



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Etiqueta del Polo

“El polo tiene su “ETIQUETA”: es un arte que se practica y una ciencia que se cultiva durante casi toda la vida; es un torneo, un duelo, una lucha que exige destreza, estrategia y coraje; pero es también una prueba del temperamento y del honor, que al tiempo que ofrece la oportunidad de mostrarse, un hombre crea la obligación de portarse como un caballero.

Téngase pues todo esto presente y persístase con ello en mejorar el juego, recordando, como hemos dicho, y ahora repetimos, que la calidad que caracteriza a todo jugador que progresa y se destaca no es otra, en esencia, que su perseverante esfuerzo para lograr la perfección”.

Pedro F. Christophersen





REGLAS DEL JUEGO DE POLO

“Consideraciones Generales”

El juego del polo, por las características que le son propias, exige quizá como ningún otro, que sus reglamentos sean estrictamente acatados por todos los que lo practican.

En cada infracción hay un grado de peligro que puede llegar hasta la producción de sensibles accidentes. Es necesario evitar que ellos se produzcan; así como es necesario que el juego se mantenga en un elevado nivel de corrección y caballerosidad.

Esto crea obligaciones que deben ser tenidas en cuenta permanentemente para bien del polo, por todos los que en él intervienen.

LOS JUECES TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE VELAR POR LA SEGURIDAD DEL JUEGO EXIGIENDO EL CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS Y PENANDO TODA INFRACCION

Por otra parte, un partido deja de ser interesante cuando se interrumpe frecuentemente para penar faltas. Es por lo tanto un deber de los jugadores no cometerlas, para que el juego resulte más agradable.

Los miembros de un equipo y especialmente el capitán, deben evitar que sus compañeros incurran en comportamiento desleal. Si cualquiera ellos cometiera una falta, deberá pedir disculpas al jugador víctima de la infracción y en su caso al Juez.

“La tarea del Juez es una tarea de responsabilidad que merece todo el respeto hacia su persona y en sus fallos, aun en el caso de que pudiera creérselo equivocado en cualquiera de ellos”.

Jugar al polo es un placer, pero dejará de serlo cuando se produzcan continuas faltas o discusiones que perturben y desvirtúen el ambiente de cordialidad que debe reinar entre los que lo practican y disfrutan de él.”

I. EQUIPOS, JUGADORES, HANDICAP, SUPLENTES, EQUIPAMIENTO

1. Equipos y jugadores

- a) El número de jugadores será de cuatro por bando en todos los partidos.
- b) Ningún jugador podrá manejar el taco con la mano izquierda.
- c) Para practicar polo en cualquier época del año en un club afiliado a la Asociación Argentina de Polo - ya sea que se trate de torneos interclubes, oficiales o no, torneos internos, prácticas y, en general, en cualquier tipo de encuentro - resulta obligatorio para los jugadores tener su hándicap pago al día. Todos los Clubes afiliados velarán por el estricto cumplimiento de esta norma, no permitiendo la práctica del juego a aquellos jugadores que no cumplan dicha obligación.”

“El incumplimiento de lo dispuesto en este artículo dará lugar a la intervención de la Subcomisión de Disciplina o del Consejo Directivo para establecer y deslindar las responsabilidades que pudieran corresponder al jugador y/o al club.”

2. Suplentes

- a) “Durante un partido un jugador puede ser sustituido por otro, solamente si no puede continuar por causa de imposibilidad física, de fuerza mayor o de sanción disciplinaria. Estas causas quedarán libradas a la apreciación del juez.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de handicap menor al del jugador reemplazado, se computará el de éste para todo el partido; es decir, que no se modificará el handicap que se hubiere otorgado.

Cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de handicap mayor, deberá sumarse el de los dos jugadores, tomándose ambos handicap proporcionalmente al número de periodos jugados por cada uno, y a dicha suma se le debe restar el handicap del jugador sustituido, como si hubiera jugado la totalidad de los chukkers estipulados. Las diferencias de gol que resultare de este último cálculo de 0,25 o mayores, se contarán como un gol y las menores no se tomarán en cuenta. Las fracciones del periodo en que se produce el reemplazo, se computarán como jugadas íntegramente por el jugador suplente. En caso de sustitución de un jugador por otro de mayor handicap se deberán aplicar para el cálculo de la ventaja las Tablas Nº 2 a), b) o c), según corresponda.

En caso de sanción disciplinaria, el suplente no podrá tener un handicap mayor que el jugador expulsado.”

b) En los torneos y partidos cada equipo podrá anotar hasta dos suplentes, salvo reglamentación especial del torneo, quienes podrán actuar indistintamente en reemplazo de los titulares en cualquier partido. La integración del equipo con alguno de los suplentes, deberá ser comunicada a las autoridades organizadoras del torneo por lo menos una hora antes del partido. Cuando no hubiera suplentes anotados y se produzca un caso de fuerza mayor, podrá actuar como suplente cualquier jugador que por la reglamentación del torneo esté calificado para jugar. El handicap a computarse es el de los jugadores que efectivamente jueguen.

c) Salvo que la reglamentación del torneo establezca otra cosa, ningún jugador o petiso podrá jugar en más de un equipo. Los suplentes para poder jugar deberán llenar las condiciones exigidas por la reglamentación del torneo o del partido y el equipo deberá llenar también esas condiciones después de realizada la sustitución. Este último requisito no se exigirá cuando un equipo ha empezado a jugar reglamentariamente y teniendo que sustituir un jugador por causa de fuerza mayor, no encuentre un suplente que ponga el equipo en condiciones reglamentarias. “En este caso de excepción, el suplente, quien podrá seguir participando durante todo el torneo, deberá tener un handicap que coloque a su equipo siempre dentro del límite máximo que fijen las condiciones del mismo. Si el torneo fuera con handicap y, como consecuencia del ingreso del suplente, el equipo quedara con un handicap menor al mínimo, el equipo deberá jugar con éste último.”

d) En todos los partidos que se disputen correspondientes a torneos oficiales o patrocinados, después de transcurridos 30 minutos, el equipo que no se presente perderá el partido y si ninguno de los equipos lo hace dentro de ese plazo, se les dará por perdido a los dos si el torneo es a la americana, o quedarán ambos eliminados si es por eliminación. “Si un jugador llega tarde por cualquier circunstancia, se lo esperará el tiempo reglamentario, vencido el cual su equipo podrá iniciar el partido, como excepción con tres jugadores. En caso de que, una vez iniciado el encuentro, se presentara a jugar el titular o un suplente, solo podrá hacerlo previa autorización del juez, siempre y cuando el juego esté detenido. Si el partido fuese con handicap, se considerará como si efectivamente jugase el titular. En caso de ingresar un suplente, se aplicará la regla general de reemplazos. Si por cualquier circunstancia un equipo quedara con solamente dos jugadores, el partido se suspenderá y se le dará por perdido.”

e) Las Comisiones Organizadoras de los torneos o partidos, o los jueces con la conformidad de aquellas, podrán dejar sin efecto la pena referente a la pérdida del partido a uno o a los dos equipos, por causas justificadas.

f) En los Torneos a la Americana el Equipo que da WO puede seguir jugando pero sin contabilizar los puntos de TODOS los partidos del torneo ni tampoco se contarán los goles de todos los partidos

3. Equipamiento para los jugadores

a) No se permitirán las espuelas afiladas o puntiagudas.

b) Ningún jugador podrá usar hebillas o botones en las botas o rodilleras, en forma que pueda deteriorar las botas o breeches de otro jugador.

c) Nadie podrá jugar en torneos o partidos sin un casco o gorra de polo, con su correspondiente barbijo.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

d) Si en la opinión de la Comisión Organizadora los colores de los bandos rivales son tan parecidos que puedan producir confusión, los referidos bandos serán avisados el día anterior al partido; y el bando de menor handicap jugará con otros colores. En caso de tener el mismo handicap se sorteará quien tendrá que cambiar.

II.- CABALLOS, EQUIPOS PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO

1. Caballos de polo

- a) Puede jugarse en caballos de cualquier alzada.
- b) No se permitirán petisos tuertos, mañeros, pateadores o que estén fuera del debido control.

2. Equipamiento del caballo de Polo

- a) No se permitirán las anteojeras.
- b) Se permiten las herraduras con reborde, pero el reborde debe estar colocado únicamente en el borde interno de la herradura.
- c) No son permitidos los clavos o tornillos sobresalientes, pero se admitirá el uso de tacos o ramplones, fijos o móviles, siempre que vayan colocados en el talón de la herradura trasera. Los tacos o ramplones no excederán de dos centímetros cúbicos.

III.- JUECES, ARBITROS, BANDERILLEROS, CRONOMETRISTAS, ANOTADOR DE GOLES Y DEMAS OFICIALES

1. Jueces y Árbitros Oficiales y no oficiales

Los Jueces y Árbitros de polo se distinguen, entre otros aspectos, entre aquellos que se encuentran incorporados al Registro de Réferis Oficiales (en adelante los RROO, y aquellos que, no encontrándose incorporados en el referido registro, igualmente participan de un partido de polo como Réferis, haciéndolo de manera casual o no, pero como circunstancia incidental y claramente accesoria a su participación habitual como jugador de polo (en adelante los "Réferis No Oficiales" y en conjunto con los RROO, denominados los "Réferis").

Sin perjuicio de que sólo los RROO se encuentran sujetos en su desempeño y en tal condición a normas específicas, los Réferis No Oficiales deberán igualmente observar los lineamientos de estas Reglas del Juego del Polo a los efectos de respetar y hacer cumplir las reglas del juego entre quienes lo practican y serán además susceptibles de las sanciones que correspondan, individualizadas en el Código de Faltas .

A los efectos de distinguir a los RROO de los Réferis No Oficiales, toda vez que estas Reglas del Juego del Polo refieran a los RROO exclusivamente, así se los individualizará; ello sin perjuicio de que los RROO tendrán, en todo lo que corresponda, las exigencias previstas para los Réferis No Oficiales y consiguientemente se considerará que estas reglas también referirán a los RROO siempre que se aluda a la figura del "Juez y/o del Árbitro".

2. Réferis Oficiales (RROO)

2.1. Aspectos generales sobre la actuación de los RROO

- a) La AAP, en su calidad de Ente Rector del Polo, tiene la responsabilidad de velar por el estricto cumplimiento de las reglas del juego, dictando medidas e implementando acciones eficaces para prevenir la ocurrencia de accidentes, para fomentar y promocionar la práctica del deporte y para garantizar su adecuado desenvolvimiento en todas las canchas o establecimientos en los que se practique.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

- b) Entre las medidas y acciones relativas a los RROO”, la AAP asume la potestad de: habilitar y administrar un “Registro de RROO” (en adelante el “Registro de RROO”), generar la habilitación de los RROO y la revocación de su inclusión en el registro referido, establecer un orden de designación y de convocatoria para los partidos según el nivel de exigencia de éstos, revisar periódicamente su idoneidad y su desempeño en el arbitraje, así como su aptitud psicofísica, dictar cursos de capacitación, etc.
- c) Los RROO sólo podrán dirigir partidos de polo en la República Argentina en caso de encontrarse inscriptos en el Registro de RROO, con su matrícula de árbitro vigente y con el pago al día de su hándicap de jugador o ex jugador de polo.
- d) Se deja expresamente ratificado que los RROO (y en su caso, los Réferis No Oficiales, los banderilleros, cronometristas y anotadores de goles) son, junto con los jugadores, los responsables de preservar en el campo los postulados del deporte, tales como el respeto entre todos los participantes del juego, la caballerosidad y el correcto comportamiento, procurando además en su condición y en su actuación como Réferis la observancia de las reglas del juego y de los principios que promueve el amateurismo, tanto para mejorar la práctica del deporte como para preservar su filosofía, a mérito de la cual, cada uno de los participantes del juego, lo hace, por encima de todo postulado, por placer. La decisión voluntaria de cada uno de los RROO de solicitar y mantener su inscripción en el Registro de RROO, constituirá la manifestación más categórica de este compromiso y entendimiento.

