassa on suositeltavaa. Kaikkien ketjujen pelaajanumerointi on: hyökkääjä nr. 1, keskikenttäpelaaja nr. 2 ja puolustaja nr. 3.
- 27(j) Hevosten jalkasuojat** Kaikkien hevosten kaikki jalat on varustettava säätävät ja vuohiset suojaavilla pinteillä/suojilla sekä ruunusuojilla (bootseilla).
- 27(k) Raippa** Raipan kärjessä on oltava vähintään 12,5 mm levyinen ja 50 mm pituinen läppä, joka estää raipan päästä vahingoittamasta ratsastajia tai hevosia.
- 27(l) Ohjat** Vasemman ja oikean puoleisten ohjien päiden on oltava kiinni toisissaan. Hevosen sään päälle koottujen ohjien vapaa pää ei saa ulottua hevosen kyynärpäiden alapuolelle. Liukuohjainten käyttö on kielletty. Liukuohjaimiksi määritellään kaikki "kakkosohjat" kuten gramaanit tai ohjat, jotka kulkevat ratsastajan kädestä kuolainrenkaan kautta satulaan, satulavyöhön, rintaremmiin jne. Kiinteä martingaali (Market Harbourough, head check) rintaremmistä turpahihnaan on sallittu. Säännön tavoitteena on pitää hevosen kaulan alaosa mahdollisimman vapaana ohjista ja remmeistä, joihin pelitilanteessa takertunut maila voisi aiheuttaa varatilanteen.
- 27(m) Hokit** Yksinkertaiset tylpät hokit ovat sallittuja takakavioissa. Hokin korkeus saa olla enintään 10 mm.
- 28 Maalintekoalueet** Maalin teko on mahdollista vain maalintekoalueilta (kts. kuva K2 - Standardikenttä). Maalintekoalueet sijaitsevat kentän kummassakin päädyssä. Maalintekoalue on päätyviivan, sivurajojen ja rangaistuslinjan rajaama suorakulmio pois lukien maalinedussektori (D-alue). Maalia ei hyväksytä, jos maaliheiton aikana jokin osa hevosesta on maalintekoalueen ulkopuolella tai D-alueen sisällä.
- 29 Pelaajien paikat kentällä** Pelaajien paikat kentän kolmessa osassa (joukkueen puolustusalue, keskikenttä ja joukkueen hyökkäysalue eli vastustajan puolustusalue) on rajoitettu seuraavasti. Kaikki pelaajat saavat pelata keskikentällä, mutta keskikenttäpelaajat (nr. 2) eivät saa osallistua peliin kentän muilla alueilla. Lisäksi hyökkääjät (nr. 1) saavat pelata hyökkäysalueellaan, mutta eivät omalla puolustusalueellaan ja puolustajat (nr. 3) saavat pelata omalla puolustusalueellaan, mutta eivät hyökkäysalueellaan.
- 30 Eniten maaleja tehnyt joukkue voittaa** Joukkue, joka tekee eniten maaleja (mukaan lukien R4-rangaistuksista annetut maalit) voittaa pelin.

- 31 Pelin aloitus (Line up)** Peli alkaa keskikentän Line up -aloituksesta aina chukkan alussa; hyväksytyn maalin jälkeen; epäonnistuneen vapaaheiton jälkeen; ja tuomarin keskeytettyä pelin syystä, josta ei tuomita rangaistusta. Poikkeuksena on kuitenkin tilanne, jossa chukka alkaa vapaaheitolla, joka on tuomittu edellisen chukkan lopussa. Line up -aloituksen suoritus:
- 31(a) Parijono** Pelaajat muodostavat parijonon polvi polvea vasten kasvat tuomariin päin.
- 31(b) Hevosten etäisyys jonoissa - R1, R2** Hyökkääjät (nr. 1) lähimpänä tuomaria, heidän takanaan keskikenttäpelaajat (nr. 2) ja viimeisenä puolustajat (nr. 3). Hevoset eivät saa olla lähempänä toisiaan kuin turpa hännässä eivätkä hevosenmittaa kauempana toisistaan.
- 31(c) Etäisyys sivurajasta** Hyökkääjien on oltava 5 metriä sivurajalta ja tuomarin on oltava vähintään kolme metriä pelaajista.
- 31(d) Jonojen ryhmittäminen** Kumpikin ketju ryhmittyy lähimmäksi omaa puolustusalueettaan.
- 31(e) Keskikentän aloituspaikka (T-piste)** Keskikentän aloitus tehdään tuomarin osoittaman kentän keskiviivan kohdalta. Aloituspaikka on voitu merkitä kentän molemmille sivuille T-maalauksella.
- 31(f) Aloitusheitto** Tuomari heittää pallon peliin yläkäden heitolla joukkueiden välistä pelaajien päiden yläpuolelle heidän mailojensa ulottuviin. Tuomari pitää pallon alhaalla aina heiton suorittamiseen asti. Jos pallon heitossa tapahtuu virhe tai se kimpoaa ulos kentältä, puhaltaa tuomari pelin poikki ja määrää uuden line up -aloituksen.
- 31(g) Pallo yli aloituksesta - R1** Jos peli katkaistaan, koska pallo on line up -aloituksesta kimmonnut kentältä käytyään ensin jonkun pelaajan haavissa, jatkuu peli vapaaheitolla. Rangaistuksen saa pelaaja, jonka mailasta pallo kimposi yli rajan.
- 31(h) Liikkuminen aloituksessa - R1, R2** Pelaajat eivät saa liikkua line up -muodostelmasta ennen kuin pallo on irronnut tuomarin kädestä. Jos pelaajien rauhoittuminen aloitusryhmittelyyn ei onnistu, voi tuomari harkintansa mukaan (1) määrätä vapaaheiton (R1, R2) tilanteessa, jossa pelaaja tavoittelee etua liikkumalla, (2) heittää pallon peliin tilanteessa, jossa pelaajat eivät onnistu tuomaan hevosiaan oikein aloitusmuodostelmaan ja siten eivät ole valmiita ottamaan palloa vastaan tai (3) määrätä joukkueet muodostamaan parijonon kauemmas line up -viivasta ja ratsastamaan siitä parijonossa aloitukseen.
- 31(i) Aloitus tapahtuu sivurajoilta vuorotellen** Line up -aloitus suoritetaan jokaisen maalin jälkeen vuorotellen kentän vastakkaisilta sivuilta.
- 31(j) Aloituksen viivytykset - R1, R2** Joukkueiden on tultava line up -aloitukseen kohtuullisessa ajassa (ratsastaen ainakin ravia). Tahallisesta viivytyksestä seuraa rangaistus.



**31(k) Chukkan ensimmäinen aloitus**

Chukkan ensimmäinen line up tapahtuu kentän ajanottajan puoleiselta sivulta.

**32 Hyväksytty maali**

Maali on hyväksytty, kun:

**32(a)**

Hyökkääjä (nr. 1) on tarkoituksellisesti heittänyt pallon maalintekoalueelta ja pallo on mennyt maalitolppien välistä millä tahansa korkeudella. Maali on hyväksytty myös, jos pallo päättyy takarajalle maalitolppien väliin.

**32(b) TAI**

Hyökkääjän (nr. 1) heittämä pallo kimpoaa maalitolppien väliin osuttuaan ensin puolustajaan (nr. 3) tai puolustajan hevoseen, vaikka puolustaja on D-alueen sisällä.

**32(c) TAI**

Puolustaja (nr. 3) saa pallon kiinni tai pallo kimpoaa hänestä takarajan yli tilanteessa, jossa puolustajan hevosen jalka on maalitolppien välisellä takarajan takana tai päällä.

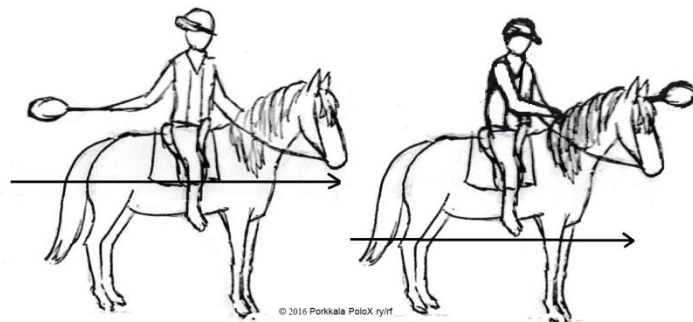
**K3 Tuomarinäyttö -  
Hyväksytty maali**



**32(d) Hylätty maali**

Maali on hylätty, jos hyökkääjän ratsun jokin jalka on D-alueen sisällä, alueen viivalla tai hyökkääjä heittää mailansa pallon kanssa maalitolppien väliin.

