

## **CLUB CAMPESTRE DE CALI**

### **REGLAMENTO INTERNO DE POLO**

**(VERSIÓN REVISADA JULIO 4 DE 2018)**

#### **I. Partidas de Práctica**

1. De acuerdo con la inscripción previa se efectuarán partidos de práctica los días MIÉRCOLES, JUEVES, SÁBADO, DOMINGO y FESTIVOS, o cualquier otro día con inscripciones suficientes.

HORARIO:	Días de semana	4:00 P.M. para un partido o triangular
		3:00 P.M. si son dos partidos
	Sábados, domingos y festivos	9:00 A.M. para único partido, primer partido o triangular 11:00 A.M. para segundo partido

2. La única forma de intervenir en las prácticas será inscribiéndose previamente por email al jefe de la hípica ([jefehipica@campestrecali.com](mailto:jefehipica@campestrecali.com)) el día anterior a la práctica entre las 8:00 A.M. y las 4:00 P.M. El orden de los inscritos según la hora de recepción del email es determinante para definir quien tiene prioridad en cual práctica. El encargado de polo continuará llamando a los polistas para inscribirlos en las prácticas en caso que no haya suficientes inscritos.

Para poder tener por lo menos un partido de 6 o más chuckers o un triangular en una práctica, debe haber un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 12. Las inscripciones a partir de 12 van sumando para un segundo partido. Los últimos inscritos de la primera práctica (los 9 a 12) pasan a la segunda si esto ayuda a completar un partido.

Queda entendido que la inscripción realizada como se detalla anteriormente es la confirmación oficial del polista para efectos de la inscripción.

3. Las inscripciones serán únicamente para seis (6) chuckers. El jugador que no tenga caballos necesarios para jugar estos chuckers o quiere jugar más de seis podrá inscribirse con otro jugador a fin de completar la cantidad anotada.
4. El jugador que no pueda presentarse a la práctica deberá avisarlo al jefe de la Hípica o al Encargado del Polo para cancelar su inscripción hasta las 7:00 A.M. del mismo día si la práctica es en la mañana y hasta las 11:00 A.M. del mismo día si la práctica es por la tarde.
5. Los entrenadores y petiseros pueden jugar en las prácticas.

6. Los jugadores que no habiéndose inscrito se presenten en el campo de juego, no podrán participar en la práctica, SALVO el caso en que falte un jugador inscrito a esta o que haya cupo.

El jugador no inscrito no tendrá derecho a reemplazar un petisero o entrenador inscrito con anticipación. Se entiende sin embargo que en la inscripción previa prima el derecho del socio.

7. De acuerdo con las inscripciones recibidas el jefe de la Hípica o el Encargado del Polo organizará los equipos según el orden de llegada de los jugadores inscritos. En caso de ausencia de estos cualquiera de los miembros de la Comisión de Polo podrá organizar los equipos.
8. En el evento que no estén inscritos, los entrenadores y petiseros pueden jugar en las prácticas siempre y cuando no le quiten el cupo a un Socio igualmente no inscrito.
9. Los colores de las camisetas para las prácticas son azul, rojo y blanco, y los pantalones deben ser blancos en la cancha del Campestre y en las canchas alternas.

#### **SANCIONES:**

10. En caso que un jugador inscrito llegue al throw in 15 minutos o más después de la hora establecida para las prácticas, será sancionado con una multa de \$100.000. Si es reincidente dos (2) fechas continuas será sancionado, además de la multa, con la no participación en la siguiente práctica.
11. Durante una práctica un jugador que no esté jugando sólo podrá taquear en los outs o entre chuckers. Si un jugador no cumple con este requisito recibirá un llamado de atención la primera vez y una multa de \$100.000 a partir del segundo llamado de atención.
12. Las sanciones disciplinarias graves o que no estén contempladas en este reglamento se acogerán a la reglamentación del Club Campestre de Cali.