2.2. Aspectos particulares sobre la actuación de los Réferis

- a) Los partidos serán controlados por uno o dos Jueces montados a caballo. En este último caso se designará un Árbitro que permanecerá fuera de la cancha. En caso de que los Jueces estuvieran en desacuerdo sobre una decisión, la decisión del Árbitro que dirige fuera de la cancha, será la definitiva.
- b) Las autoridades citadas más arriba serán nombradas por la Comisión Organizadora del torneo o partido, no pudiendo ser recusadas. La designación de los RROO será siempre atribución exclusiva de la Subcomisión de Referis de la AAP.
- c) Ningún jugador podrá reclamar infracción al juez o jueces, requerirles explicaciones acerca de las incidencias del juego, ni de las decisiones adoptadas en el ejercicio de sus funciones. Esto no inhibe a los capitanes a tratar otras cuestiones del juego con los jueces.
- d) La autoridad de los jueces y árbitros se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta su finalización.
Todas las cuestiones que se promuevan podrán ser sometidas por los capitanes de los equipos a la Comisión Organizadora del torneo o partido y la decisión de ésta será la definitiva.
- e) Los RROO deberán identificarse mediante el uso de la vestimenta oficial que proporcionará la AAP en su calidad de Ente Rector del Polo y en su condición de administrador del Registro de RROO. La AAP también proporcionará a los RROO de casco reglamentario para dirigir cualquier tipo de encuentro y las prácticas. Si fuesen menores de 18 años, aquéllos deberán también usar anteojos protectores proporcionados por la AAP. La vestimenta y el casco deberán llevar la distinción de réferi inscripto en el Registro de RROO.

3. Banderilleros

En todos los partidos importantes y cuando sea posible en los demás, se designarán banderilleros. Los mismos se ubicarán en cada arco y señalarán si se ha convertido un gol agitando una banderilla por sobre su(s) cabeza(s); si la bocha ha salido por la línea trasera la moverán horizontalmente a la altura de las rodillas. A pedido del juez, le informarán respecto de los goles u otras incidencias del juego próximas a su arco, pero los jueces darán todos los fallos

4. Cronometrista y Anotador de Goles

En todos los partidos se designarán un cronometrista oficial y un anotador de goles.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

IV.- INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1. Cancha de juego

a) Las medidas de una cancha completa serán las siguientes: **Largo:** máximo, 275 metros; mínimo 230 metros. **Ancho:** máximo 180 metros si es abierta y 146 metros si tiene tablas; mínimo, 160 metros si es abierta y 130 metros si tiene tablas.

La cancha deberá tener, además, una franja de terreno libre de 10 metros de ancho, más o menos, a cada lado de las líneas laterales y de 30 metros, más o menos, detrás de cada línea trasera. La cancha de juego y éstas franjas de terreno libre constituyen en conjunto la "zona de seguridad".

b) El ancho de los arcos será de 7,30 metros.

c) Los postes de los arcos tendrán por lo menos 3 metros de altura y serán suficientemente livianos para romperse si se les lleva por delante.

d) Las tablas de los costados no deberán exceder de 0,27 m. de altura.

2. Tamaño de la bocha

El tamaño de la bocha será de 78 a 80 mm de diámetro y su peso oscilará entre los límites de 120 a 135 grs.

3. Zona de seguridad

a) Nadie podrá entrar a la cancha durante el juego, por ningún motivo, salvo los jugadores y los jueces. El jugador que precisa un taco, un petiso u otra ayuda de persona extraña, debe dirigirse a las tablas o a las líneas laterales o traseras para procurárselo. Nadie puede entrar a la cancha para ayudarlo.

b) Nadie podrá entrar dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los jugadores, los jueces, el árbitro los ayudantes de juez y los alcanzadores de tacos.

c) Cuando el juego está detenido el juez permitirá el ingreso a la cancha del ayudante del jugador a efectos que le pueda alcanzar un petiso que deba cambiar o auxiliarlo en lo que concierne a su equipo, a fin de no demorar innecesariamente el partido. Durante el juego, sólo se podrá cambiar caballo en las cabeceras. No podrá haber caballos estacionados en ningún otro lugar de la cancha.

V.- DURACION DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO, GOLES Y HANDICAP, WO

1. Duración del partido

Cada período de juego constará de **6 minutos 30 segundos** sin que deba anularse el tiempo jugado de más. La duración máxima de un partido será de 8 períodos, para torneos abiertos y de 6 períodos para el resto, quedando librado su número definitivo al criterio de las autoridades organizadoras del torneo o partido. Los intervalos entre cada período serán de tres minutos; pero si se juegan más de 6 períodos el intervalo después del cuarto período será de 5 minutos.

2. Duración de los chukkers



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

a) Todos los períodos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo reglamentario. A los 6 minutos 30 segundos se hará sonar la campana o gong para hacerle saber al juez, que se ha cumplido el tiempo. El juego debe seguir hasta que se convierta un gol, la bocha salga de juego o el juez detenga el partido, en donde éste hará sonar el silbato para dar por finalizado el período. Si después de la campana no se produce lo antedicho, a los 30" sonará una segunda campana, terminando el chukker con el primer tañido de la misma y el juez hará sonar el silbato y el período siguiente comenzará con un throw-in (VI-8) donde la bocha se declaró muerta. En caso de empate en el último periodo se aplicará también la doble campana.

b) Si se sanciona una infracción después del toque de campana, la pitada del juez termina el período y la penalidad será cumplida al principio del período siguiente.

c) El último chukker o período finalizará a pesar de estar aún la bocha en juego, con el primer tañido de la campana final (no con el silbato del referee), salvo en caso de empate en los partidos jugados por eliminación.

3. Marcha y detención del reloj

a) El juego puede ser detenido en dos formas distintas:

i) Cuando el tiempo durante el cual el juego está detenido NO DEBE ser contado como parte del tiempo de juego del período (es decir, cuando el reloj debe ser detenido). Para indicarle esto al cronometrista, el juez debe dar una sola pitada fuerte. Esta forma es la usada para los fouls, para el penal 7 y para los casos descritos en los Capítulos VI - 6 y 10; VII - 8, 9 y 10 corner, bocha rota o enterrada, pérdida del casco o rotura del equipo, jugador desmontado y accidente o lesión)

ii) Cuando el tiempo durante el cual el juego está detenido DEBE ser contado como parte del tiempo de juego del período (es decir cuando el reloj no debe ser detenido). Esto ocurre cuando la bocha sale de juego a través del arco o sobre las tablas, las líneas laterales o las líneas traseras (salvo si es impulsada por sobre la línea trasera de un defensor).

b) En el caso de empate, el último período se prolongará hasta que la bocha salga de juego o hayan transcurridos 30 segundos desde que sonó la campana y si aún persiste el empate, después de un intervalo de 5 minutos, el juego será reiniciado desde donde la bocha salió de juego y continuará por períodos de la duración acostumbrada, con los intervalos usuales, hasta que uno de los dos bandos obtenga un gol, el que finalizará el partido. Esta regla no se aplicará en los partidos jugados a la americana.

c) En caso de concederse una penalidad dentro de los 5 segundos del final del partido, el cronometrista concederá 5 segundos de juego, contados a partir del momento en que se ejecuta la penalidad. De sancionarse una nueva infracción dentro de los 5 segundos concedidos, se procederá de igual manera.

El partido terminará como siempre, con el primer tañido de la campana final.

d) Con excepción de los intervalos citados más arriba, el juego debe ser continuo y no se descontará tiempo por cambio de petisos realizado durante un período, salvo lo prescrito en el Capítulo VII – 10 (accidente o lesión).

“Nota : “En caso de que se otorgue “Penal 1” o “Foul y Gol”, el reloj se pondrá en marcha cuando se ejecute el foul de media cancha o se arroje la bocha en el throw in.

Igual temperamento se seguirá en los casos en que se otorguen goles a raíz de lo previsto en los puntos a) de los apartados “Penal de 30 yardas (Penal 2)” y “Penal de 40 yardas (Penal 3)”, esto es cuando se conceda el tanto por haber sido detenida la bocha, que iba dirigida al gol, en forma antirreglamentaria conforme a lo que surge de dichas normas.”

4. Finalización de los Chukkers.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

En todos los “Chukkers”, si la bocha toca la tabla después de la primera campana (que sonará a los 6 minutos 30 segundos) el juego continuará. Si hubiera una infracción o la bocha saliera de la cancha, el “Chukker” terminará en ese momento y se reanudará en el próximo conforme corresponda (posesión del equipo que no hubiera sacado la bocha fuera de la cancha o ejecutando la infracción sancionada), El último “Chukker” termina indefectiblemente a los 6 minutos 30 segundos salvo en caso de estar empatado el partido en cuyo caso se jugarán los 30 segundos adicionales conforme las normas de los otros chukkers, debiendo jugarse uno o más chukkers suplementarios hasta que se produzca un gol (gol de oro).

5. Saques.

Para los saques se darán 10 segundos desde que el referee ordena el inicio del juego en las salidas de fondo. En caso de incumplimiento, el referee deberá cobrar un “throw-in” perpendicular a la línea de fondo.

6. Ejecución de “fouls”.

Una vez determinado el “foul”, el referee dará 20 segundos para su ejecución, luego de dar la orden de “juego”. En el caso de incumplimiento, el referee deberá cobrar un “throw in” de lugar.

7. Como se gana un partido: Goles

- El bando que anote más goles ganará el partido.
- Se marca un gol cuando la bocha traspone completamente la línea de gol por entre los postes o su prolongación. En caso de una bocha rota, la parte más grande es la que cuenta.

“Nota 1: Si la bocha se introdujera dentro de un poste, el juez tocará pito y arrojará una bocha en la forma prescripta en el Capítulo VI, artículo 8, incisos a, b y c.”

“Nota 2: Cuando actúen dos jueces y uno de ellos hace sonar el silbato para cobrar un foul, simultáneamente (al mismo tiempo) que se convierte un gol, o que la bocha sale fuera del juego por la línea trasera, sea impulsada por un jugador del bando atacante o por un jugador del bando defensor (corner) esto es válido, si la infracción no es confirmada por el árbitro. Para que se produzca esta situación se requieren las siguientes condiciones:

- que actúen dos jueces
- que uno de ellos cobre un foul y el restante no esté de acuerdo
- que el árbitro decida que no fue foul
- que la jugada haya concluido en gol, o que la bocha haya salido fuera de juego por la línea trasera, sea impulsada por un jugador del bando atacante o por un jugador del bando defensor (corner), sin que ninguna circunstancia posterior al silbato hubiera podido evitarlo.