**K4 Tuomarinäyttö -  
Hylätty maali**

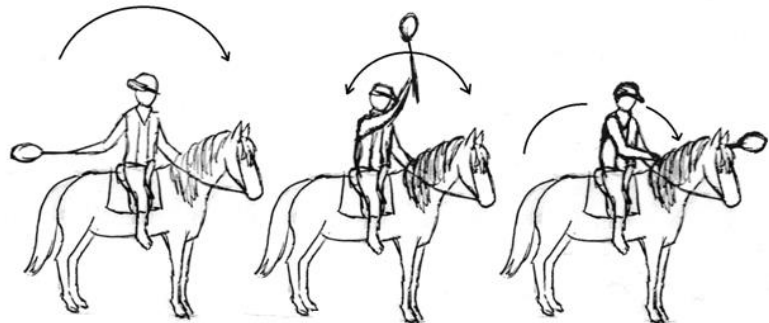


**33 Pallo yli takarajan epäonnistuneesta maalintekoyrityksestä**



- 33(a) Pelin aloitus, kun pallo maalintekoyrityksestä on joutunut yli takarajan - R1** Jos pallo hyökkääjän (nr. 1) maalintekoalueella tekemästä maaliin suunnatusta heitosta menee ohi maalin ja ylittää kentän takarajan, jatkuu peli puolustajan (nr. 3) vapaaheitolla (R1). Tuomio on sama myös tilanteessa, jossa pallo kimpoaa yli takarajan puolustajasta. Tuomari osoittaa heiton suorituspaikan rangaistuslinjalta. Heittopaikka sijaitsee suorassa linjassa kohtaan, jossa pallo ylitti takarajan.
- 33(b)** Hyökkääjän (nr. 1) on seurattava vapaaheittoon lähtevää puolustajaa (nr. 3) hevosen turpa hevosen kyljessä, mutta etäisyydellä, joka ei häiritse heiton suorittamista.
- 34 Crossing penalty line** Rangaistuslinjan ylittäminen
- 34(a) Palloa ei saa kantaa yli linjan** Pelaajat eivät saa ylittää kentän kumpaakaan rangaistuslinjaa pitäen palloa hallussaan.
- 34(b) Miten linja on ylitettävä** Pelaaja vaihtoehtoiset tavat toimittaa pallon rangaistusalueen toiselle puolelle ovat syöttö itselle tai joukkueoverille. Syöttö itselle: Pelaajan on heitettävä pallo yli linjan, siten että pallo osuu maahan linjan toisella puolella. Pelaajan on tehtävä heitto ennen kuin hänen hevonsa on ylittänyt linjan. Pelaaja saa ottaa pallon haltuunsa, kun hänen hevonsa on kokonaan ylittänyt linjan. Kun hevosen jalat osuvat maahan eri puolilla linjaa, on se ylittämässä linjaa eikä pelaaja saa silloin pitää palloa hallussaan. Syöttö joukkueoverille: Pelaaja voi syöttää (heittää) pallon joukkueoverilleen, joka on ottamassa palloa vastaan linjan toisella puolella.
- 34(c) Rangaistuksen suorituspaikka - R1** Jos pelaaja ylittää rangaistuslinjan pallo hallussaan, määrää tuomari pelin jatkettavaksi vastapuolen vapaaheitolla (R1) kohdasta, jonne rikkeen tehnyt pelaaja oli menossa.

- K5 Tuomarinäyttö - Rangaistusviivan tai kenttärajan ylitys pallo hallussa**



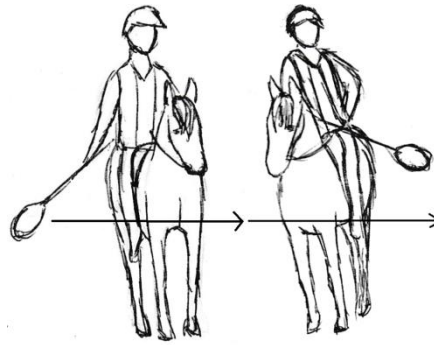
© 2016 Porkkala PoloX ry/rf

- 35 Pallo yli rajan**
- 35(a) Pallo linjan päällä** Pallo on ulkona, jos se tai pallon haltijan hevosen kavio on rajaviivan päällä.
- 35(b) Hevosen jalkojen sijainti määrää pallon paikan kentällä** Kun pallo on pelaajan hallussa, määrää hänen hevonsa kavioiden sijainti, onko pallo rajan oikealla vai väärällä puolella. Pallon sijainnilla rajoihin nähden ei ole merkitystä.

- 35(c) Palo rangaistuslinjan päällä - R1** Vain keskikentän puolella olevat pelaajat saavat ottaa rangaistuslinjan päällä olevan pallon haltuunsa. Jos maalintekoalueella oleva pelaaja ottaa pallon rangaistuslinjalta, tuomitaan vastapuolen hyväksi vapaaheitto kohdasta, jossa rike tapahtui. Jos rikkeen teki hyökkääjä (nr. 1), tuomitaan vapaaheitto keskikentälle. Jos rikkeen teki puolustaja (nr. 3) tuomitaan vapaaheitto maalintekoalueelle.
- 35(d) Line up -aloituspiste** Kun pallo menee ulos kentältä, eikä tuomari kykene osoittamaan pelaajaa, josta pallo joutui ulos, jatkuu peli line up -aloituksella kohdasta, jossa pallo meni ulos. Jos pallo kuitenkin menee ulos alle viiden (5) metrin etäisyydeltä kentän kulmasta tai rangaistuslinjasta, viedään aloitus viiden metrin päähän kulmasta tai rangaistuslinjasta. Huom! Jos aloitus tapahtuu maalintekoalueella, vain hyökkääjä (nr. 1) ja puolustaja (nr. 3) osallistuvat line up -muodostelmaan.
- 35(e) Sivurajan ylitys pallo hallussa - R1** Pelaaja ei saa ylittää kentän sivurajaa pallo hallussaan.
- 36 Pelaajan palaaminen kentälle - R1 tai R2** Kun pelaaja, joka on ratsastanut tai pakotettu yli sivurajan, palaa kentälle (1) paluun tapahduttava 10 metriä siitä kohdasta, jossa hän ylitti kenttärajan. (2) Vastustajajoukkueen on annettava pelaajalle tilaa palata kentälle.
- 37 Takarajan ylitys pallo hallussa - R1** Takarajan ylitys pallo hallussa tahallisesti tai pakotettuna, on rike, josta vastajoukkue saa vapaaheiton.
- 37(a) Vapaaheiton suorituspaikka** Vapaaheiton suorituspaikka on takarajan kohdasta, jossa pallo meni yli.
- 37(b) Vapaaheiton suoritus** Pelaaja saa siirtyä kentän ulkopuolelle ja ratsastaa sieltä suorittamaan vapaaheiton tuomarin osoittamasta takarajan pisteestä.
- 38 Palo yli kenttärajan – R1, R2, R3** Pelaaja saa rangaistuksen, jos hän heittää tai muuten saattaa pallon yli kenttärajan. Pelaaja saa rangaistuksen myös, kun hän menettää pallon haavistaan rajan yli vastustajan lyönnin takia.
- 38(a)** Vapaaheiton suorituspaikka on kenttäräjältä kohdasta, jossa pallo meni yli.
- 38(b)** Jos pallo vahingossa kimpoaa hevosesta yli kenttärajan, jatkuu peli line up -aloituksella kohdasta, jossa pallo ylitti rajan.
- 38(c) Pallon tahallinen kimmottaminen yli rajan - R1** Pelaaja saa rangaistuksen, jos pallo kimpoaa pelaajan omasta tai vastustajan hevosesta yli kenttärajan pelaajan tahallaan heitettyä pallon päin hevosta.
- 39 Rangaistuslinjan ylitys - R1, R2, R3** Pelaaja, joka ei saa pelata maalintekoalueella saa kuitenkin ylittää rangaistuslinja edellyttäen:
- 39(a)** Pelaaja ei koske palloon linjan ylityksessä tai maalintekoalueella.

- 39(b)** Pelaaja väistää eikä mitenkään estä tai häiritse pelaajia, jotka saavat olla maalintekoalueella.
- 39(c)** Pelaaja palaa keskikentälle välittömästi eikä hänen joukkueensa saa etua maalintekoalueella käynnistään.
- 40 Maalintekoalueen peliin sekaantuminen - R1, R2, R3** Keskikentällä olevat pelaajat eivät saa mitenkään sekaantua maalintekoalueen pelitapahtumiin.
- 41 Törmäyslinjan ratsastus (Crossing) - R1, R2, R3, R4** Vaaratilanteiden välttämiseksi pelaajien ratsastuslinjat saavat leikata vain niin etäällä, että törmäys ei ole mahdollinen. Kentälle palatessaan pelaajan on väistettävä kaikkia muita pelaajia.

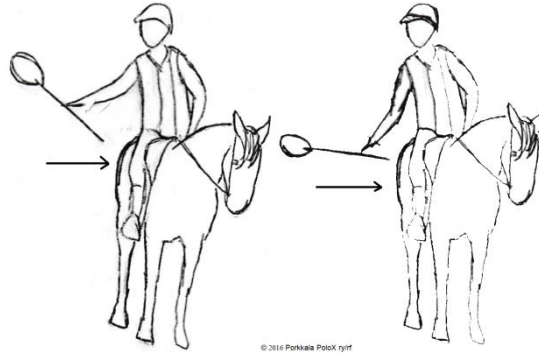
**K6 Tuomarinäyttö - Törmäysvaara**



- 42 Pallolinja** Pallolinja on kentälle piirtyvä kuvitteellinen suora, jota pitkin pallo kulkee tai on kulkenut ennen pysähtymistään, ja joka jatkuu äärettömästi ohi pallon sijainnin. Pallolinja on pelin turvallisuuteen liittyvä termi, jonka avulla määritellään pelaajat, jotka kulloinkin saavat tavoitella palloa:
- 42(a) Pallolinjan omistaja - R1, R2, R3, R4** Pelaajalla, jonka etenemislinja kohtaa pallolinjan pienimmässä kulmassa, on etuoikeus pallon tavoitteluun. Pallon heittosuuntaan ratsastava pelaaja on etuoikeutetumpi, kuin pelaaja, joka tulee palloa vastaan.
- 42(b) Pallolinjalla kilpailevat pelaajat - R1, R2, R3, R5** Kahdella pelaajalla, jotka ratsastavat pallolinjalla yrittäen työntää toisensa pois linjalta, on oikeus pallon tavoitteluun ennen ketä tahansa muuta pelaajaa tulipa hän mistä tahansa suunnasta.
- 42(c) Pallolinja on pallon haltijan** Yleensä pelaajan, jonka hallussa pallo on, katsotaan omistavan pallolinjan. Pallolinja jatkuu kuitenkin entisellään niiden pelaajien osalta, jotka ovat liikkeessä eivätkä ole ehtineet pysähtyä.