## **II - TORNEOS**

- 13) Los torneos se jugarán con los equipos que se hayan inscrito con el jefe de la Hípica o el Encargado a más tardar el día miércoles anterior a la iniciación del evento, y antes de las 6 p.m.

Para incentivar las inscripciones tempranas, aquellos equipos o jugadores que se inscriban a más tardar el penúltimo miércoles anterior a la iniciación del evento antes de las 6 P.M., pagaran una cuota de inscripción menor a los que se inscriban en la semana siguiente y hasta el último miércoles antes de evento.

La Comisión de Polo podrá aprobar a su discreción inscripciones posteriores al último miércoles siempre y cuando sea para beneficio del torneo. Para realizar la inscripción se debe indicar por email: el nombre del equipo, jugadores, capitán y divisa.

Para los torneos sorteados se respetará el orden de inscripción de los jugadores.

Los torneos con hándicap nacional se jugarán con cero goles mínimo de acuerdo a Fedepolo y FIP.

Los torneos con hándicap interno o local se jugarán con -2 goles mínimo.

Todo jugador principiante deberá de ser autorizado para jugar por la comisión de Polo y todo jugador menor de edad deberá de tener autorización de sus Padres.

14) La Comisión de Polo o su Encargado, avisarán con la debida anticipación a cada uno de los capitanes de los respectivos equipos: la fecha, el lugar y la hora de juego establecidos en el programa.

Los capitanes se hacen responsables de comunicar a los integrantes de su equipo la fecha, lugar y hora de las partidas.

15) Los sorteos para los torneos de polo los realizará la Comisión, quedando invitados para asistir los capitanes o representantes que escojan éstos para dicho sorteo.

16) En todas las partidas de torneos los jugadores deberán llevar camiseta del mismo color y tonalidad con el número distintivo de su posición en el equipo a la espalda. Es obligatorio el uso de pantalones blancos y botas cafés tanto para jugadores como para jueces. El incumplimiento de cualquiera de estas normas será motivo de sanción y el jugador o jugadores, no podrá (n) participar en el próximo torneo.

17) Se necesitará un mínimo de tres equipos para que se pueda efectuar un torneo, exceptuando aquellos torneos de promoción, calificados así por la Comisión.

18) Solamente se podrán jugar los torneos y prácticas programadas por la Comisión de Polo.

19) Salvo fuerza mayor a criterio de la Comisión de Polo y acuerdo entre los capitanes de los equipos, previo visto bueno de todos los jugadores inscritos, las fechas y horarios de las partidas programadas no podrán ser variadas. Los capitanes de los equipos en esta situación, deben conseguir los dos jueces para la partida.

El o los jugadores que violen esta norma serán castigados no pudiendo jugar en el próximo torneo o copa y pagando el valor de inscripción al mismo como multa.

20) Para la cancelación de algún torneo, se requerirá la determinación de la Comisión de Polo adoptada por mayoría de votos de sus miembros.

21) Todas las partidas deberán iniciarse dentro los 15 minutos siguientes a la hora señalada. El equipo que no se presente, perderá el partido.

No habrá goles ni a favor ni en contra. Sólo dos (2) puntos para el equipo presente.

22) Los torneos se jugarán teniendo en cuenta los equipos inscritos y de acuerdo con el siguiente cuadro:

<b># inscritos</b>	<b>Equipos</b>	<b>Tipo de Torneo</b>
Tres		Todos contra todos con final
Cuatro		Todos contra todos con final
Cinco		A la americana
Seis		Dos grupos de tres con final
Nota: La definición de los finalistas, será de acuerdo a la existente para torneos a la americana		

#### Definición de Torneo a la americana

1. Por puntos
2. Mejor gol diferencia
3. En caso de un empate en los puntos 1 y 2, será el equipo que le ganó al otro equipo en las eliminatorias.
4. En caso de empate en el punto anterior, será a la suerte.