8. Cálculo del handicap

En los partidos de máxima duración jugados con handicap, el bando que tenga el handicap total mayor concederá al bando con handicap total menor el número de goles que resulte de la diferencia entre los handicaps totales respectivos. Cuando los partidos con handicap se realicen con una duración menor que la máxima, la diferencia de los handicaps se establecerá proporcionalmente de acuerdo al número de períodos jugados, según la Tabla N°1 inserta al final. Todas las fracciones de un gol se computarán como medio gol. Los errores en los handicaps o en la concesión de goles podrán ser objetados antes, durante o hasta 30 minutos de finalizado el partido al juez o a la Comisión Organizadora del torneo, no admitiéndose después ninguna reclamación, salvo observación a resolverse una vez finalizado el mismo.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Si en los torneos a la americana, sin reglamentación especial; algún equipo diera WO, no computaran ni los puntos ni los goles de partidos jugados ni los que se jugaran con posterioridad. Tampoco computaran los puntos y/o goles de los equipos que hubieran jugado con este en el torneo.

VI.- COMIENZO, INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Bocha muerta

El juez llevará un silbato que usará cuando desee detener el juego. Cuando lo hace la bocha se considera muerta hasta que ordene jugar de nuevo, pero el tiempo se descuenta solamente de acuerdo a lo dispuesto en el Capítulo V.

2. Comienzo del juego

Al comienzo del partido los dos bandos se alinearán en el medio de la cancha debiendo colocarse cada bando en su lado respectivo detrás de la línea del centro. El juez arrojará la bocha de arrastrón y con fuerza entre las dos líneas opuestas de jugadores desde una distancia mínima de cinco metros debiendo permanecer los jugadores inmóviles hasta que la bocha haya salido de la mano del juez.

“Nota: “Para preservar el buen estado de la cancha, el Juez podrá tirar la bocha en cualquier lugar de la línea del centro de la misma, pero siempre a más de 20 metros de las tablas.”

3. Cambios de lado

Después de cada gol se cambiará de lado, salvo cuando se concede un gol por aplicación del Penal 1. También se cambiará de lado si no se hubieran marcado goles hasta la mitad del partido y el juego se reanudará en la situación que corresponda al cambio de lado. Después de marcarse un gol, el juego se reiniciará en el medio de la cancha como lo establece el Capítulo VI – 2 (comienzo del juego). Se les concederá a los jugadores un tiempo razonable para llegar al medio de la cancha a un galope corto y tomar sus posiciones.

4. Alineación equivocada

Si el juez inadvertidamente permite la alineación equivocada de los bandos, suya es la responsabilidad y no habrá remedio, pero si al final del período no se ha marcado un gol entonces se hará el cambio de lados.

5. Bocha tirada atrás por los atacantes

a) Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada por un jugador del bando atacante, el bando defensor efectuará un saque desde el punto por donde la bocha cruzó la línea trasera, pero a 3,5 m por lo menos de los postes del arco o de las tablas, y luego que el juez dé la orden de juego. Ninguno del bando atacante podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la línea trasera hasta que la bocha sea golpeada o se intente golpearla; pudiendo los defensores colocarse donde quieran. En el saque debe entenderse por bocha golpeada su intento, la acción destinada a poner en juego la bocha. En caso que un jugador del bando atacante esté fuera de la cancha en el momento del saque, deberá ingresar por detrás de la línea de las 30 yardas. De no hacerlo, se le concederá un saque a los defensores desde la líneas de 30 yardas a la altura desde donde salió la bocha.

NOTA: Para sacar, la bocha debe ser colocada sobre la línea trasera, o un poco más adelante, pero nunca detrás de la línea. El Juez debe dar la orden, y no permitirá que se saque antes.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

b) Se les dará un tiempo razonable a los atacantes para colocarse en sus puestos y el saque será hecho sin demora innecesaria y después de la orden del juez. El jugador que saca deberá pegarle a la bocha, o intentar pegarle, en la primera tentativa; no está permitido pasar sobre la bocha, ni dar vuelta en redondo durante la ejecución de saque.

6. Bocha tirada atrás por los defensores

Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada o tocada con cualquier parte del taco por un jugador del bando defensor, ya sea directamente o después de tocar en su propio petiso o en él mismo, en las tablas o en los postes del arco, se aplicará el Penal 6. Si antes de salir de juego la bocha toca algún otro jugador o petiso, se hará un saque de acuerdo con el Capítulo VI - 5 a (bocha tirada atrás por los atacantes).

7. Bocha tirada afuera

a) Para que se considere fuera de juego la bocha debe haber traspuesto por completo las líneas laterales o las tablas.

b) Si la bocha sale de juego por las líneas laterales o las tablas, quien tira la bocha fuera de la cancha debe entregar la posesión al equipo contrario, ello significa el saque del equipo contrario como se describe a continuación:

- i. Se reanuda el juego con una jugada rápida sin tocar el silbato ni parar el tiempo a favor del equipo que no tiró la bocha fuera. Se debe hacer de manera ágil, evitando demoras innecesarias;
- ii. La bocha se deja donde la colocó el referee, es decir, no se puede acomodar;
- iii. El contrario debe estar a 30 yardas de distancia. Si no lo está, debe dejar jugar. Si no deja jugar, se cobrará "foul" de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.
- iv. Cuando la bocha sale por los laterales, repone el juego el equipo que no tiró la bocha afuera. El referee deberá ubicar la bocha a 5 yardas de la tabla, a la altura de donde salió. El referee deberá colocar la bocha no antes de los 8 segundos de que la misma salió de la cancha, ello para permitir a los jugadores reordenarse. Una vez transcurridos los 8 segundos, ubicará la bocha y "dará la orden de juego".
- v. Para determinar quién tiró la bocha afuera, el caballo es una continuación del cuerpo del jugador, es decir si toca el caballo de un jugador o a un jugador del equipo blanco, repone el equipo azul.
- vi. Si hubiera duda sobre quien tiró la bocha afuera o hubiese pegado en el referee o su montado, el referee otorgará un "throw-in".
- vii. Si la bocha saliera dentro de la zona de las 60 yardas y fuera el equipo que está en defensa quien tiró la bocha afuera, el referee pondrá, a partir de los 8 segundos, la bocha en la línea de 60 yardas y a 10 yardas de la tabla del lado que salió la bocha. El juego se reanudará de un golpe ya sea al arco o un pase corto o largo a un jugador que este a 30 yardas o más adelante de quien pone la bocha en juego; pero sin poder llevarse la bocha jugando quien tenía el mandato de iniciar el juego. En caso que esto último ocurra, será foul del lugar para el equipo contrario.

8. Reanudación del juego cuando la bocha no ha salido de la cancha

a) Si por cualquier razón el juego debe detenerse sin que la bocha haya salido de la cancha, se reiniciará en la siguiente forma: El juez se parará en el punto donde estaba la bocha cuando tocó silbato, mirando hacia la línea lateral más cercana, pero por lo menos a 20 m de las tablas o línea lateral.

b) Los dos bandos tomarán sus posiciones, poniéndose cada uno a un lado de una línea imaginaria paralela a las líneas del arco, que pasando por el juez vaya de una línea lateral a otra.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

c) Ningún jugador debe estar a menos de 5 mts. del juez. El Juez arrojará la bocha con fuerza y de rastrón por entre las filas opuestas de jugadores, hacia la línea lateral más cercana, debiendo los jugadores permanecer inmóviles hasta que la bocha haya salido de su mano.

9. Reanudación del juego después de un intervalo

Cuando el juego se reinicia después de un intervalo, la bocha será puesta en juego en la forma en que hubiera seguido el juego si no hubiera habido intervalo, es decir, de acuerdo al Capítulo VI 2; 3; 5; 7 u 8 (cambio de lado, bocha tirada atrás por los atacantes o defensores o cuando la bocha no ha salido de la cancha), según sea el caso. Si la bocha hubiera tocado las tablas sin salir de la cancha al final del periodo anterior será puesta en juego de acuerdo al Capítulo VI - 7 como si hubiera pasado por sobre las tablas. El juez no debe esperar a los jugadores que se atrasen.

NOTA: El Capítulo V - 2 c) trata de la reiniciación del juego cuando un periodo termina con un foul.

10. Reiniciación del Juego por throw-in luego de un gol

a) El throw-in se iniciará a los 25 segundos de convertido el gol, debiendo los referees volver al centro del campo a galope normal.

b) El segundo referee confirmará que puede reiniciarse el juego.

c) Si estuvieran los 8 jugadores formados podrá iniciarse el juego aun cuando el segundo referee no hubiera llegado al throw-in.

11. Bocha dañada o enterrada

a) Si la bocha se ha roto o está enterrada, el juez, según su criterio, hará detener el juego y efectuará un throw-in en la forma prescrita en el Capítulo VI - 8.

b) Si la bocha está enterrada el Juez debe tocar silbato inmediatamente, pero si antes de hacerlo un jugador consigue moverla, el Juez debe dejar que el juego continúe.

NOTA: Es conveniente que el juego se detenga y se cambie la bocha, cuando la bocha rota esté en una posición tal que ninguno de los dos bandos resulte favorecido.

12. Llevar la bocha sobre sí

Un jugador no podrá agarrar o llevar la bocha consigo, ni golpearla sino con su taco. Puede pararla con cualquier parte de su cuerpo. Si la bocha ha quedado detenida sobre un jugador, un petiso o el apero de éste, en tal forma que no pueda ser arrojada al suelo de inmediato, el juez tocará silbato y reiniciará el juego en el lugar donde la bocha empezó a ser llevada.

13. Partido inconcluso

Una vez que el partido se ha iniciado será jugado hasta el final, salvo si es detenido por el juez por alguna causa inevitable que impida terminarlo el mismo día, como falta de luz o mal tiempo; en cuyo caso será reanudado en la misma situación en que estaba cuando fue interrumpido, tanto en lo que se refiere al número de goles marcados y periodos jugados, como a la posición de la bocha, en la primera oportunidad favorable, a decidirse por la Comisión Organizadora del torneo.

VII.- REGLAS DE CANCHA

1. Definición de foul



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Cualquier infracción a las reglas de cancha, constituye un foul y el juez podrá detener el juego; pero quedará librado a su criterio no hacerlo para aplicar una penalidad, si la detención del juego y la aplicación de la pena resultase desventajosa para el bando contra el cual se ha cometido el foul.

2. Cruces

Ningún jugador podrá cruzar a otro que lleve la línea de la bocha, entendiéndose por ésta el recorrido de la misma y su prolongación, salvo que sea a una distancia donde no haya posibilidad de un choque o peligro para los jugadores. No habrá cambio de línea de la bocha, cuando ésta es desviada imprevistamente y por un corto trecho.