- 42(d) Pallolinjan leikkaaminen - R1, R2, R3, R4** Vaaraa aiheuttava pallolinjan leikkaaminen edestäpäin on kielletty: muut pelaajat eivät saa leikata pallolinjan omistajan eteen sellaiselle etäisyydelle, että syntyy mahdollisuus törmäykseen. Pelaaja saa kuitenkin ryöstää pallolinjan haltuunsa, jos hän pystyy siirtymään pallolinjalle vaarantamatta sitä pitkin ratsastanutta pelaajaa. Takaa tulevat pelaajat eivät saa ratsastaa päin edellä pallolinjaa etenevää pelaajaa.
- 42(e) Pallon heittäjän poikkeaminen pallolinjalta - R1, R2, R3, R4** Pelaaja, joka on viimeksi heittänyt pallon, menettää pallolinjan, jos hänen kulkusuuntansa poikkeaa pallon kulkusuunnasta.
- 42(f) Pallon kohdalle pysähtyminen - R1, R2, R3, R4** Pelaaja ei saa pysähtyä pallolinjalle, siten että hän ja pallolinjaa etenevä pelaaja joutuvat törmäysvaaraan.
- 42(g) Pallo ilman kulkusuuntaa** Jos pallo on pysähtynyt, eikä kukaan pelaajista ole etenemässä sitä kohti pallolinjaa pitkin, on palloa lähinnä olevalla pelaajalla pallolinja.
- 42(h) Pallolinjalla paikallaan oleva pelaaja - R1, R2, R3, R4** Pallolinjalla olevan pelaajan on välittömästi siirryttävä ja annettava tietä pallolinjaa ratsastavalle pelaajalle. Pelaaja saa kuitenkin ottaa pallon haltuunsa edellyttäen, että hän siirtyy pois linjalta eikä aiheuta törmäyksen mahdollisuutta tai muuta vaaraa kummallekään pelaajista.
- 42(i) Rangaistuslinjan yli menevä pallolinja - R1, R2, R3, R4** Maalintekoalueella olevilla puolustaja (nr. 3) ja hyökkääjä (nr. 1) pelaajilla, jotka seuraavat rangaistuslinjaa kohti tai sen yli menevää palloa, on pallolinja. Keskikenttäpelaajien on väistettävä heitä.
- 43 Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6** Pelaajat eivät saa ratsastaa vaarallisesti, kuten:
- 43(a)** Tönäistä toista pelaajaa kulmassa, josta aiheutuu vaaraa pelaajalle tai hänen hevoselleen.
- 43(b)** Käännähtää hevosen etujalkojen tai lautasten päälle, siten että hevonen on vaarassa kompastua.
- 43(c)** Tönäistä vastustajaa niin voimakkaasti, että hänen hevosensa horjahtaa etenemissuunnastaan.
- 43(d)** Työntää hevosen kuvetta tai niskaa.
- 43(e)** Tuuppia tai tönä pelikatkon aikana.
- 43(f)** Tahallaan päästää ohjat käsistään.
- 43(g)** Vastustajan työntäminen on sallittua, kun se tapahtuu olkaa olkaa vasten hevosten kulkiessa samaan suuntaan.
- 43(h)** Kun hevoset kulkevat vastakkaisiin suuntiin, sivuttaissuuntainen työntäminen on sallittua, edellyttäen että hevoset pidetään rinnakkain eikä kumpikaan pelaaja työnnä hevosen kuvetta, takasia tai ali toisen hevosen kaulan.

**K7 Tuomarinäyttö -  
Vaarallinen tönäisy  
satulan taakse**



**44 Väkivaltainen peli**

**44(a) Vartalon käyttö - R2,  
R3, R4, R6**

Pelaaja ei saa tarttua toiseen pelaajaan, pelaajan hevoseen tai varusteisiin, lyödä tai puskea päällään, käsivarrellaan tai kyynärpäällään. Sallittua on kuitenkin työntää olkapäällä (käsivarren kyynärpään yläpuolisella osalla) edellyttäen, että kyynärpää pysyy lähellä kylkeä.

**44(b) Hevosen pää - R2, R3,  
R5**

Pelaaja ei saa antaa ratsunsa pään koskettaa toista pelaajaa, jos syntyy vaara toisen pelaajan vahingoittumisesta tai häiriintymisestä.

**45 Heijarilyönti  
(Swinging) - R2, R3,  
R4, R6**

Pelaaja saa tehdä heijarilyönnin mailallaan, kun mailan heilahdus alkaa (1) eteenpäin hevosen lautasten alapuolelta ja (2) taaksepäin hevosen sään alapuolelta. Lyönti on tehtävä siten, että:

**45(a)**

Pelaaja ei saa heijarilyönnillä häiritä tai vahingoittaa hevosia tai niiden ratsastajia.

**45(b)**

Peräkkäisten heijarilyöntien teko (mailan villi pyörittäminen, "wild swing") on kielletty eikä pelaaja saa pyörittää mailaansa enemmän kuin yhden jatkuvan ympyrän verran.

**45(c)**

Pelaaja saa yrittää heijarilyöntiä vastustajan mailaan (1) eteenpäin lyönnillä ollessaan vastustajan hevosen lautasia edempänä ja (2) taaksepäin lyönnillä ollessaan taaempana kuin vastustajan hevosen olka. Molemmissa tapauksissa lyönnin saa tehdä vasta kun vastustajan maila on pelaajan ulottuvilla.

**45(d) Vastustajan tai  
hevosen lyönti - R2,  
R3, R4, R6**

Lyönti ei saa osua vastustajaan tai hänen hevoseensa. Vastustajan mailaan lyöminen on sallittua säännön 50 puitteissa.

**45(e) Vastustajan tai  
hevosen lyönti  
maaliheittotilanteessa  
- R4**

Jos lyönti osuu hyökkääjään (nr. 1) tai hänen ratsuunsa maaliheittotilanteessa ja pallo menee maaliin, on maali hyväksytty. Joukkue saa lisäksi maalipisteen R4 mukaisesti.

**K8 Tuomarinäyttö -  
Vaarallinen  
heijarilyönti**



**46 Hevosen  
vahingoittaminen  
mailalla, raipalla tai  
kannuksilla**

**46(a) Hevosen lyönti  
mailalla - R1, R2, R3,  
R4, R6**

Pelaaja ei saa tarkoituksella lyödä vastustajan hevosta tai omaa hevostaan polocrossemailalla.

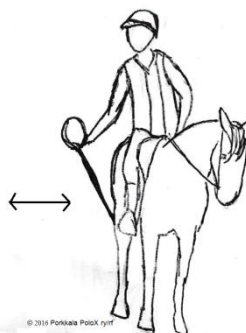
**46(b) Mailan, raipan tai  
kannusten  
väärinkäyttö - R1, R2,  
R3, R4, R6**

Pelaaja ei saa käyttää mailaa, raippaa tai kannuksia häiritsemään tai vahingoittamaan hevosta tai sen ratsastajaa mukaan lukien hänen oma ratsunsa.

**46(c) Kannusten tai raipan  
luovuttaminen**

Tuomari voi määrätä pelaajan pelaamaan peli osittain tai loppuun asti ilman kannuksia tai raippaa, mikäli hän on huomannut pelaajan niillä vahingoittavan hevosta.

**K9 Tuomarinäyttö -  
Hevosen lyönti tai  
kannustus mailalla**



**47 Pelaajan ahdistaminen  
kahden ratsukon väliin  
("sandwiching") - R1,  
R2, R3, R4, R6**

Pelaajat eivät saa ahdistaa vastustajaa väliinsä siten, että pelaajien kolmen hevosen kontaktista aiheutuu vaaratilanne. Kontakti, jolla on merkittävästi vaikutusta pelaajaan tai hidastaa häntä muodostaa vaaratilanteen. Pelaaja, joka viimeksi tullessa aiheuttaa tilanteen, saa rangaistuksen.

**48 Pallo on pidettävä  
mailakäden puolella**



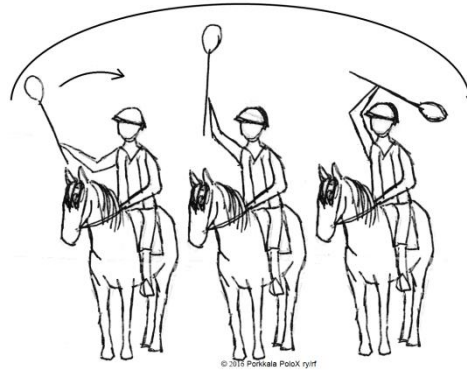
**48(a) Pallon vienti mailakäden vastakkaiselle puolelle - R1**

Pelaajan on pidettävä mailassaan oleva pallo mailakätensä puolella hevosen keskilinjaa. On sallittua poimia pallo tai ottaa se vastaan keskilinjan vastakkaiselta puolelta edellyttäen, että pelaaja vie pallon välittömästi mailakätensä puolelle.