23) En caso de un torneo programado con final, que no pueda llevarse a cabo por fuerza mayor, éste se definirá por el sistema a la americana, salvo que haya una fecha disponible antes de la próxima Copa programada, quedando entendido que son fechas disponibles los días festivos, miércoles o jueves.

24) Se podrán reemplazar jugadores por jugadores de igual o menor hándicap al jugador inscrito en los torneos abiertos. En los torneos que estén dentro de los límites de hándicap, podrán reemplazarlos jugadores de cualquier hándicap, siempre que no exceda el hándicap máximo permitido para dicho torneo y cumpla con la reglamentación misma del torneo y la reglamentación de la AAP.

25) En todos los torneos la Comisión establecerá un mínimo y un máximo de hándicap para los equipos participantes.

26) La Comisión de Polo imprimirá un formato que tiene que ser obligatoriamente diligenciado y firmado por los jueces de cada partido de torneo cuando hayan ocurrido cualquier tipo de inconvenientes, anotando los comentarios y observaciones sobre la partida; este formato será base indispensable para aplicar cualquier sanción futura.

27) La decisión sobre el estado de los campos para jugar o no, será tomada por el Presidente de la Comisión, o el Jefe de la Hípica, o el Encargado de Polo. En caso de ausencia de éstos lo decidirá el miembro de la Comisión que esté presente. Se revisará el campo a primera hora del día, y al medio día.

28) En cualquier tipo de torneo, cuando un equipo se retire o no se presente a la cancha, los puntos obtenidos contra ese equipo, serán eliminados para todos los equipos.

A su vez, los jugadores del equipo que incurran en esta conducta, serán sancionados no permitiéndoles participar en el siguiente torneo programado y pagaran la inscripción de un torneo como multa.

29) Los petiseros o entrenadores podrán participar en torneos siempre y cuando con anterioridad se realice solicitud por escrito a la Comisión de Polo, quien determinará su participación.

30) Cuando un equipo se presente a la cancha faltándole un jugador o dos, podrá jugar así hasta el segundo chucker y lo hará con el hándicap con que se inscribió el equipo. En caso de que el jugador o jugadores hayan sido reemplazados desde el comienzo del partido, el o los jugadores faltantes no podrán jugar, si el o los reemplazantes ya han jugado el tercer chucker.

31) La cancha alterna para partidas de torneo es la Marañón, cuando el tiempo no permita el juego en la cancha del Club Campestre.

### **III - CABALLOS**

32) Un jugador puede reemplazar a otro jugador de un equipo contrario con su propia caballada.

33) No se podrán prestar caballos que estén participando en el torneo a otros equipos contrarios.

### **IV - USO DE LAS CANCHAS**

34) Queda terminantemente prohibido taquear en las canchas mientras se esté jugando un torneo. El polista que incurra en esta falta, se suspenderá en el próximo torneo.

35) Si alguna cancha está inhabilitada para jugar, queda automáticamente suspendida para taquear. El jugador que incumpla esta norma será suspendido y no podrá participar en las dos siguientes prácticas programadas.

36) La persona autorizada para permitir taquear en las canchas en los momentos en que no se esté jugando, es el Presidente de la Comisión, o el Jefe de la Hípica o el Encargado de Polo.

37) Cuando por cantidad de jugadores se deban usar para prácticas las canchas del Club Campestre, y Marañón simultáneamente y para facilitar el movimiento de la caballada, se tratará que los jugadores que tienen sus caballos en el Club Campestre, jueguen en la cancha del mismo.

## **V - JUECES PARA TORNEOS**

38) La Comisión de Polo nombrará dos (2) jueces para todos los partidos de torneo y los jugadores nombrados para desempeñar esta función quedan forzosamente obligados a aceptarla.

Salvo en las finales, se buscará que uno de los jueces sea de alto hándicap y el otro de bajo hándicap. En las finales se buscará que ambos jueces sean los de mayor hándicap que no disputen la final. Los jueces nombrados para torneos serán mínimo de 0 goles (cero goles).

39) El jugador nombrado Juez será informado directamente por el Encargado de Polo.