3. Línea de la bocha

- a) Dos jugadores en la línea de la bocha pechándose, tienen derecho a la misma con preferencia a todos los demás jugadores.
- b) El jugador en la línea de la bocha por el lado del lazo de su petiso, tiene derecho a la misma con preferencia a los otros jugadores, salvo en el caso de encontrarse con los jugadores del inciso a).
- c) Ningún jugador puede penetrar en la línea de la bocha por delante del jugador que se halle en posesión de la línea, salvo a una distancia que no haya posibilidad de un choque o peligro para cualquiera de ellos. Si un jugador entra debidamente en la línea de la bocha, otro no puede pecharlo desde atrás, debiendo pegar a la bocha por el lado de montar.
- d) Cuando dos o más jugadores corran en la dirección general que lleva la bocha, tiene preferencia a la misma el que corre en menor ángulo a la línea de la bocha. En caso de llevar el mismo ángulo tiene preferencia el que tenga la bocha a su derecha. La misma regla se aplicará en el caso de jugadores que vengan al encuentro de la bocha.
- e) Cualquier jugador que corra en la dirección general de la bocha en un ángulo con su trayectoria, tiene mayor derecho a ella que cualquier otro jugador que corra también en ángulo, pero en dirección contraria.
- f) Ningún jugador será considerado con derecho a la bocha, en razón de haber sido el último en pegarle, si después de hacerlo se hubiese desviado de la dirección exacta que llevaba la bocha.
- g) El derecho a la bocha lo tiene el jugador cuando pega por el lado derecho de su caballo (lazo). Si se coloca para pegarle del lado izquierdo (montar) y de esta manera pusiera en peligro a algún otro jugador, pierde ese derecho y deberá cederlo al jugador que se coloque para hacer un tiro que no hubiera representado peligro para ambos, si el primero de estos jugadores hubiera estado pegando del lado derecho (lazo).
- h) Si los dos jugadores corren en direcciones opuestas deben pegar por el lado derecho (lazo) de sus petisos.
- i) En situación de conflicto, el jugador que viene en la línea de la bocha deberá dejar ésta siempre del lado del lazo de su caballo.

4. Derecho de paso

- a) Si uno o varios jugadores vienen corriendo en la línea de la bocha y ésta por cualquier razón es desviada imprevistamente, creando una nueva línea, los mismos, si continúan en la línea originaria por un corto trecho, tienen derecho de paso. Si alguno de los jugadores involucrados en la jugada u otro jugador toma la nueva línea, los jugadores en la línea anterior tienen derecho de paso no pudiendo jugar la bocha.
 - b) En el caso que un jugador en posesión de la bocha cambie bruscamente la dirección de la misma, pegándole hacia un jugador del bando contrario, este último jugador tiene derecho de paso o de salida sobre la nueva línea sin que ello constituya infracción.
-



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

c) En el supuesto en que un jugador adelante la bocha superando al jugador contrario, en la misma línea y a la misma velocidad, éste queda habilitado a pegar backhander por derecha, siempre que no cometa un cruce: el otro jugador solo podrá hacerse nuevamente de la bocha, entrando de revés.

5. Equitación peligrosa

Se entiende por equitación peligrosa:

- a) Pechar en un ángulo que resulte peligroso para un jugador o un petiso o detrás de la montura o cuando la diferencia de velocidad entre ambos montados constituya un peligro.
- b) Hacer zigzag delante de otro jugador que vaya al galope, de tal manera que lo obligue a sujetar o arriesgar una caída.
- c) Volcar el petiso a través o por sobre las manos o patas de otro petiso, a riesgo de hacerlo caer, etc.
- d) Pechar a un contrario, obligándolo a cometer un cruce.
- e) Correr hacia un contrario intimidándolo y obligándolo a desviarse o errar su tiro, aun cuando en realidad no se produzca el «foul» o el cruce.
- f) Dos jugadores del mismo equipo no pueden pechar a un contrario a un mismo tiempo.
- g) Se permitirá pechar, del mismo lado en que se esté pegando a la bocha en el momento de pegar, salvo cuando el pechazo en si sea foul (brusco o a distinta velocidad produciendo peligro). Se penará solamente si el pechazo constituye foul.

Notas Aclaratorias:

NOTA 1: Por regla general en un pechazo el ángulo es peligroso cuando es mayor a 45°, y el pechazo debe ser franco y de paleta a paleta. Aplicado al anca, o más atrás de la cincha es peligroso y debe penarse.

NOTA 2: Es muy común ver a los jugadores que en el momento en que se les va a aplicar un pechazo, sujetan bruscamente para evitarlo y entonces el petiso contrario se atraviesa por delante del sujetado, en forma tal que parece un foul. Los Jueces deben prevenirse contra estas jugadas hechas a veces por temor, pero generalmente por picardía. No debe cobrarse foul.

6. Juego brusco

Ningún jugador puede asir con la mano, ni golpear o empujar con la cabeza, la mano, el antebrazo o el codo al contrario; pero un jugador puede empujar con su brazo, del codo para arriba, siempre que el codo se mantenga pegado al cuerpo.

7. Eliminación del bloqueo.

Cuando la bocha esté muerta, ya sea en saques, "fouls" o laterales el jugador contrario que va a marcar a quien va a poner en juego la bocha no puede ser marcado ni bloqueado por nadie, ni siquiera por quien pone en juego la bocha.

8. Eliminar el juego lento en búsqueda del "foul".



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

a) El jugador que reduce la velocidad y/o busca el "foul" deliberadamente y no tiene intención de jugar será advertido por el referee para que se desprenda de la bocha con la frase "JUEGUE O USE LA BOCHA", ya que resulta peligroso para jugadores y montados y desluce el espectáculo.

b) En caso de no desprenderse o no intentar pasar al contrario en velocidad y de transcurrir 5 segundos desde la orden del referee, entonces se entrega la posesión con "foul" del lugar en su contra, respetando las normas tradicionales del foul en cuanto a la distancia del equipo rival y tiempo para jugar el penal.

9. "Off-Side"

a) El jugador que ingresa podrá intervenir en juego "una vez que pasó a su primer compañero de equipo".

b) De no existir ningún compañero de equipo en la cancha, el jugador que ingrese por afuera de las 60 yardas se encontrará habilitado a jugar, al igual que sus compañeros, una vez que éstos superen la posición de su compañero que ingresó por las 60 yardas.

10. Uso incorrecto del taco

a) Ningún jugador puede enganchar el taco de un contrario sino cuando está, respecto del petiso del contrario, del mismo lado que la bocha o directamente atrás; y su taco no debe pasar por arriba ni por debajo del cuerpo del petiso contrario ni a través de sus patas o manos.

El taco debe ser enganchado y no golpeado cuando el contrario esté en la acción de pegarle a la bocha y solamente de la horizontal del hombro para abajo.

NOTA 1: Debe pensarse todo enganche de taco hecho antes de pegar a la bocha, o cuando el jugador se esté preparando para hacerlo. Sólo se considera legal el enganche cuando el contrario esté en el acto de pegar, es decir, cuando su taco haya pasado de la horizontal del hombro para abajo.

NOTA 2: Ningún jugador podrá pasar su taco por sobre o por debajo de cualquier parte del petiso contrario para pegarle a la bocha; ni tampoco podrá hacerlo adentro de o entre las patas o manos de un petiso contrario.

NOTA 3: El backhander del lado del lazo (el de la derecha) puede ser enganchado al iniciarse el revoleo, pero siempre de la horizontal del hombro para abajo. No está permitido dicho enganche del lado de montar (revés).

Nota 4: Si el backhander por el lado del lazo es enganchado accidentalmente por el caballo de un jugador contrario, no será considerado foul, salvo que dicho jugador estuviera cometiendo una infracción.

b) Ningún jugador podrá castigar su petiso con su taco.

c) Ningún jugador podrá usar su taco en forma peligrosa, ni llevarlo de manera que moleste a otro jugador o petiso.

11. Pérdida del casco y roturas en el equipo

a) Si un jugador pierde su casco o gorra de polo, el juez hará detener el juego para permitirle que lo recobre, pero no lo hará sino cuando la situación sea tal que ninguno de los bandos resulte favorecido.

b) En cuanto a los accidentes en el equipo del petiso, el juego debe detenerse en los siguientes casos:

i) Rotura del freno o filete.

ii) Rotura de las riendas, cuando se usa un solo par; pues en caso de usarse doble rienda el jugador puede controlar su petiso con la que le queda; sólo deberá pararse el juego por rotura de los dos pares.

iii) Rotura o desprendimiento de la cincha.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

iv) Desprendimiento de cualquiera de las vendas; pero si el juez ha visto que no ha quedado unida a la pata o mano del petiso, podrá dejar continuar el juego.

v) El juego no debe pararse: por rotura o desprendimiento de la barbada ni por estribera o bajador roto, salvo que a criterio del juez éstas roturas representen un peligro para el jugador o los otros jugadores.

12. Jugador desmontado

Ningún jugador desmontado puede pegarle a la bocha ni intervenir en el juego.

13. Accidente o lesión

a) Si un petiso se cae o se manca, o si un jugador o petiso se lesionan, o en caso de un desperfecto en el apero de un petiso que, en opinión del juez, pueda significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores, el juez esperará para detener el juego alguna jugada neutral, salvo que a su criterio el jugador o petiso caído o el desperfecto en el apero interfieran en la jugada o corran peligro en su integridad física o pongan en peligro a los otros jugadores.

b) Si un jugador se cae de su petiso, el juez no debe detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado.

c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con el punto a), el juez reiniciará con un throw-in en la forma prescrita en el Capítulo VI - 8, inmediatamente que el jugador interesado esté listo para volver a jugar. El juez no esperará a ningún otro jugador que pueda no estar presente.

d) Si un jugador se lesiona, se le concederá un plazo de 5 minutos para que se restablezca. En caso que deba recibir atención médica, deberá ser retirado de la cancha en la ambulancia y deberá ingresar un suplente dentro de los citados 5 minutos. Una vez recuperado, el jugador lesionado podrá reintegrarse a su equipo.

e) Si un jugador pide que se detenga el juego por alguna causa no observada por el Juez, contemplada o no en el reglamento, éste actuará según corresponda y ningún jugador de su equipo podrá aprovechar la oportunidad para cambiar de caballo. El Juez si advierte que ello ha ocurrido deberá obligarlo a ingresar con el caballo anterior y dará orden de reanudar el juego sin esperarlo.

14. Facultades otorgadas a los Jueces

a) Si durante un partido surgiere cualquier incidencia o cuestión no prevista en estas reglas, tal incidencia o cuestión será decidida por el Juez o Jueces. Si los Jueces no estuvieran de acuerdo, la decisión del Árbitro será definitiva.

b) Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario, de acuerdo con la ventaja que confiere al bando infractor. Cuando figura más de una penalidad en el margen de las reglas, la penalidad a aplicarse es dejada al criterio del Juez o de los Jueces y será sometida al árbitro solamente en el caso de no estar los jueces de acuerdo con la penalidad.

15. Faltas disciplinarias

En resguardo de la calidad del juego y del espectáculo, la seguridad de los participantes y el debido respeto hacia los demás jugadores, autoridades y público presentes, los jugadores, antes, durante y después de los partidos deberán mantener una conducta deportiva acorde al prestigio del polo.

Constituyen, entre otros, actos de inconducta los gritos, reclamos, revoleos de tacos, palabrotas, demoras injustificadas, discusiones, agravios o insultos a otros jugadores, a las autoridades del partido y/o al público, jugadas peligrosas o de



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

mala fe y cualquier otro acto que afecte el normal desarrollo del juego o del espectáculo **sea este efectuado por jugadores, espectadores o personal o miembros de algún equipo**. También constituirá falta de indisciplina toda acción que ponga en peligro la integridad física del público y/o del personal afectado al partido (banderilleros, petiseros, fotógrafos, etc.) como pegarle a la bocha después que haya traspuesto los límites de la cancha o después de haber sonado el silbato del Juez.