**48(b) Yläkauttaheitto - R1**

Pallo saa yläkauttaheiton takaheilahduksen aikana käydä mailakäden vastakkaisella puolella. Pelaaja saa rangaistuksen, jos hänen heittonsa ei lähde välittömästi takaheilahduksen jälkeen.

**K10 Tuomarinäyttö - Pallon vienti mailakäden vastaiselle puolelle hevosta**



**49 Mailan väärinkäyttö**

**49(a) Kahdenkäden heitto - R1**

Kahdenkäden heitto on kielletty.

**49(b) Pallon syöttö mailaa heittämällä - R2**

Pelaaja ei saa heittää toiselle pelaajalle mailaa, jonka haavissa on pallo.

**49(c) Mailan heittäminen - R2**

Pelaaja ei saa heittää mailaansa toisen pelaajan mailaan tai kohti lentävää palloa.

**50 Mailan lyönti**

**50(a) Lyönti vain alhaalta ylös - R1, R2, R3**

Toisen pelaajan mailaa saa lyödä seuraavin ehdoin: Ylhäältä alaspäin suuntautuva isku mailaan on kielletty.

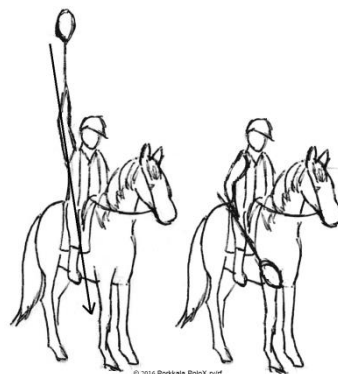
**50(b) Lyönti vain vastustajan hevosen keskilinjan omalle puolelle - R1, R2, R3**

Pelaajan maila ei lyönnin aikana saa ylittää vastustajan hevosen keskilinjaa.

**50(c) Vastustajalla on pallo tai hän on saamassa sen haltuunsa - R1, R2**

Jos pelaajalla ei ole palloa tai hän ei ole sitä tavoittelemassa, ei hänen mailaansa saa lyödä.

**K11 Tuomarinäyttö - Mailan lyönti ylhäältä alaspäin**





- 51 Pallon tavoittelu hevosen alta tai päältä - R1, R2, R3, R4** Pelaaja ei saa tavoitella palloa toisen pelaajan hevosen kaulan tai vartalon alta eikä hevosen ratsastajan edessä olevan osan päältä.
- 52 Pallon lyöminen mailalla**
- 52(a) Lähellä maanpintaa - R1** Pelaaja saa napauttaa maan pinnan tasalla olevaa palloa, mutta maila ei lyönnin aikana saa nousta hevosen kintereitä tai polvia ylemmäs.
- 52(b) Pallon lyöminen yläkautta** Pelaaja saa haavia tai heittää pallon yläkautta, mutta yläkautta lyöminen on kielletty.
- 53 Pallon haaviminen, lyöminen, väärä hallinta ja kuljetus**
- 53(a) Pallon sulkeminen - R1** Pelaaja saa ottaa pallon kiinni, kuljettaa tai tarkoituksellisesti lyödä sitä käyttämällä vain ja ainoastaan mailaansa. Pelaaja ei saa sulkea palloa pitämällä sitä mailassaan siten, että haavin suu on pelaajaa tai pelaajan hevosta vasten. Jos pallo joutuu suljetuksi haaviin em. tavalla, on pelaajan pudotettava se välittömästi.
- 53(b) Pallon kulun katkaisu** Pelaaja saa käyttää vartaloaan ainoastaan pallon kulun katkaisuun.
- 54 Maalituomareiden turvallisuus** Erityisesti maalituomareiden turvallisuuden takia pelaaja ei pelin aikana saa ratsastaa itse eikä pakottaa vastustajaansa ratsastamaan maalitolppien välistä:
- 54(a) Maalitolppien väliin ratsastus - R4** Pelaaja, joka ratsastaa maalitolppien väliin joko maalin etu- tai takapuolelta siten, että hevosen kaikki neljä kaviota astuvat maalilinjan toiselle puolelle, saa rangaistuksen R4.
- 54(b) Maalitolppien väliin pakotettu pelaaja** Pelaajaa, jonka vastustaja on pakottanut maalitolppien väliin, ei rangaista.
- 54(c) "pelin aikana"** Vaikka onnistuneen maaliheiton jälkeen seuraakin pelikatko, tarkoittaa "pelin aikana" tässä myös välittömästi maaliheiton jälkeen seuraavia tapahtumia.
- 54(c)** Tuomari voi tuomita rangaistuksen R4 milloin tahansa muulloin tapahtuvasta vaaraa aiheuttavasta maalitolppien välistä ratsastuksesta.
- 55 Pelaajan jalkautuminen**
- 55(a) Jalkautuminen - R1, R2** Pelaaja ei saa tarkoituksella jalkautua kentälle, koska voi siten vaarantaa itsensä, hevonsensa, muut pelaajat tai heidän hevonsensa.

- 55(b) Jalkautunut pelaaja ei saa puuttua peliin - R1, R2** Jalkautunut pelaaja ei saa koskea palloon tai muutoin puuttua peliin. Muut pelaajat eivät myöskään saa millään tavoin estää jalkautunutta pelaajaa.
- 56 Hevosen tai pelaajan loukkaantuminen tai varusteiden rikkoutuminen**
- 56(a) Hevosen tai pelaajan loukkaantuminen** Jos tuomari keskeyttää pelin hevosen tai pelaajan loukkaantumisen takia, jatkuu peli sen joukkueen vapaaheitolla, jonka hallussa pallo keskeytyshetkellä oli. Jos pallo ei ollut kummankaan joukkueen hallussa, jatkuu peli line up -aloituksella kenttärajalta lähinnä kohtaa, jossa peli keskeytyi.
- 56(b) Pintelit ja satulahuovat - R1** Tuomari katkaisee pelin ja antaa rangaistuksen pelaajalle, jonka (1) hevosella on katkennut tai löystynyt pinteli tai (2) jonka hevosen satulahuopa on pudonnut tai liikkunut pois paikaltaan. Peli jatkuu vapaaheitolla kohdasta, jossa peli keskeytyi.
- 56(c) Rikkoontunut tai löysä varuste - R1** Tuomari voi harkintansa mukaan katkaista pelin ja rangaista pelaajaa, jonka varuste on rikkoutunut tai löystynyt. Silloin peli jatkuu vapaaheitolla kohdasta, jossa peli keskeytyi. Jos pallo ei ollut kummankaan joukkueen hallussa, jatkuu peli line up -aloituksella kohdasta, jossa peli keskeytyi.
- 56(d) Jatkuva varusteiden epäjärjestys - R2** Tuomari keskeyttää pelin ja antaa rangaistuksen R2 pelaajalle, jonka hevosen pintelit, satulahuopa tai muut varusteet ovat toistuvasti epäjärjestyksessä.
- 56(e) Pudonnut tai rikkoutunut maila** Tuomari antaa pelin jatkua vaikka jonkun pelaajan maila putoaa tai menee rikki mutta keskeyttää pelin, jos kentällä oleva maila on vaaraksi ratsukoille. Jos pelaaja menetti mailansa häneen kohdistuneen rikkeen takia, on tuomarin sallittava pelaajalle kohtuullinen aika nostaa mailansa tai hakea uusi maila.
- 56(f) Kypärän menetys** Tuomari keskeyttää pelin, jos joku pelaajista menettää kypäränsä siksi ajaksi, että pelaaja voi laittaa kypärän päähänsä. Peli jatkuu vastapuolen vapaaheitolla kohdasta, jossa pallo oli pelin keskeytyshetkellä.
- 57 Hevonen potkii tai nousee takajaloilleen - R5** Tuomari poistaa pelistä hevosen, joka vaaraa aiheuttaen potkii tai nousee takajaloilleen. Tuomarin on poistettava hevonen heti ensimmäisen hevosen aiheuttaman vaaratilanteen jälkeen. Hevonen ei voi enää pelata meneillään olevassa turnauksessa.

- 58 Pelaajien avustaminen - R4** Pelin aikana kentällä saavat olla vain pelaajat ja tuomarit – kaikki muut ovat pelin ulkopuolisia henkilöitä. Pelaajan on ratsastettava pois kentältä, jos hän tarvitsee uuden mailan tai muuta apua pelin ulkopuolisilta henkilöiltä. Maalintekoalueella hyökkääjä (nr. 1) ja puolustaja (nr. 3) eivät voi saada apua joukkueovereiltaan mailan nostamiseen maasta. Keskikentällä joukkueoverit voivat omilla mailoillaan auttaa maahan pudonneen mailan nostossa. Tuomari antaa pelaajalle rangaistuksen R4, jos hän saa apua pelin ulkopuolisilta henkilöiltä.
- 59 Kentälle pudonnut maila - R1** Pelaaja ei saa tarkoituksella jättää mailaansa kentälle paitsi, jos sen poimiminen aiheuttaisi vaaratilanteen.
- 60 Dead-lock** Jos kumpikaan maalintekoalueen pelaajista ei saa palloa haltuunsa kymmenessä (10) sekunnissa, katkaisee tuomari pelin ja tekee line up -aloituksen lähimmältä sivurajalta.
- 61 Epäurheilijamainen käytös - R1, R2, R3, R7** Tuomarin on tuomittava rangaistus R1 pelaajalle, joka käyttäytyy epäurheilijamaisesti (esim. kiroilee tai käyttää asiatonta kieltä) pelin aikana. Toistuvasta epäurheilijamaisesta käytöksestä rangaistus on R2 tai R3. Jos tuomari toistuvasti joutuu rankaisemaan pelaajaa jäähyllä (R6), voi tuomari poistaa pelaajan kentältä - R7.