40) El Juez nombrado para una partida debe hacer respetar el Reglamento, así como el cumplimiento de la hora fijada para la partida en que ha sido nombrado de lo contrario será sancionado no permitiéndole participar en el siguiente torneo con el correspondiente pago como multa.

41) En caso de imposibilidad absoluta por fuerza mayor, para asistir como Juez a una partida, el jugador nombrado deberá conseguir su reemplazo en un jugador de igual o mayor hándicap que el suyo, o menor hándicap hasta en un (1) gol.

Esta situación debe ser reportada al jefe de la Hípica o al encargado de polo con anterioridad al evento, para asegurar el compromiso adquirido.

Si el reemplazo no asistiere, se sancionarán ambos jugadores por igual, no permitiéndoles participar en las 2 fechas inmediatamente siguientes a la ocurrencia del incidente, más una multa de \$300.000.

42) Será obligatorio para cada equipo suministrar caballo amansado debidamente aperado a uno de los Jueces en todos los partidos del torneo. El capitán del equipo que incumpla esta norma, será sancionado con la no participación en el siguiente torneo.

43) Queda a criterio de los capitanes de los equipos la celebración de una partida de torneo con un (1) sólo juez.

44) Toda anomalía con respecto al Reglamento Interno de Polo, será informada por escrito a la Comisión de Polo, por parte de los jueces de cada partido.

## **Vi - JUGADORES MENORES**

45) Las edades de los jugadores de la categoría INFANTIL y JUVENIL, quedan clasificadas así:

INFANTIL	Hasta doce (12) años inclusive
JUVENIL	De Trece (13) a Diez y siete (17) años inclusive.

46) Con la debida autorización de sus padres, los jugadores pertenecientes a la categoría Infantil y Juvenil podrán solicitar a la Comisión de Polo que se les otorgue calificación. Los jugadores deben someterse a un examen de conocimiento del Reglamento de Polo FIP y del Reglamento Interno de Polo.

47) La Comisión de Polo asignará la respectiva calificación a los jugadores de la categoría Infantil.

48) Previa autorización del padre del jugador interesado, la Comisión podrá autorizar la participación de jugadores Infantiles en partidas de categoría Juvenil o mayores.

## **VII - REPRESENTACIÓN DEL CLUB**

49) Ningún equipo podrá representar al Club en encuentros inter clubes en el País o fuera de él, sin que haya sido expresamente autorizado por la Junta Directiva.

## VIII - INFRACCIONES Y SANCIONES

<b>CLASE DE INFRACCIÓN</b>	<b>SANCION</b>
1. Ofensas a jueces	Faul técnico 30 yardas
2. Ofensas a jugadores contrarios	Faul técnico 30 yardas
3. Ofensas al público	Faul técnico 30 yardas
4. Reclamo agresivo a los jueces dudando sobre sus decisiones.	Faul técnico a criterio del Juez.
5. Incitación a la violencia	Bajada por el resto del chucker
6. Juego violento injustificado	Bajada por el resto del chucker
7. Amenazas a jueces o jugadores contrarios	Bajada por el resto del chucker.
8. Toda acción que implique una falta de respeto para jueces, jugadores, público y el nombre deporte del Polo.	Bajada por el resto del partido

### **NOTAS:**

1. El juez que omita la sanción correspondiente por la ocurrencia evidente de alguna de las situaciones contempladas en la tabla anterior, será penalizado por la Comisión de Polo.

2. Las sanciones disciplinarias que no estén contempladas en los puntos anteriores, serán comunicadas por escrito a la Comisión de Polo, la cual tomará la decisión respectiva.

3. La Comisión de Polo imprimirá un formato que tiene que ser obligatoriamente diligenciado y firmado por los jueces de cada partido de torneo cuando hayan ocurrido cualquier tipo de inconvenientes, anotando los comentarios y observaciones sobre la partida; este formato será base indispensable para aplicar cualquier sanción futura.