VIII. - PENALES

Ejecución

En todos los tiros libres se considerará que la bocha está en juego desde el momento que se le ha pegado o se ha intentado pegarle y errado. Debe entenderse por pegado o su intención la acción destinada a poner en juego la bocha. El jugador deberá pegarle a la bocha o intentar pegarle en la primera tentativa; no está permitido pasar sobre la bocha, ni dar vuelta arrepintiéndose durante la aproximación final, ni tomar carreras exageradas. La infracción a esta regla será sancionada con un throw-in Capítulo VI - 8.

Nota: Esta infracción se produce solamente si el ejecutor hace un dribbling o un tiro manifiesta e intencionalmente débil, para volver a pegarle o habilitar a un compañero. Si el ejecutor efectúa un tiro defectuoso o le erra a la bocha, la misma queda en juego para todos los jugadores.

No se permitirá en los tiros penales acomodar la bocha formando un montículo de tierra o pasto hecho con el cigarro del taco, o de cualquier otra manera (tee-up).

Una vez que la bocha ha sido acomodada para tirar un penal y el Referee ha dado la orden de ejecutarlo, no se permitirá acomodar la bocha nuevamente, y el Jugador deberá hacerlo con la bocha como se encuentre.

Los Penales 2 (30 yardas), 3 (40 yardas), 4 (60 yardas) y 6 (corner) deberán ejecutarse de un solo golpe (salvo que en el penal 2 se haya optado por ejecutarlo del lugar). En consecuencia el jugador que ejecuta el penal, no podrá hacer un dribbling preparatorio, para el mismo o para un compañero. La infracción a esta regla será sancionada con un throw-in (Capítulo VI - 8). Ninguna infracción cometida a un jugador del bando atacante, cuando el juego esté dentro de los 54,90 m línea de 60 yardas, será sancionada una penalidad menos favorable que Penal 4 (60 yardas).

El tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción, como opción del capitán del bando perjudicado, sólo es aplicable en el caso del Penal 2 a (penal del lugar).

Gol penal (Penal 1)

a) Si en la opinión del juez un jugador comete una infracción peligrosa o deliberada para salvar un gol, en la proximidad del mismo, se concederá un gol al bando perjudicado.

b) Una vez que se reanude el juego se cambiará de lado y la bocha deberá ser tirada **desde mitad de cancha con penal y el correspondiente cambio de lado. En ningún caso se sumará al gol de "jugada" el gol por "sanción" para el caso que la jugada hubiera terminado en gol.**

Penal de 30 yardas (Penal 2)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 27,45 m (30 yardas) de la línea trasera del bando infractor frente al medio del arco o si se prefiere, desde donde se cometió el «foul» (a elección del capitán del bando perjudicado). **El Penal 2, sea de 30 yardas o de lugar se tirarán a arco descubierto. Si el tiro no llega a la línea de gol o golpea contra uno de los**



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

mimbres y la bocha queda dentro de la cancha, entonces se reanuda el juego con penal a favor del equipo que defendía. Todo el bando infractor debe permanecer detrás de su línea trasera fuera del arco. Los jugadores del bando que ejecuta la pena deberán estar detrás de la línea de las 30 yardas. Si el capitán del bando perjudicado elige tirar el penal desde el sitio donde se cometió el foul, ninguno del bando infractor debe estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, en este último caso los jugadores del bando atacante deberán estar detrás de la línea de la bocha y no podrán ingresar debiendo el arco estar descubierto.

Si al ejecutarse el Penal 2 (30 yardas), el bando infractor hubiese salido por entre los postes del arco o que hubiese traspuesto la zona de 30 yardas de distancia, el tiro será considerado como un gol para el bando perjudicado, incluso en el caso que el tiro hubiera sido desviado.

Nota: Si luego de sancionado un penal de 30 yardas se cobra un foul técnico al equipo infractor, los referees fijaran, a su exclusivo criterio, el tipo de penal que corresponde aplicar para castigar la nueva falta, el que será ejecutado inmediatamente después del primero.

Si el primer penal se transformara en gol, ya sea en forma directa o en una eventual jugada inmediatamente posterior a su ejecución, el juez hará sonar el silbato y procederá a hacer ejecutar el segundo penal.

Si el primer penal no se convirtiera en gol por cualquier circunstancia propia del juego - por ejemplo, bocha tirada afuera por el ejecutante o rechazada en forma reglamentaria por el equipo infractor- el juez hará sonar el silbato y se procederá a ejecutar el segundo penal.

Penal de 40 yardas (Penal 3)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 36,60 m (40 yardas) de la línea de gol del bando infractor frente al medio del arco. Todo el bando infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero fuera del arco, hasta que se pegue a la bocha o se intente pegarle y una vez puesta en juego la bocha ninguno de ese bando podrá salir por entre los postes del arco los jugadores del bando que ejecuta la pena deberán estar detrás de la línea de las 40 yardas.

a) Si al ejecutarse el Penal 3 (40 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado gol, pero es detenido por el bando infractor que hubiese salido por entre los postes del arco o que hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro será considerado como un gol para el bando perjudicado.

b) Si al ejecutarse el Penal 3 (40 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado desviado, pero un jugador del bando infractor hubiese salido por entre los postes del arco o hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro deberá ejecutarse nuevamente.

Penal de 60 yardas (Penal 4)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 54,90 m (60 yardas) de la línea del arco del bando infractor, frente al medio del arco. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, (Si algún jugador del bando infractor estuviera fuera de la cancha en el momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha recién cuando la bocha está en juego, siempre por detrás de la línea en que se encuentre la bocha, hacia su arco), pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

Penal del lugar (Penal 5a)

Un golpe libre a la bocha desde donde estaba cuando se cometió la infracción, pero por lo menos a 4 m de las tablas o de las líneas laterales. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, (Si algún jugador del bando infractor estuviera fuera de la cancha en el momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha recién cuando la bocha está en juego, siempre por detrás de la línea en que se encuentre la bocha, hacia su arco), pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera. Si un



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

jugador del bando infractor se ubicara en forma antirreglamentaria, se le concederá al bando perjudicado un nuevo tiro, avanzando el punto del penal 27,45 m. (30 yardas).

Penal de media cancha (Penal 5b)

Un golpe libre a la bocha desde el centro de la cancha, no puede ningún jugador del bando infractor estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, (Si algún jugador del bando infractor estuviera fuera de la cancha en el momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha cuando la bocha está en juego, siempre por detrás de la línea en que se encuentre la bocha, hacia su arco), pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera. Si un jugador del bando infractor se ubicara en forma antirreglamentaria, se le concederá al bando perjudicado un nuevo tiro, avanzando el punto del penal 27,45 m. (30 yardas).

CORNER: Penal 6 Penal de 60 yardas frente A LA LINEA donde salió la bocha.

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 54,90 m (60 yardas) de la línea trasera, frente al sitio por donde salió la bocha, **a no mas de 40 yardas del centro del arco**. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, (Si algún jugador del bando infractor estuviera fuera de la cancha en el

momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha cuando la bocha está en juego, siempre por detrás de la línea en que se encuentre la bocha, hacia su arco), pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

Repetición del penal (Penal 7 a)

Si el bando infractor no actúa correctamente al ejecutarse el penal 2, el 3, el 4 o el 6, se le concederá otro golpe libre a la bocha al bando perjudicado desde el mismo lugar y bajo las mismas condiciones que antes, salvo que se haya marcado un gol o que se haya concedido uno.

Saque por los defensores (Penal 7b)

Si el bando perjudicado no ejecuta correctamente el Penal 2 o el 3, se le concederá a los defensores un saque desde el medio de su arco. Ninguno del bando atacante podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la línea trasera, hasta que se pegue a la bocha o se intente pegarle, pudiendo los defensores colocarse donde quieran. (Si algún jugador del bando contrario estuviera fuera de la cancha en el momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha, siempre por detrás de la línea de 30 yardas

Saque de la línea de 30 yardas REPETICION DEL SAQUE DESDE 30 YARDAS (Penal 7c)

Si el bando atacante no cumple correctamente la regla descrita en el Capítulo VI - 5 a) (bocha tirada atrás por los atacantes), se les concederá a los defensores un saque desde la línea de las 30 yardas, frente al lugar donde se ejecutó el primer saque o hubo de ser ejecutado. Ninguno de los jugadores del equipo atacante podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha hasta que ésta es golpeada o se intente golpearla; pudiendo los defensores colocarse donde quieran. Por infracción

del Penal 7b) o cualquier ulterior infracción al penal 7c) cometida por el bando atacante, se concederá a los defensores otro saque de la línea de 30 yardas. siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, (Si algún jugador del bando infractor estuviera fuera de la cancha en el momento de ejecución del penal, podrá ingresar a la cancha cuando la bocha está en juego, siempre por detrás de la línea en que se encuentre la bocha, hacia su arco)



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Bocha en juego por el juez (Penal 8)

- a) Cuando los dos bandos simultáneamente infringen las leyes que regulan la ejecución del Penal 2 o del 3, el juez pondrá en juego la bocha en el lugar en que debía tirarse el penal, con un throw-in según lo establecido en el Capítulo VI - 8.
- b) Será sancionado como infracción la demora en tirar un penal; la razonabilidad de la demora quedará a criterio de los jueces, según las circunstancias de la situación. La sanción consistirá en que el juez sonará el silbato, para llamar la atención de los jugadores, y luego arrojará la bocha en el lugar en que debía tirarse el penal, según lo establecido en el Capítulo VI - 8 (throw-in).

Saque por el juez

En caso de demora injustificada en efectuarse el saque, el juez hará sonar el silbato y arrojará la bocha con fuerza, de arrastrón y perpendicularmente a la línea trasera, desde donde hubo de ejecutarse el saque, debiendo colocarse los bandos en igual posición que para un throw-in, pero mirando hacia la línea trasera y a 5 metros de ella; el bando defensor se alineará del lado más cercano al arco.

Petiso retirado o descalificado (Penal 9a)

Por infracción al Capítulo II - 1 b (caballos y equipamiento) el juez ordenará que el petiso sea retirado de la cancha y le impedirá que vuelva a jugar durante el partido, o hasta que sea eliminada la causa de la infracción.

Jugador retirado (Penal 9b)

Por infracción al Capítulo I - 3 a), b) y c) (equipamiento para los jugadores), el juez ordenará el retiro de la cancha del jugador y le impedirá jugar de nuevo hasta que haya eliminado la causa de la infracción.