Rike	Rangaistus	Rangaistuksen kuvaus
<b>R1</b>	<b>Vapaaheitto</b>	Rikottu joukkue saa tehdä vapaaheiton. Vapaaheitto tehdään seuraavasti:
R1 (a)	Suorituspaikka	Tuomari osoittaa heiton suorituspaikan. Se on tavallisimmin on kohta, jossa rike tapahtui.
R1 (b)	Suoritusaika	Pelaaja saa tehdä heiton vasta tuomarin antaman luvan jälkeen. Heitto on suoritettava kohtuullisen ajan kuluessa.
R1 (c)	Pallon haaviminen heiton jälkeen	Pallon on pompattava vähintään kerran ennen haavimista. Vapaaheittäjällä on pallolinja ja oikeus yhteen vapaaseen haavimisyrikykseen.
R1 (d)	10 metrin heitto	Pallon on vapaaheitossa edettävä vähintään 10 metriä.
R1 (e)	Syöttö	Pelaaja saa vapaaheitossa syöttää pallon kanssapelaajalleen. Yritys osua toiseen pelaajaan ilman syöttötarkoitusta on rike.
R1 (f)	Heiton suunta	Pelaaja saa tehdä vapaaheiton haluamaansa suuntaan, ellei säännöissä muuta määrätä.
R1 (g)	Heittäjän liike	Pelaaja saa suorittaa vapaaheiton paikallaan tai liikkeessä.
R1 (h)	Muiden pelaajien sijainti	Vapaaheiton suorituksen aikana muiden pelaajien on oltava vähintään 10 metrin etäisyydellä vapaaheittopisteestä. Poikkeuksena 33 (b) määritelty hyökkääjän (nr. 1) sijoittuminen vapaaheiton aikana.
R1 (i)	Ensiyritys palloon	Muut pelaajat saavat tavoitella palloa vasta, kun se ja vapaaheiton suorittaja ovat edenneet 10 metriä.
R1 (j)	Maalintekoalueen vapaaheitto	Jos rangaistuspaikka on maalintekoalueella, saa pelaaja yrittää maalia suoraan vapaaheitosta.
R1 (k)	Hylätty vapaaheitto	Tuomari hylkää vapaaheiton, mikäli heiton suorittaja rikkoo mitä tahansa ehtoa a – g tai hänen joukkueensa pelaaja rikkoo ehtoja h – i. Hylätyn vapaaheiton jälkeen tuomari määrää pelin jatkumaan line up -aloituksella vapaaheiton suorituspaikkaa lähimmältä sivurajalta.
R1 (l)	Häiritty vapaaheitto - R2	Tuomari tuomitsee vapaaheiton häirityksi, mikäli joku vapaaheiton suorittajan vastustajista rikkoo ehtoja h – i. Häirityn vapaaheiton jälkeen tuomari määrää rikotun joukkueen hyväksi hyökkäyslinjan vapaaheiton (R2).
<b>R2</b>	<b>Hyökkäyslinjan vapaaheitto</b>	Vapaaheitto (kuten R1) keskikentältä heittäjän maalintekoalueelle rangaistusviivan keskikohdalta.
R2 (a)		Puolustajapelaaja (numero 3) voi suojata maaliaan, mutta hänen on oltava vähintään 10 metrin päässä vapaaheiton suorituspaikasta. Huom! Maalia ei saa yrittää suoraan vapaaheitosta, koska heitto tapahtuu maalintekoalueen ulkopuolelta.
R2 (b)	Hylätty vapaaheitto	Kuten R1 (k)

Rike	Rangaistus	Rangaistuksen kuvaus
R2 (c)	Häiritty vapaaheitto - R3, R4	Tuomari tuomitsee vapaaheiton häirityksi, mikäli joku vapaaheiton suorittajan vastustajapelaaja rikkoo vapaaheiton R1 ehtoja h – i. Häirityn vapaaheiton jälkeen tuomari määrää rikotun joukkueen hyväksi maalivapaaheiton (R3) tai rangaistusmaalin (R4).
<b>R3</b>	Maalivapaaheitto	Hyökkääjän (nr. 1) vapaaheitto D-sektorilinjalta maalin keskipisteen kohdalta:
R3 (a)	Heitto kohti maalia	Pallo on heitettävä maalia kohti.
R3 (b)	Heiton puolustaminen	Puolustaja (nr. 3) saa puolustaa maalia hevosen seisossa paikallaan vähintään 8 metrin etäisyydellä maalivapaaheiton suorituspaikasta. Hän saa ratsastaa hevostaan eteenpäin vasta, kun pallo on heitetty.
R3 (c)	Puolustajan maaliheitto torjunnan jälkeen	Puolustajalla (nr. 3) on pallolinja, mikäli maalivapaaheitto ei mene maaliin ja pallo on pelattavissa.
<b>R4</b>	Rangaistusmaali	Rikottu joukkue saa hyväkseen maalin vastustajan vakavasta tai vaarallisesta rikkeestä. Peli jatkuu line up – muodostelmasta sivurajan T-pisteestä.
<b>R5</b>	Hevosen hylkääminen	Tuomari kieltää hevosen käytön pelissä. Pelin jatkuessa:
R5 (a)		Ensisijaisesti pelaaja, jonka hevonen on hylätty, saa palata kentälle varahevosella. Jos sopivaa varahevosta ei ole saatavilla, saa joukkue ottaa käyttöön vararatsukon. Jos kentälle tuleva hevonen on veres, saa vastustajajoukkue myös ottaa käyttöönsä vereksen hevosen tai vararatsukon.
R5 (b)		Katso sääntöjä 11 ja 12 varahevosen ja -ratsukon käytöstä.
<b>R6</b>	Pelaajajäähy	Tuomari voi määrätä pelaajan jäähyille minkä tahansa muun rangaistuksen lisäksi. Tuomari määrää jäähyajan pituuden. Jäähy määrätään tahallisesta vaaran aiheuttamisesta, toistuvasta rikkomisesta huomautuksesta huolimatta tai pelin häirinnästä.
R6 (a)	Ketju jatkaa kahdella ratsukolla	Varapelaaja ei voi tulla jäähyille joutuneen pelaajan tilalle.
R6 (b)	Jäähyn pituus	Jäähy voi olla kestoltaan enintään 3 minuuttia peliaikaa missä tahansa erässä. Tuomari ilmoittaa jäähyn pituuden ajanottajalle ja joukkueiden kapteeneille, jos se on lyhempi kuin kolme minuuttia.
R6 (c)	Ketjun ryhmitys	Jäähytuomiosta kärsivän joukkueen kapteenilla on oikeus muuttaa ketjun ryhmitys parhaaksi katsomakseen. Kapteenin on huolehdittava, että pelaajien numerot vastaavat uutta ryhmitystä.
R6 (d)	Odotuspaikka	Jäähyille tuomittu pelaajan on odotettava hevosineen tuomarin määräämällä paikalla.
R6 (e)	Paluu merkistä	Jäähyille tuomittu pelaaja saa palata kentälle ajanottajan merkistä.

Rike	Rangaistus	Rangaistuksen kuvaus
R6 (f)	Pelipaikka	Jäähylle tuomitun pelaajan on palattava ketjun vapaalle pelipaikalle. Hänen pelaajanumeronsa on oltava pelipaikan mukainen.
R6 (g)	Huomioitavaa	Katso sääntöjä 11 ja 12 varahevosen ja -ratsukon käytöstä.
R6 (h)	Raportointi	Tuomareiden on raportoitava ottelun aikana annetut jäähyrangaistukset viikon kuluessa Polocrosse Finland -järjestölle.
<b>R7</b>	<b>Pelaajan ulosajo</b>	Tuomari voi ajaa pelaajan ulos kentältä osaksi peliä tai koko loppupelin ajaksi minkä tahansa muun rangaistuksen lisäksi. Rangaistus määrätään tahallisesta vaaran aiheuttamisesta, toistuvasta rikkomisesta huomautuksesta huolimatta tai pelin häirinnästä. Rangaistu joukkue saa käyttää vaihtopelaajaa:
R7 (a)	Vaihtopelaaja	Ensisijaisesti vaihtopelaaja käyttää ulosajetun pelaajan hevosta. Jos hevonen ei ole sopiva vaihtopelaajalle, saa joukkue ottaa käyttöönsä vararatsukon. Jälkimmäisessä tapauksessa vastustajajoukkue saa myös ottaa käyttöönsä vereksen hevosen tai vararatsukon.
R7 (b)	Rangaistuksen pituus	Rangaistun joukkueen on pelattava kolme (3) minuuttia peliaikaa kahdella pelaajalla, ennen kuin vaihtopelaaja voi tulla kentälle.
R7 (c)	Ketjun ryhmitys	Molempien joukkueiden kapteeneilla on oikeus muuttaa ketjunjensa ryhmitys parhaaksi katsomakseen. Kapteenien on huolehdittava, että pelaajien numerot vastaavat uutta ryhmitystä.
R7 (d)	Odotuspaikka	Vaihtopelaajan on odotettava hevosineen tuomarin määräämällä paikalla.
R7 (e)	Paluu merkistä	Vaihtopelaaja saa tulla kentälle ajanottajan merkistä.
R7 (f)	Pelipaikka	Vaihtopelaaja on tultava ketjun vapaalle pelipaikalle. Hänen pelaajanumeronsa on oltava pelipaikan mukainen.
R7 (g)	Huomioitavaa	Katso sääntöjä 11 ja 12 varahevosen ja -ratsukon käytöstä.
R7 (h)	Raportointi	Tuomareiden on raportoitava ottelun aikana annetut pelaajan hylkäämisrangaistukset viikon kuluessa Polocrosse Finland -järjestölle.



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

## Rikkeitä käsittelevät sääntöpykälät

Polocrosse  
Finland

§	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Sääntö
20(a)	R1							Mailakäden vaihto pelin aikana - R1
31(b)	R1	R2						Hevosten etäisyys jonossa - R1, R2
31(g)	R1							Pallo yli aloituksesta - R1
31(h)	R1	R2						Liikkuminen aloituksessa - R1, R2
31(j)	R1	R2						Aloituksen viivytys - R1, R2
33(a)	R1							Pelin aloitus, kun pallo on maalintekoyrityksestä joutunut yli takarajan - R1
34(c)	R1							Rangaistuksen suorituspaikka - R1
35(c)	R1							Pallo rangaistuslinjan päällä - R1
35(e)	R1							Sivurajan ylitys pallo hallussa - R1
36	R1	R2						Pelaajan palaaminen kentälle - R1 tai R2
37	R1							Takarajan ylitys pallo hallussa - R1
38(c)	R1							Pallon tahallinen kimmottaminen yli rajan - R1
39	R1	R2	R3					Rangaistuslinjan ylitys - R1, R2, R3
40	R1	R2	R3					Maalintekoalueen peliin sekaantuminen - R1, R2, R3
41	R1	R2	R3	R4				Törmäyslinjan ratsastus(Crossing) - R1, R2, R3, R4
42(a)	R1	R2	R3	R4				Pallolinjan omistaja - R1, R2, R3, R4
42(b)	R1	R2	R3		R5			Pallolinjalla kilpailevat pelaajat - R1, R2, R3, R5
42(d)	R1	R2	R3	R4				Pallolinjan leikkaaminen - R1, R2, R3, R4
42(e)	R1	R2	R3	R4				Pallon heittäjän poikkeaminen pallolinjalta - R1, R2, R3, R4
42(f)	R1	R2	R3	R4				Pallon kohdalle pysähtyminen - R1, R2, R3, R4
42(h)	R1	R2	R3	R4				Pallolinjalla paikallaan oleva pelaaja - R1, R2, R3, R4
42(i)	R1	R2	R3	R4				Rangaistuslinjan yli menevä pallolinja - R1, R2, R3, R4
43	R1	R2	R3	R4		R6		Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6
46(a)	R1	R2	R3	R4		R6		Hevosen lyönti mailalla - R1, R2, R3, R4, R6
46(b)	R1	R2	R3	R4		R6		Mailan, raipan tai kannusten väärinkäyttö - R1, R2, R3, R4, R6
47	R1	R2	R3	R4		R6		Pelaajan ahdistaminen kahden ratsukon väliin - R1, R2, R3, R4, R6
48(a)	R1							Pallon vienti mailakäden vastakkaiselle puolelle - R1
48(b)	R1							Yläkauttaheitto - R1
51	R1	R2	R3	R4				Pallon tavoittelu hevosen alta tai päältä - R1, R2, R3, R4
52(a)	R1							Lähellä maanpintaa - R1
53(a)	R1							Pallon sulkeminen - R1
55(a)	R1	R2						Jalkautuminen - R1, R2
55(b)	R1	R2						Jalkautunut pelaaja ei saa puuttua peliin - R1, R2
56(b)	R1							Pintelit ja satulahuovat - R1
56(c)	R1							Rikkoontunut tai löysä varuste - R1
59	R1							Kentälle pudonnut maila - R1
61	R1	R2	R3					Epäurheilijamainen käytös - R1, R2, R3
31(b)	R1	R2						Hevosten etäisyys jonossa - R1, R2
31(h)	R1	R2						Liikkuminen aloituksessa - R1, R2
31(j)	R1	R2						Aloituksen viivytys - R1, R2
36	R1	R2						Pelaajan palaaminen kentälle - R1 tai R2





# POLOCROSSESÄÄNNÖT

## Rikkeitä käsittelevät sääntöpykälät

Polocrosse  
Finland

39	R1	R2	R3			<b>Rangaistuslinjan ylitys - R1, R2, R3</b>
40	R1	R2	R3			<b>Maalintekoalueen peliin sekaantuminen - R1, R2, R3</b>
41	R1	R2	R3	R4		<b>Törmäyslinjan ratsastus(Crossing) - R1, R2, R3, R4</b>
42(a)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjan omistaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(b)	R1	R2	R3		R5	<b>Pallolinjalla kilpailevat pelaajat - R1, R2, R3, R5</b>
42(d)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjan leikkaaminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(e)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallon heittäjän poikkeaminen pallolinjalta - R1, R2, R3, R4</b>
42(f)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallon kohdalle pysähtyminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(h)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjalla paikallaan oleva pelaaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(i)	R1	R2	R3	R4		<b>Rangaistuslinjan yli menevä pallolinja - R1, R2, R3, R4</b>
43	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6</b>
44(a)		R2	R3	R4	R6	<b>Vartalon käyttö - R2, R3, R4, R6</b>
44(b)		R2	R3		R5	<b>Hevosen pää - R2, R3, R5</b>
45		R2	R3	R4	R6	<b>Heijarilyönti(Swinging) - R2, R3, R4, R6</b>
45(d)		R2	R3	R4	R6	<b>Vastustajan tai hevosen lyönti - R2, R3, R4, R6</b>
46(a)	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Hevosen lyönti mailalla - R1, R2, R3, R4, R6</b>
46(b)	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Mailan, raipan tai kannusten väärinkäyttö - R1, R2, R3, R4, R6</b>
47	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Pelaajan ahdistaminen kahden ratsukon väliin - R1, R2, R3, R4, R6</b>
51	R1	R2	R3	R4		<b>Pallon tavoittelu hevosen alta tai päältä - R1, R2, R3, R4</b>
55(a)	R1	R2				<b>Jalkautuminen - R1, R2</b>
55(b)	R1	R2				<b>Jalkautunut pelaaja ei saa puuttua peliin - R1, R2</b>
56(d)		R2				<b>Jatkuva varusteiden epäjärjestys - R2</b>
61	R1	R2	R3			<b>Epäurheilijamainen käytös - R1, R2, R3</b>
39	R1	R2	R3			<b>Rangaistuslinjan ylitys - R1, R2, R3</b>
40	R1	R2	R3			<b>Maalintekoalueen peliin sekaantuminen - R1, R2, R3</b>
41	R1	R2	R3	R4		<b>Törmäyslinjan ratsastus(Crossing) - R1, R2, R3, R4</b>
42(a)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjan omistaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(b)	R1	R2	R3		R5	<b>Pallolinjalla kilpailevat pelaajat - R1, R2, R3, R5</b>
42(d)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjan leikkaaminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(e)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallon heittäjän poikkeaminen pallolinjalta - R1, R2, R3, R4</b>
42(f)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallon kohdalle pysähtyminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(h)	R1	R2	R3	R4		<b>Pallolinjalla paikallaan oleva pelaaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(i)	R1	R2	R3	R4		<b>Rangaistuslinjan yli menevä pallolinja - R1, R2, R3, R4</b>
43	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6</b>
44(a)		R2	R3	R4	R6	<b>Vartalon käyttö - R2, R3, R4, R6</b>
44(b)		R2	R3		R5	<b>Hevosen pää - R2, R3, R5</b>
45		R2	R3	R4	R6	<b>Heijarilyönti(Swinging) - R2, R3, R4, R6</b>
45(d)		R2	R3	R4	R6	<b>Vastustajan tai hevosen lyönti - R2, R3, R4, R6</b>
46(a)	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Hevosen lyönti mailalla - R1, R2, R3, R4, R6</b>
46(b)	R1	R2	R3	R4	R6	<b>Mailan, raipan tai kannusten väärinkäyttö - R1, R2, R3, R4, R6</b>