En los dos casos citados más arriba, el juego debe reanudarse inmediatamente con un throw-in, como se establece en el Capítulo VI - 8 y debe continuar mientras el jugador esté cambiando de petiso o eliminando la causa de la infracción.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Los actos de inconducta previstos en el Capítulo VII - 12 serán sancionados por el juez con foul técnico, tarjeta amarilla o tarjeta roja, sin perjuicio de las sanciones que pudieran corresponder conforme lo establecido en el Código de Faltas.

a. Tarjeta Amarilla:

- i. La repetición o gravedad de actos de indisciplina y/o de jugadas peligrosas se penalizarán con tarjetas amarillas.
 - ii. Se aplicará tarjeta amarilla en forma automática al segundo *foul* técnico que se le cobre a un jugador durante el partido.
 - iii. La primera falta de este tipo supondrá una tarjeta amarilla.
 - iv. A la segunda tarjeta amarilla, el jugador afectado deberá dejar la cancha por 2 minutos de tiempo de juego. Es decir, si el jugador penalizado deja la cancha sin cumplir el tiempo de penalización, deberá completar el minuto restante en el siguiente chukker. Si el partido finalizara se considerará que la sanción ha sido cumplida.
-



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

b. Tarjeta Roja

Si se aplicara una tarjeta roja ya sea directa, o por repetición y acumulación de tercer amarilla, el jugador que entra como reemplazo debe esperar los 2 minutos de penalización.

c. Reingreso

El jugador penalizado con los 2 minutos de juego, o el suplente en el caso de la Tarjeta Roja, deberá permanecer en su palenque. El árbitro o tercer hombre será el responsable de cronometrar el tiempo para el reingreso. Cumplido el 1 minuto y medio del juego luego de la penalización, el jugador o el suplente según corresponda, se dirigirán al medio de la cancha por afuera, donde se encuentra el árbitro para que éste autorice su ingreso.

Cuando a un jugador tenga cuatro tarjetas amarillas acumuladas en el mismo año calendario, quedará automáticamente suspendido para el siguiente partido. En caso que el jugador haya finalizado su actuación en ese torneo, la pena se aplicará en el primer partido del torneo de categoría similar o superior a la de aquel en el que se aplicó la sanción.

Las tarjetas amarillas aplicadas durante cada año calendario prescriben el 31 de diciembre, salvo que un jugador acumule 4 (cuatro) en el último partido que juegue en el año, en cuyo caso deberá cumplir la suspensión al año siguiente en el primer partido de un torneo de categoría similar o superior a la de aquel en el que se aplicó la sanción.

Nota 1: El jugador que fuera expulsado de la cancha por sanción del juez, quedará automáticamente suspendido hasta que la Subcomisión de Disciplina resuelva su caso.

Nota 2: El equipo al que pertenece el jugador expulsado podrá incorporar un suplente, quien deberá ingresar en condiciones reglamentarias dentro de los cinco minutos siguientes a la expulsión ordenada por el juez. El suplente deberá ser un jugador de handicap menor o igual al del jugador sancionado.

Nota 3: En caso de merecer el acto de inconducta una sanción por parte de la Subcomisión de Disciplina, ésta absorberá la tarjeta amarilla oportunamente impuesta con motivo del hecho.

Nota 4: Las tarjetas amarillas aplicadas en los partidos de los Campeonatos de Categoría "A" - integrada por los torneos abiertos de Primavera que determine anualmente el Consejo Directivo de la Asociación Argentina de Polo - no serán tenidas en cuenta a los efectos de su acumulación con las aplicadas en los partidos correspondientes a los Torneos de Categoría "B", integrada por todos los demás Torneos o Campeonatos organizados o auspiciados por la Asociación Argentina de Polo y viceversa.

Las tarjetas amarillas constarán en el legajo del jugador, pero no deben tomarse como antecedente.

TABLAS

Tabla N° 1 – “VENTAJA DE LOS EQUIPOS SEGÚN DIFERENCIA DE HANDICAP Y CHUKKERS A JUGAR”



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Diferencia de Handicap	Handicap que corresponde		
	6p	5p	4p
1	1	1/2	1/2
2	2	1 1/2	1 1/2
3	3	2 1/2	2
4	4	3 1/2	2 1/2
5	5	4 1/2	3 1/2
6	6	5	4
7	7	5 1/2	4 1/2
8	8	6 1/2	5 1/2
9	9	7 1/2	6
10	10	8 1/2	6 1/2
11	11	9 1/2	7 1/2
12	12	10	8
13	13	10 1/2	8 1/2
14	14	11 1/2	9 1/2
15	15	12 1/2	10
16	16	13 1/2	10 1/2
17	17	14 1/2	11 1/2
18	18	15	12
19	19	15 1/2	12 1/2
20	20	16 1/2	13 1/2

Tabla N° 2 – “GOLES A INCREMENTAR A UN EQUIPO ANTE EL REEMPLAZO DE UN JUGADOR DE MAYOR HANDICAP”

Goles a incrementar a un equipo ante el reemplazo de un jugador de mayor handicap (Jugando a 6 chukkers)

Períodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 períodos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5 períodos	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9
4 períodos	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
3 períodos	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 períodos	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1 períodos	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2

Goles a incrementar a un equipo ante el reemplazo de un jugador de mayor handicap (Jugando a 5 chukkers)

Períodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 períodos	1	2	3	3	4	5	6	7	7	8
3 períodos	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2 períodos	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1 períodos	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Goles a incrementar a un equipo ante el reemplazo de un jugador de mayor handicap (Jugando a 4 chukkers)

Períodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 periodos	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8
2 periodos	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
1 periodos	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3

Nota: FORMA DE UTILIZACION DE LAS TABLAS:-

1° Tener presente que el chukker en el que ingresa el suplente, debe ser considerado como jugado enteramente por éste.

2° Solo son necesarios dos datos:- a) Diferencia de handicap entre el los jugadores (columna horizontal).- b) Chukkers jugados por el suplente (columna vertical).-

3° La ventaja a otorgar surge del cruce de las coordenadas de ambas columnas.

Ejemplo:- En partido a 6 chukkers, el suplente de 6 goles reemplaza al titular de 4 goles (Diferencia 2 goles, columna horizontal). El suplente jugó 3 chukkers (columna vertical). Se va a la unión de las coordenadas y obtenemos el resultado: 1 gol a sumar al equipo que no realizó el cambio.

EJEMPLOS DE REGLAS DE CANCHA

EJEMPLO 1

REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Regla de cancha VII (3-f).- Bocha en posesión del que sigue la línea



«B», con la bocha, le pega hacia «X» y corre detrás de ella, describiendo un medio círculo. A, en un buen petiso, sigue directamente la línea de la bocha.

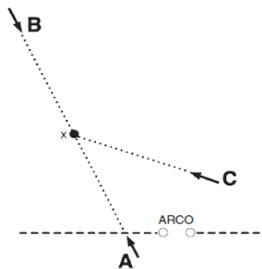
En «A'», «B'» es inevitable una colisión.

Aún cuando «B» es quien ha pegado último a la bocha, pierde su derecho a ella, porque «A» ha corrido en una línea más cerrada y más aproximadamente paralela a la línea por la cual ha venido rodando la bocha.

«A» es considerado con derecho a la bocha y debe hacérsele jugar.

EJEMPLO II.

Regla de cancha VII (3-b)



«A» saca la bocha desde atrás hacia «X».

«B» corre al encuentro con ella y «C» corre a tomarla.

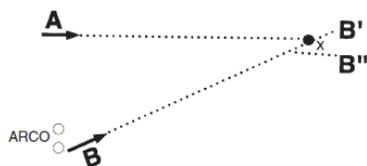
Un encuentro es inevitable entre «B» y «C» en «X».

Debe hacérsele lugar a «B», por cuanto él se halla en la línea en la que se ha hecho rodar la bocha, aún cuando venga en una dirección contraria a aquella, mientras que «C» debería cruzar esa línea.

REGLAS DEL JUEGO DE POLO

EJEMPLO III.

Regla de cancha VII (2).- Cruce



«A» pega a la bocha hacia «X».

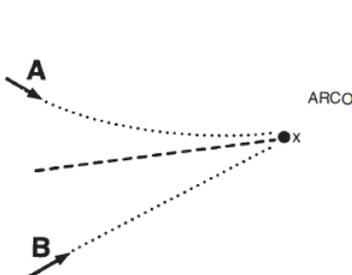
Si «B» puede sin duda alguna alcanzar la bocha en «X», sin obligar a «A» sujetar para evitar un encuentro, se considera que

«B» tiene derecho a la bocha y puede pegar un revés por el lado del lazo en «B'».

Pero si existen dudas fundadas, entonces es deber de «B» girar hacia «B''» (la línea de la bocha), y tomar un revés por el lado de montar, y si al dar este revés o después, su petiso cruza en lo más mínimo la línea de la bocha deberá dársele un "cruce" en su contra.

EJEMPLO IV.

Regla de cancha VII (3-d)



La bocha ha sido golpeada hacia «X».

Ni «A» ni «B» le han pegado.

Ambos arrancan para alcanzar la bocha con igual derecho. Es probable que se produzca un encuentro en «X».

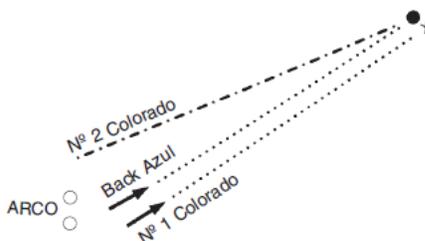
Debe hacerse lugar a «A», en razón de haber seguido más cerca de la línea en que la bocha ha venido corriendo.

REGLAS DEL JUEGO DE POLO

EJEMPLO V.

Regla de cancha VII (3) Cruce

Regla de Cancha VII (5-a) – Equitación Peligrosa



El N° 2 (colorado) en posesión de la bocha, le pega hacia «X». Los tres jugadores corren hacia la bocha.

El N° 1 (colorado) recostado al back (azul) durante todo el tiempo. Un choque es seguro entre los tres en «X».

El N° 2 (colorado) es considerado con derecho a la bocha. Una infracción peligrosa deberá ser dada contra el N° 1 (colorado), ya sea que:

(a) El N° 2 tenga que sujetar para evitar un choque con el back (azul), causado por este último, que ha sido llevado a la posición señalada por la recostada del N° 1 (colorado), o que

(b) El back (azul) tenga que sujetar para evitar un accidente a causa de ser encerrado entre el N° 2 y el N° 1 (colorados).

EJEMPLO VI.

Regla de cancha VII (3-e)



La bocha ha sido golpeada hacia «X».

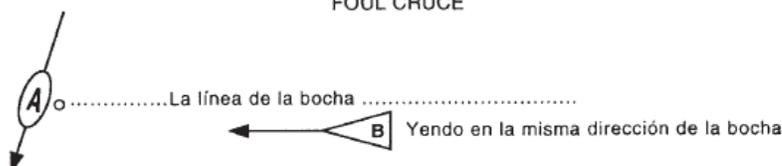
«A», a pesar de llevar un ángulo mayor que «B», tiene derecho a la bocha porque corre en la dirección general de la misma.

«B» tendría que entrar exactamente en la línea de la bocha para tener derecho a ella.

REGLAS DEL JUEGO DE POLO

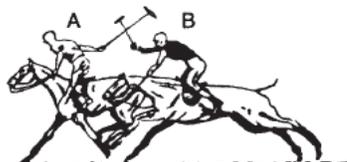


FOUL CRUCE



«B» está en la línea de la bocha corriendo a toda velocidad. Nótese que «A» le viene a cruzar la línea y que puede resultar un choque o cruce peligroso. Para evitar un accidente, «B» sujeta su caballo a alguna distancia de la bocha. Este es un espléndido ejemplo de cruce peligroso.

El penal usual en estos casos es el N° 2 o 3. Si «A» hace cruce con «B» en vecindad del arco con objeto de salvar un gol, debe aplicarse el penal N° 1



ENGANCHE INCORRECTO DEL TACO



«A» está con derecho a la línea, con la bocha a su derecha, «B» viene de atrás y a la izquierda de «A», pasa su taco al otro lado del petiso de «A» y le engancha el taco. El penal usual para esta violación del reglamento es el N° 2, 3 o 4. Si «B» se hubiera colocado a la derecha de «A», o en la línea directa atrás antes e enganchar el taco de «A», la jugada hubiera sido limpia.

REGLAS DEL JUEGO DE POLO



«B» está con derecho a la línea. «A» lo pecha a «B» en ángulo peligroso, lo cual pone en peligro a dos caballos y a dos jinetes. Por regla general el penal N° 2 debería aplicarse contra «A» por cabalgar peligrosamente y pechar en ángulo peligroso. Si «A» hubiera enderezado su petiso para que estuviera casi en línea paralela con «B» antes de pecharlo, la jugada no hubiera sido peligrosa y no se habría cometido infracción.

DIRECTIVAS PARA LOS JUECES

Antes de entrar a la cancha, los Jueces deben ponerse de acuerdo, eligiendo cada uno un extremo de la misma. A ese efecto, el mejor sistema es dividir la cancha por una línea diagonal que la cruce desde una esquina opuesta. Cada Juez tomará una mitad del campo y tendrá así a su cargo una línea de las tablas y una línea trasera, y estará en la obligación de tirar la bocha cuando salga de su lado y de vigilar la línea trasera cuando se saque o se tire un foul hacia el arco de esa línea. En el primer caso (saque), el Juez debe pararse detrás del jugador que va a sacar, desde cuya posición podrá observar exactamente la línea de la bocha y apreciar los cruces que se producen frecuentemente en las entradas de punta. El otro Juez debe colocarse a un costado de la cancha, y más o menos a la altura de la línea de las 30 yardas, para vigilar que ningún jugador del bando atacante pase esa línea, antes de que la bocha haya sido golpeada o se haya intentado golpearla. Si después del saque el juego sigue hacia el otro arco, el Juez que estaba sobre la línea trasera galopará detrás del juego, lo más cerca posible; mientras el otro tratará de mantenerse en el mismo nivel del juego galopando por su costado de la cancha. Cuando el juego se da vuelta y toma la dirección contraria, el Juez que sale detrás de él se abrirá hacia su costado y siguiendo la dirección del juego tratando de mantenerse a su nivel, y el otro Juez se correrá más hacia el centro para seguirlo por detrás.

Esta es la mejor posición que pueden adoptar los Jueces; uno al nivel del juego y otro por detrás de él, debiendo turnarse mutuamente, de manera que cada Juez esté detrás cuando el juego se dirija desde la línea de gol que le corresponde hacia el otro arco y estará al nivel del juego cuando el mismo se dirija hacia su propio arco.

En los tiros libres, el Juez que le toque cuidar esa línea se colocará detrás de ella, lo más cerca posible para poder apreciar en los penales 2 y 3 si los jugadores del bando defensor salen en tiempo y forma correcta y en los otros penales, para vigilar los entreveros que con tanta frecuencia se producen en las cercanías del arco. El otro Juez en esos casos, debe colocarse cerca de la bocha para apreciar su trayectoria y que los jugadores del bando atacante no pasen de la línea de la bocha antes de haber sido golpeada; y en todos los casos, que no se produzcan cruces al tomar de punta.

Los Jueces convendrán también en cambiar de lado cada período, para repartirse la molestia que pueda causar el sol.

Si de acuerdo con este sistema, a cada Juez le corresponde tirar la bocha desde un lado, los Jueces deben recordar que la obligación de sancionar las infracciones les corresponde a ambos por igual, en cualquier lado o lugar de la cancha en que ocurran. Un Juez no debe vacilar en tocar el silbato si nota una infracción aún cuando haya ocurrido en el campo del otro Juez y en su cercanía, pues este Juez puede tener obstruida la visual por la interposición de los jugadores o petisos entre él y el foul, o puede no haber visto la jugada por estar dando vuelta su caballo.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Puestos de acuerdo los Jueces sobre los detalles anteriores antes de entrar a la cancha deben dirigirse a la pizarra para fiscalizar los goles concedidos en los partidos con handicap; y ordenar al cronometrista el llamado de los jugadores haciendo sonar la campana.

Después se dirigirán al centro de la cancha, tratando de hacerlo lo más puntualmente posible; cuando lleguen los equipos sortearán los lados, lo harán alinearse, prevendrán al cronometrista, y empezarán el partido.

TIRADA

Todas las bochas deberán arrojarse en la misma forma, y deben cambiarse de lado solamente en casos excepcionales, como sería la ubicación del sol, que por estar muy bajo molesta la visual el Juez que tira la bocha. Le corresponderá hacerlo al Juez situado en el campo desde donde se efectúa la tirada, debiendo colocarse el otro Juez a la altura de la línea de los jugadores, pero bastante abierto para no entorpecer la acción del juego.

La bocha debe ser arrojada con fuerza suficiente para que atravesase toda la línea de jugadores; y deberá tirarse de arrastrón, procurando que corra por el suelo. A ese efecto el Juez se colocará a 5 yardas de los números 1 (Capítulo VI.- 2) y no los dejará avanzar hacia él. Vigilará la correcta formación de los jugadores, no permitiendo que se entreveren, ni se pechen, ni sobrepasen, ni atropellen la línea, antes de haber sido tirada la bocha. El espíritu de la regla es que los jugadores conserven su lado de la línea. Estas observaciones son aplicables cuando se tira la bocha desde las tablas (Capítulo VI.- 7 b)), o cuando el Juez, debe tirar la bocha por detención del juego en cualquier lugar de la cancha. Recuerde que en este último caso la bocha debe arrojarse hacia las tablas más cercanas (Capítulo VI.- 8 a)) y no hacia el centro.

Cuando el Juez tenga que tirar la bocha desde las tablas, se dirigirá rápidamente a ese lugar para esperar a los jugadores, y no que éstos tengan que esperarlo a él. Les concederá un tiempo prudencial para llegar, pero si alguno se demora más de lo razonable tirará la bocha sin vacilar. Al reanudarse el juego después de cada intervalo, si los jugadores están listos en la cancha antes de la campana, el Juez tirará la bocha sin hacerlos esperar.

CONCENTRACION

Debido a su velocidad, el polo es uno de los juegos más difíciles de arbitrar y por consiguiente, los Jueces tienen la obligación de concentrarse atentamente en el juego durante todo el desarrollo. La tarea de Juez consciente de su deber, es una tarea pesada y cansadora y no un motivo de diversión, pues el Juez no puede permitirse el lujo — reservado a los espectadores — de admirar los efectos de un buen tiro, ni estudiar el estilo de un jugador notable, ni seguir las evoluciones de un petiso destacado, ni distraerse de ningún otro modo. Debe concentrarse en el juego en sí, buscando atentamente la comisión de alguna jugada incorrecta y, sobre todo, debe vigilar celosamente la línea de la bocha, estableciendo in mente en cada jugada, cuál es esa línea y quién tiene derecho a ella. Cada vez que la bocha cambie de dirección, por pequeña que sea esa variación, el juez debe fotografiar en su mente la situación exacta producida en ese momento, anotando la línea exacta de la bocha y la posición y dirección de todos los jugadores. Si se piensa que la línea de la bocha cambia de dirección cientos de veces durante un partido, se comprenderá el por qué de la concentración exigida a los Jueces, que a cada segundo deben retener en su cabeza y fotografiar posiciones distintas que cambian vertiginosamente y debe observar en cada una de ellas, la posición no sólo de la bocha sino de los jugadores que intervienen en la jugada.

Los cruces constituyen el riesgo más grande del polo que ponen en peligro la vida misma de los jugadores. Si el polo es de por sí, y aún correctamente jugado, un juego peligroso, hay que tratar de limitar ese peligro en lo posible, lo que sólo se consigue con jueces severos, que acostumbren a los jugadores a respetar fielmente la línea de la bocha.

El Juez debe entrar a la cancha sabiendo que en cierto modo él es responsable de la integridad de jugadores y caballos, y si pone cuidado y conciencia en el cumplimiento de su deber, aún cuando su severidad levante alguna protesta de los



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

jugadores castigados, a la larga los mismos jugadores apreciarán y agradecerán esa severidad, que les permitirá jugar con la tranquilidad de saber que serán respetados cuando tengan derecho a la bocha.

DECISIONES RAPIDAS

Esa misma velocidad del juego, exige en el Juez una rapidez de decisión muy grande. El Juez debe tener su silbato listo y hacerlo sonar inmediatamente que haya notado un foul. Es cierto que la regla de cancha 1 autoriza al Juez a no parar el juego, a pesar de haberse cometido el foul, cuando la sanción de ese foul pueda resultar una desventaja para el bando contra el cual se ha cometido. En otras palabras esta regla indica que el Juez no debe tocar silbato cuando nota que el foul no ha perjudicado al jugador contra el cual se ha cometido, sino que éste ha podido continuar la jugada. Esta regla es posiblemente la de más difícil aplicación, porque cuando el Juez no para el juego pensando que a pesar del foul, el gol fatalmente se producirá, si el gol se hace, todo va bien, pero si no se hace el Juez queda en una situación difícil y desairada. Por eso es mejor acostumbrarse a tocar el silbato enseguida, y sólo en casos muy excepcionales y muy evidentes dejar de hacerlo, aplicando la regla de cancha 1.

Como las situaciones cambian tan rápidamente, si un Juez se acostumbra a dejar seguir la jugada para apreciar si el bando ofendido ha sido perjudicado, muchas veces ocurrirá que cuando quiera tocar el silbato, porque la jugada no ha dado el resultado previsto, ya será tarde y quedará sin sanción un foul que en el primer momento pensó en dar.

APLICACION DE LA PENA

Sancionado el foul, el Juez, si está solo, debe decir rápidamente cuál es el penal que corresponde aplicar: lo anunciará claramente a los jugadores, nombrando el penal en vez de dar el número solamente, galopará sin vacilar hacia el lugar donde tiene que ejecutarse, pondrá la bocha en el suelo y se dirigirá a tomar su colocación.

Si los Jueces son dos, el que ha tocado el silbato debe buscar la conformidad del otro y ponerse de acuerdo con él en la penalidad a aplicar; pero deberá hacerlo sin demora, galopando el uno hacia el otro y evitando las largas discusiones. Sólo en el caso de evidente disparidad de criterios deberán consultar al árbitro, pero tratando de evitar esta medida en lo posible. Si no hay más remedio que hacerlo, el Juez que ha tocado el silbato deberá exponer el caso al árbitro en pocas palabras, estableciendo la situación del hecho y las razones que tiene para aplicar tal o cual penalidad. El otro Juez dará, también en pocas palabras, sus razones para oponerse, y decidido el punto por el árbitro, ambos se dirigirán inmediatamente a la cancha a cumplir con su decisión, que debe ser acatada sin discusiones.

Un Juez nunca deberá anunciar una penalidad sin antes consultar con el otro. Lo exige la conveniencia del juego y lo impone la cortesía debida al compañero.