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

## Rikkeitä käsittelevät sääntöpykälät

Polocrosse  
Finland

47	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Pelaajan ahdistaminen kahden ratsukon väliin - R1, R2, R3, R4, R6</b>
51	R1 R2 R3 R4		<b>Pallon tavoittelu hevosen alta tai päältä - R1, R2, R3, R4</b>
61	R1 R2 R3		<b>Epäurheilijamainen käytös - R1, R2, R3</b>
41	R1 R2 R3 R4		<b>Törmäyslinjan ratsastus(Crossing) - R1, R2, R3, R4</b>
42(a)	R1 R2 R3 R4		<b>Pallolinjan omistaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(d)	R1 R2 R3 R4		<b>Pallolinjan leikkaaminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(e)	R1 R2 R3 R4		<b>Pallon heittäjän poikkeaminen pallolinjalta - R1, R2, R3, R4</b>
42(f)	R1 R2 R3 R4		<b>Pallon kohdalle pysähtyminen - R1, R2, R3, R4</b>
42(h)	R1 R2 R3 R4		<b>Pallolinjalla paikallaan oleva pelaaja - R1, R2, R3, R4</b>
42(i)	R1 R2 R3 R4		<b>Rangaistuslinjan yli menevä pallolinja - R1, R2, R3, R4</b>
43	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6</b>
44(a)	R2 R3 R4	R6	<b>Vartalon käyttö - R2, R3, R4, R6</b>
45	R2 R3 R4	R6	<b>Heijarilyönti(Swinging) - R2, R3, R4, R6</b>
45(d)	R2 R3 R4	R6	<b>Vastustajan tai hevosen lyönti - R2, R3, R4, R6</b>
45(e)	R4		<b>Vastustajan tai hevosen lyönti maaliheittotilanteessa - R4</b>
46(a)	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Hevosen lyönti mailalla - R1, R2, R3, R4, R6</b>
46(b)	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Mailan, raipan tai kannusten väärinkäyttö - R1, R2, R3, R4, R6</b>
47	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Pelaajan ahdistaminen kahden ratsukon väliin - R1, R2, R3, R4, R6</b>
51	R1 R2 R3 R4		<b>Pallon tavoittelu hevosen alta tai päältä - R1, R2, R3, R4</b>
54(a)	R4		<b>Maalitolppien väliin ratsastus - R4</b>
58	R4		<b>Pelaajien avustaminen - R4</b>
9		R5	<b>Hevoset, joita ei saa käyttää pelissä - R5</b>
42(b)	R1 R2 R3	R5	<b>Pallolinjalla kilpailevat pelaajat - R1, R2, R3, R5</b>
44(b)	R2 R3	R5	<b>Hevosen pää - R2, R3, R5</b>
57		R5	<b>Hevonen potkii tai nousee takajaloilleen - R5</b>
43	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Vaarallinen ratsastus - R1, R2, R3, R4, R6</b>
44(a)	R2 R3 R4	R6	<b>Vartalon käyttö - R2, R3, R4, R6</b>
45	R2 R3 R4	R6	<b>Heijarilyönti(Swinging) - R2, R3, R4, R6</b>
45(d)	R2 R3 R4	R6	<b>Vastustajan tai hevosen lyönti - R2, R3, R4, R6</b>
46(a)	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Hevosen lyönti mailalla - R1, R2, R3, R4, R6</b>
46(b)	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Mailan, raipan tai kannusten väärinkäyttö - R1, R2, R3, R4, R6</b>
47	R1 R2 R3 R4	R6	<b>Pelaajan ahdistaminen kahden ratsukon väliin - R1, R2, R3, R4, R6</b>
61	R1 R2 R3	R7	<b>Epäurheilijamainen käytös - R1, R2, R3, R7</b>



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

## Rikkeitä käsittelevät sääntöpykälät

Polocrosse  
Finland



# Polocrosse Finland, UKPA ja IPC karkeat pykälävastaavuudet

PCFI	UKPA	IPC
1	1	64
2	2	12
2 (a)	2 (a)	
2 (b)	2 (b)	
2 (c)	2 (c)	26 (d)
2 (d)	2 (d)	57 (a)
3	3	22 (c)
4	4	
4 (a)	4 (a)	58
4 (b)	4(a)	59
4 (c)	4 (b)	
4 (d)	4 (c)	
4 (e)	4 (d)	62
4 (f)	4 (e)	
4 (g)	4(c)	
5	5	58
6	6	56
7	7	
7 (a)	7 (a)	
7 (b)	7 (b)	
8	8	
8 (a)	8 (a)	5
8 (b)	8 (b)	
9	9	
9 (a)	9 (a)	6 (a)
9 (b)	9 (b)	6 (b)
9 (c)	9 (c)	6 (c)
9 (d)	9 (d)	6 (e), (d), (f)
10	10	7
11	11	10 (a)
11 (a)	11 (a)	10 (a)
11 (b)	11(a)	10 (a), (b), 14(c)
11 (c)	11(a)	10 (a)
11 (d)	11(a)	
11 (e)	10 (a)	17 (e)
11 (f)		
11 (g)	11 (b)	
11 (h)	11(a)	
11 (i)	11(a)	10 (c), (d)
11 (j)	11(a)	
11 (k)	11 (c)	17 (f)
11 (l)	11 (d)	17 (g)
12	12	9

PCFI	UKPA	IPC
12 (a)	12 (a)	9 (a)
12 (b)	12 (b)	9 (b)
12 (c)	12 (c)	9 (c)
12 (d)	12 (d)	
12 (e)	12 (e)	8 (a) - (d)
12 (f)	12 (f)	9 (c)
13	13	
14	14	11
14 (a)	14 (a)	11 (a)
14 (b)	14 (b)	11 (b)
14 (c)	14 (c)	11 (c)
14 (d)	14 (d)	11 (d)
14 (e)		
14 (f)		
14 (g)		
14 (h)		
15	15	13
16	16	14
16 (a)	16 (a)	14 (a)
16 (b)	16 (b)	14 (b)
16 (c)		
16 (d)	16 (d)	16 (b)
16 (e)	16 (c)	
17	17	15
17 (a)	17 (a)	15 (a), (b)
17 (b)	17 (b)	
18	18	16
18 (a)	18 (a)	16 (a)
18 (b)	18 (b)	
18 (c)	18(a)	
19	19	17
19 (a)	19 (a)	17 (a)
19 (b)	19 (b)	17 (b)
19 (c)	19 (c)	17 (c)
19 (d)	19 (d)	17 (d)
20	20	
20 (a)	20 (a)	49
20 (b)	20 (b)	
21	21	
21 (a)	21 (a)	
21 (b)	21 (b)	
21 (c)	21 (c)	
21 (d)	21 (d)	



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

Polocrosse Finland, UKPA ja IPC karkeat pykälävastaavuudet

Polocrosse  
Finland

PCFI	UKPA	IPC
21 (e)	21 (e)	16 (c)
22	22	23
22 (a)	22 (a)	23 (a)
22 (b)	22(a), (b)	23 (b)
22 (c)	22 (c)	23 (c)
22 (d)	22(c)	23 (d)
22 (e)	22 (d)	23 (e)
22 (f)	22 (e)	
23	23	24
23 (a)	23 (a)	
23 (b)	23 (b)	
23 (c)	23 (c)	
24	24	
24 (a)	24 (a)	25 (a)
24 (b)	24 (b)	25 (a)
24 (c)	24 (c)	25 (b)
24 (d)	25 (c)	26 (c)
24 (e)		
24 (f)	24 (d)	
25	25	26
25 (a)	25 (a)	26 (a)
25 (b)	25 (b)	26 (b)
25 (c)	25(b)	26 (b)
26	26	27
27	27	30
27 (a)	27 (a)	29 (a)
27 (b)	27 (b)	30 (a)
27 (c)	27 (c)	30 (b)
27 (d)	27 (d)	30 (c)
27 (e)	27 (e)	30 (d)
27 (f)	27 (f)	30 (f)
27 (g)	27 (g)	30 (g), (h)
27 (h)	27 (h)	30 (i)
27 (i)	27 (i)	30 (j)
27 (j)	27 (j)	30 (k)
27 (k)	27 (k)	30 (l)
27 (l)	27 (l)	30 (e)
27 (m)	27 (m)	30 (m)
28	28	31 (a)
29	29	32
30	30	28
31	31	33
31 (a)	31 (a)	33 (a)

PCFI	UKPA	IPC
31 (b)	31 (b)	33 (b)
31 (c)	31 (c)	33 (c)
31 (d)	31 (d)	33 (d)
31 (e)	31 (e)	33 (d)
31 (f)	31 (f)	33 (e)
31 (g)	31 (g)	33 (f)
31 (h)	31 (h)	33 (g)
31 (i)	31 (i)	22 (a)
31 (j)	31 (j)	36 (c)
31 (k)	31 (k)	
32	32	34
32 (a)	32 (a)	34 (a), (c), (d)
32 (b)	32 (b)	34 (b)
32 (c)	32 (c)	
32 (d)	32 (a)	
33	33	
33 (a)	33 (a)	31 (b), (c), (d)
33 (b)	33 (b)	
34	34	
34 (a)	34 (a)	35 (a)
34 (b)	34 (b)	35 (b)
34 (c)	34 (c)	35 (c)
35	35	36
35 (a)	35 (a)	36 (a)
35 (b)	35 (b)	36 (a)
35 (c)	35 (c)	36 (b)
35 (d)	35 (d)	36 (c)
35 (e)	35 (e)	37 (b), (c)
36	36	37 (a)
37	37	38
37 (a)	37 (a)	38 (a), (b), (c)
37 (b)	37 (b)	37 (b)
38	38	
38 (a)	38 (a)	39 (a)
38 (b)	38 (b)	39 (b)
38 (c)	38 (c)	
39	39	40
39 (a)	39(a)	40 (a)
39 (b)	39(a)	40 (b)
39 (c)	39(a)	40 (c)
40	40	
41	41	41 (a) - (j)
42	42	41 (j)
42 (a)	42 (a)	41 (c), (e)



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

Polocrosse Finland, UKPA ja IPC karkeat pykälävastaavuudet

Polocrosse  
Finland

PCFI	UKPA	IPC
42 (b)	42 (b)	
42 (c)	42 (c)	
42 (d)	42 (d)	41 (g)
42 (e)	42 (e)	41 (h)
42 (f)	42 (f)	41 (e)
42 (g)	42 (g)	41 (c)
42 (h)	42 (h)	41 (j)
42 (i)	42 (i)	42
43	43	43
43 (a)	43 (a)	43 (a)
43 (b)	43 (b)	43 (c)
43 (c)	43 (c)	43 (b)
43 (d)	43 (d)	43 (d)
43 (e)	43 (e)	43 (e)
43 (f)	43 (f)	43 (f)
43 (g)	43 (g)	43 (g)
43 (h)	43 (h)	43 (h)
44	44	45
44 (a)	44 (a)	45 (a)
44 (b)	44 (b)	45 (b)
45	45	51 (b), 52, 52 (b)
45 (a)	45 (a)	52 (a)
45 (b)	45 (b)	52 (c)
45 (c)	45 (c)	52 (d)
45 (d)	45 (d)	46 (a)
45 (e)	45 (e)	
46	46	46
46 (a)	46 (a)	46 (a)
46 (b)	46 (b)	47
46 (c)	46 (c)	48
47	47	44
48	48	50
48 (a)	48 (a)	50 (a)
48 (b)	48 (b)	
49	49	
49 (a)	49 (a)	50 (b)
49 (b)	49 (b)	50 (c)
49 (c)	49 (c)	50 (d)
50	50	51 (a)
50 (a)	50 (a)	
50 (b)	50 (b)	
50 (c)	50 (c)	51 (d)

PCFI	UKPA	IPC
51	51	51 (e)
52	52	
52 (a)	52 (a)	53
52 (b)	52 (b)	
53	53	
53 (a)	53 (a)	54 (b)
53 (b)	53 (b)	54 (a)
54	54	63
54 (a)	54	63
54 (b)	54	
54 (c)	54	
54 (c)	54	
55	55	
55 (a)	55 (a)	
55 (b)	55 (b)	55
56	56	
56 (a)	56 (a)	57 (a)
56 (b)	56 (b)	57 (b)
	56 (c)	
56 (c)	56 (d)	
56 (d)	56 (d)	57 (c), (d)
56 (e)	56 (e)	57 (e)
56 (f)	56 (f)	29 (b)
57	57	
58	58	60
59	59	
60	60	61
61	61	
		18
		18 (a)
		18 (b)
		19
		20
		20 (a)
		20 (b)
		20 (c)
		20 (d)
		20 (e)
		20 (f)
		20 (g)
		22
		22 (b)
		22 (d)



# POLOCROSSESÄÄNNÖT

## Sääntöjen suomen- ja englanninkielisten termien vastaavuudet

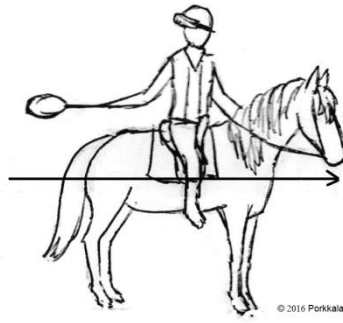
Polocrosse  
Finland

Suomenkielinen termi	Englanninkielinen termi	Määrittely
Ratsukko	Horse and its rider	Ratsastaja (pelaaja) ja hänen hevosensa.
Vaihtopelaaja	Substitute player	Joukkueella voi olla kaksi pelaajaa varalla kts. Sääntö 16
Varahevonen	Substitute horse	Vaihtopelaajan hevonen
Vaihtoratsukko		Vaihtopelaaja ja hänen hevosensa
Heijarilyönti	Swing, wild swing	Laajakaarinen lyönti mailalla. Vaihtoehtoisia käännöksiä mm. swing-lyönti, heilurilyönti, pyörähdyslyönti, pyörätyslyönti, heilahduslyönti ...
Erotuomari (lyh. tuomari)	Umpire	
Päätuomari	Referee	
Veres hevonen	Fresh horse	Levännyt virkeä hevonen
Chukka	Chukka	Erä
Joukkue	Team	Kaksi pelaajaketjua sekä mahdollisesti kaksi vaihtopelaajaa
Ketju	Section	Hyökkääjä (nr. 1), keskikenttäpelaaja (nr. 2) ja puolustaja (nr. 3)
Rangaistus	Penalty Penalty 1 - 7	R1 - R7
Vapaahetko	Penalty throw, Penalty 1 - 2	R1 - R2
Maalivapaahetko	Penalty 3	R3
Rangaistusmaali	Penalty 4	R4
Line up -aloitus	Line up, Line out	Pelin aloitus parijonosta, jonka välistä tuomari heittää pallon
Pallo pois pelistä	Ball dead	Pallo ei ole pelattavissa
Kenttärajat	Boundaries	Kentän sivu- ja päätyrajat
Sivuraja	Boundary	
Päätyraja	Back line	
Rangaistuslinja	Penalty line	
Polocrossekenttä	Polocrosse pitch	
Maalintekoaalue	Goal scoring area	
Maalinedussektori	Goal circle	
D-alue	Goal circle ('D')	
Maalitolppa	Goal post	
Keskikenttä	Centre area	
T-piste		Keskikentän line up -aloituspiste (usein merkitty T-maalauksella)
Standardikenttä	Standard pitch	Polocrosse sääntöjen mukainen kenttä
Sovellettu kenttä		Standardikenttää pienempi kenttä esim. maneesi

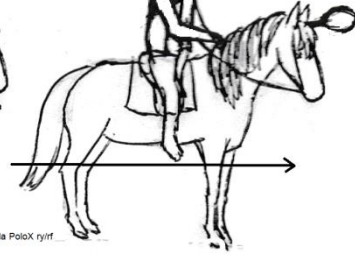




© 2016 Porkkala PoloX ry/ff

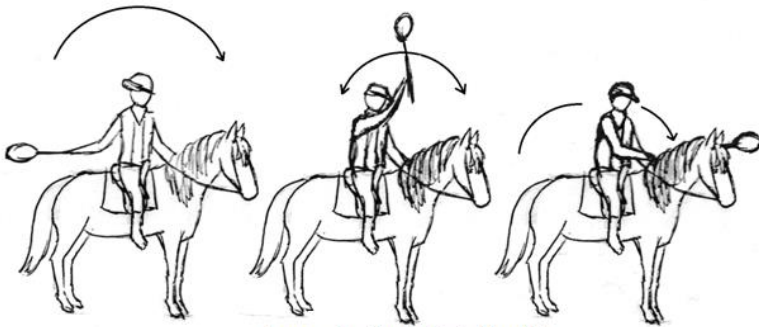


© 2016 Porkkala PoloX ry/ff



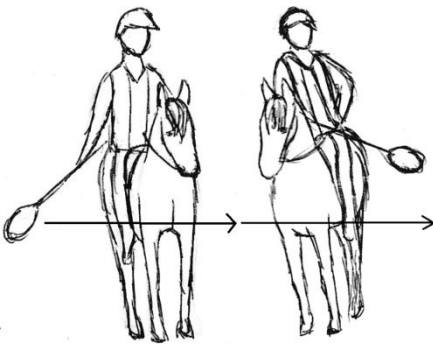
Hyväksytty maali

Hylätty maali



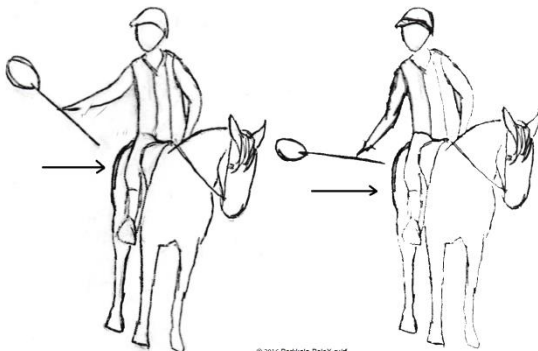
© 2016 Porkkala PoloX ry/ff

Rangaistusviivan tai kenttärajan ylitys pallo hallussa

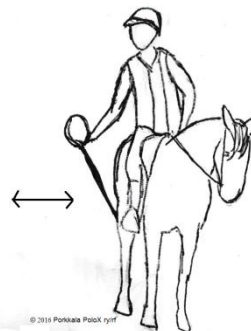


© 2016 Porkkala PoloX ry/ff

Törmäysvaara



© 2016 Porkkala PoloX ry/ff



© 2016 Porkkala PoloX ry/ff

Vaarallinen tönäisy satulan taakse

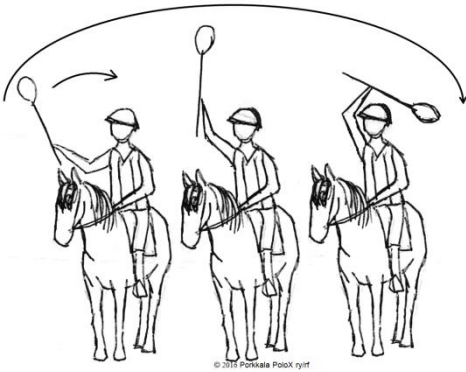
Hevosen lyönti tai kannustus mailalla



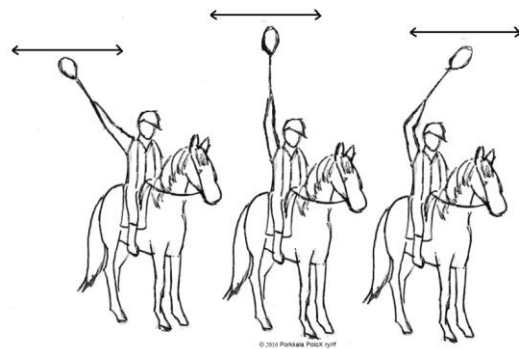
Vaarallinen heijariyönti



Mailan lyönti ylhäältä alaspäin



Pallon vienti mailakäden vastaiselle puolelle hevosta



Aikalisä