CRITERIO PARA APLICAR PENALES

Fuera de casos excepcionales y bien determinados, la corrección de los fouls debe hacerse mediante los penales 1, 2, 3, 4, 5 a) y 5 b) previstos en el reglamento para la inmensa mayoría de las infracciones. Esto le da al Juez mucha elasticidad para graduar la pena, pero le exige una gran seguridad y uniformidad de criterio.

No es posible de antemano establecer en qué situación corresponde aplicar cada pena, porque ello significaría entrar en un análisis que, por muy casuístico que fuera, no podría abarcar nunca todas las situaciones posibles; pero, como norma general, el Juez debe recordar la regla VII.- 11 b), que da la pauta para establecer un criterio. «Hay varias clases de juego peligroso y de juego ilegal» — dice la regla — «de acuerdo con la ventaja que ha hecho obtener a un bando y la correlativa desventaja que ha significado para el bando ofendido.»

En consecuencia, para que la pena sea justa, debe colocar al bando ofendido por lo menos en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul, porque de otro modo no se repararía el perjuicio sufrido por ese bando.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

Este debe ser el criterio al que se ajustarán los Jueces en el polo, jugado entre caballeros, donde los fouls son más bien propios de la velocidad y la violencia del juego que de la mala fe de los jugadores; sin que eso signifique admitir como regla absoluta que todos los fouls son involuntarios, sino que, en el deseo de obtener una ventaja o de impedir que un contrario la obtenga, la misma violencia del juego lleva a cometer acciones contrarias al reglamento, que procuren una ventaja ilícita; por eso deben penarse.

La mala fe evidente y deliberada en un foul peligroso, o bien la mala fe que resulta perjudicial para el juego, son casos exceptuados de la regla anterior, en los que deben aplicarse las penas severas que autoriza el reglamento. A ello se refiere "Sanciones Disciplinarias", que autoriza la expulsión del jugador.

Este penal debe aplicarse sin vacilar cuando la gravedad del caso lo requiera, debiendo el Juez informar a las autoridades del torneo y a la Asociación de su actitud y de las razones que ha tenido para adoptarla.

Las palabras "conducta perjudicial al juego", comprenden no sólo las jugadas peligrosas, sino también la desobediencia de los jugadores y las actitudes ofensivas o irrespetuosas para el Juez.

El penal 1, requiere para su aplicación que se llenen tres requisitos en el foul: 1º, que sea cometido en la vecindad del arco; 2º que sea cometido para salvar un gol y 3º, que sea peligroso, o que sea deliberado.

El Juez debe recordar que este penal no sólo significa anotar un gol, sino que deberá reanudarse el juego donde se produjo la infracción, hacia el costado más próximo de la tabla.

Es uno de los pocos casos de excepción del criterio general de la pena reparación, y como toda excepción debe aplicarse respectivamente, y de ellos, por ejemplo si el foul no ha sido peligroso o deliberado, por más que haya impedido un gol hecho, el Juez no puede aplicarlo y debe buscar en los otros penales, uno que coloque al bando ofendido en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul, es decir, que se debe sancionar un penal que le dé la oportunidad de anotar un gol con la misma seguridad que tenía antes del foul. A este respecto y pasando a los otros penales, el Juez debe recordar que en el penal 2, cuando el capitán del bando perjudicado prefiere tirar desde donde se cometió el foul, los jugadores contrarios deberán estar a 30 yardas de la bocha, aun cuando el foul se tire a menos distancia del arco.

OBLIGACIONES DE LOS Jueces

Las sanciones establecidas por este Reglamento serán de aplicación obligatoria y el o los Jueces que no la/s aplique/n podrán ser sancionados deportivamente.

Los Jueces y en su caso, los Árbitros, no tendrán diálogo con los jugadores. Sólo deberán informarles, sobre la pena sancionada sin dar explicaciones. Al cobrar un foul técnico deberán levantar su brazo derecho, de manera que no queden dudas sobre el tipo de pena cobrada. La tarjeta amarilla también deberá ser mostrada claramente al jugador y al público, sin dar explicaciones en ese momento sobre las causas que la motivaron.

USO DEL SILBATO

El Juez debe llevar su silbato listo para usarlo con rapidez, pero debe hacerlo correctamente. Recuérdese que el cronometrista tiene la obligación de parar el reloj cuando oiga el silbato; y toque solamente cuando se comete foul, cuando deba detener el juego por cualquiera de las causas previstas en las reglas, o cuando termine el período.

No tocar el silbato cuando se hace un gol, o cuando la bocha sale de la cancha por los costados o por la línea trasera impulsada por un jugador atacante. Solamente debe tocar el silbato cuando el juego sigue a pesar de haber salido afuera la bocha.



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

En cambio si la bocha sale impulsada por un jugador en la defensa, la jugada constituye una infracción (penal 6) debiendo descontarse el tiempo, el Juez deberá tocar el silbato de inmediato.

Cuando tenga que tocar el silbato el Juez debe dar una pitada sola y fuerte (Capítulo V.- 3 a i)) para que lo oiga el cronometrista y todos los jugadores. Es muy molesto para el Juez que el juego continúe después del silbato.

El juego debe detenerse inmediatamente, y constituye una descortesía para el Juez la acción de un jugador que a pesar del silbato continúa el juego; pero el Juez, tocando con fuerza, no debe darle al jugador el pretexto de no haberlo oído.

FOUL ENTRE COMPAÑEROS

Las faltas entre compañeros deben cobrarse solamente cuando ellas impliquen un peligro serio, exponiendo al jugador a una rodada o golpe; como también el manejo del taco en forma tal que pueda lastimar al compañero (ejemplo: una bocha que se intenta pegar en el aire con riesgo a golpear a un jugador cercano).

En este caso se dará un tiro libre desde donde se produjo la infracción.

El Juez debe prevenir al jugador que por su equitación peligrosa o manejo incorrecto del taco, exponga a sus compañeros a accidentes serios, que deberán moderarse, y al no ser obedecido le aplicará penas máximas.

ACLARACIONES AL REGLAMENTO

CRUCES — Capítulo VII 2, 3 y 4: Una de las reglas de más aplicación, es el Capítulo VII, dentro de cuyos artículos está encerrado casi todo el mecanismo del polo.

Comprenden tres prohibiciones:

- a) Nadie puede cruzar al que está en posesión de la bocha.
- b) Nadie puede tomar la línea delante del que está en posesión.
- c) Nadie puede sujetar sobre la línea delante de nadie.

1º El cruce penado es el que se comete a una distancia que encierra la posibilidad de un choque, pero cuando no existe esta posibilidad no hay foul. Es difícil establecer exactamente a que distancia hay peligro, porque las situaciones que puedan presentarse son infinitas, pero lo que el Juez debe tener en cuenta, es la velocidad de los jugadores. Si a cinco metros puede cruzarse sin peligro delante de un jugador que venga al trote, a la misma distancia el cruce es fatal delante de un jugador lanzado a velocidad de la bocha.

“El más mínimo riesgo de choque”, dice la regla, habiéndose sustituido la antigua fórmula que hablaba de verse un jugador obligado a sujetar para evitar un choque. La amplitud de los términos usados, indica indudablemente la intención del reglamento de darle una gran seguridad al jugador que va en posesión, y en los casos dudosos, el beneficio de la duda debe estar a favor del jugador cruzado.

Ahora bien: ¿Quién está en posesión? La respuesta surge del Capítulo VII 2, 3 y 4.

El sistema seguido por el reglamento es el de analizar las diversas situaciones posibles entre los jugadores, estableciéndose en cada caso quién es el que tiene derecho. Siguiendo otro sistema, podrían reunirse los citados casos estableciéndose una escala de acuerdo con el orden en que debe acordarse el derecho de posesión; y así tendrá derecho al paso:

- a) Dos jugadores que corran pechándose sobre la línea de la bocha.
-



REGLAS DEL JUEGO DE POLO

- b) Un jugador sólo que corra sobre la línea de la bocha, en su dirección o a su encuentro.
- c) El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y su dirección.
- d) El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y a su encuentro.
- e) Cuando en éstos dos últimos casos el ángulo de los dos jugadores es igual, debe darse la preferencia al jugador que tenga la bocha a su derecha. El inciso a) les da preferencia a los jugadores que corran pechándose, y obliga al jugador solo a darles paso, pero exige que los dos jugadores vayan en la dirección de la bocha y en su línea exacta; si van en ángulo con ella, o en dirección contraria, el privilegio desaparece y hay que darle paso al jugador solo.

La posesión de la bocha está basada en la relación de la trayectoria del jugador y la trayectoria de la bocha, y nada tiene que ver el hecho de haber sido el último en pegarle, pues el jugador pierde su derecho si se desvía de la línea de la bocha; debiendo entenderse por "línea de la bocha", la de su recorrido y su prolongación.

La posesión de la bocha le da al jugador el derecho de pegar por el lado del lazo, pero ese derecho se convierte en una obligación cuando alguien viene al encuentro de la bocha.

2º No sólo se prohíbe el cruce, sino que tampoco es permitido tomar la línea delante de un jugador en posesión, salvo a una distancia que haga imposible un choque. La distancia debe estar relacionada con la velocidad de los caballos, pero en todo caso debe ser bastante amplia.

Si un jugador entra debidamente en la línea de la bocha, desde ese momento él está en posesión de la bocha y entonces nadie puede pecharlo desde atrás.

3º Nadie puede sujetar sobre la línea de la bocha, si existe peligro de que lo choque otro que venga sobre esa línea. Es lo que comúnmente se llama "pararse sobre la bocha", acción tan frecuente, sobre todo en los partidos de bajo handicap. El jugador que erra y sujeta comete foul, si viene otro corriendo atrás; y los Jueces deben penar severamente estas infracciones que tanto deslucen el juego.

Se pena como foul a un pechazo a un contrario haciéndolo cruzar a otro jugador. En el reglamento actual se ha introducido esa disposición y los Jueces deben penar tales jugadas por equitación peligrosa, no sólo porque le hacen cometer foul a un contrario, sino porque impiden golpear la bocha en forma debida.

Un foul muy frecuente es el que se comete al ejecutar un backhander, sobre todo por el lado de montar. Muchos jugadores acostumbrados a volcar su petiso, cruzando por lo tanto la línea y arriesgando que su contrario, que venga entrando sobre la bocha se lo lleve por delante o tenga que sujetar. Con el propósito de garantizar la seguridad absoluta al jugador que va en posesión de la bocha, deben pensarse en el acto los cruces y los pechazos incorrectos como así también los amagos, aún cuando se alegue por el jugador que cometió la infracción, que en el último momento desvía su caballo para no cruzar o pechar correctamente. El jugador que va preocupado por la bocha, no puede saber si el contrario que viene corriendo a su encuentro, en ángulo recto, va a dar vuelta su caballo o si podrá hacerlo por la velocidad que lleva, y entonces es natural que sujete o que erre la bocha (Capítulo VII.- 5 g)).

Los jueces deben observar atentamente y penar los fouls que se producen frecuentemente cuando un jugador al tomar de punta erra la bocha y da vuelta por la derecha, cruzando la línea, del que venía en posesión.

Cuando la dirección de la bocha cambia bruscamente, el jugador que se encuentra en la nueva línea está en posesión; pero debe dar paso a los jugadores que venían corriendo en la primitiva dirección de la bocha, cuando éstos se encuentren en la imposibilidad absoluta de sujetar, o desviarse a tiempo para evitar un choque.
