



# **FEDERACION CHILENA DE POLO**

**REGLAMENTO PARA LA PRACTICA DEL POLO  
ENERO 2018**

## **INDICE**

- I. EQUIPOS, JUGADORES, SUPLENTE Y EQUIPAMIENTO
- II. CABALLOS, EQUIPOS PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO
- III. JUECES, ARBITROS, BANDERILLEROS, CRONOMETRISTAS, ANOTADOR DE GOLES Y DEMÁS OFICIALES
- IV. INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO
- V. DURACIÓN DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO, GOLES Y HANDICAP
- VI. COMIENZO, INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
- VII. REGLAS DE CANCHA
- VIII. PENALES
- IX. DIRECTIVAS PARA LOS JUECES
- X. ACLARACIONES AL REGLAMENTO
- XI. TABLAS

# **I. EQUIPOS, JUGADORES, SUPLENTE Y EQUIPAMIENTO**

## **1. Equipos y Jugadores**

- a) El número de jugadores será de cuatro por equipo en todos los partidos.
- b) Ningún jugador podrá manejar el taco con la mano izquierda.
- c) Para practicar polo en un club afiliado a la Federación Chilena de Polo resulta obligatorio para los jugadores tener su hándicap pagado. Todos los Clubes afiliados velarán por el estricto cumplimiento de esta norma.

## **2. Suplentes**

- a) Durante un partido un jugador puede ser sustituido por otro solamente si no puede continuar por causa de imposibilidad física o de fuerza mayor. Estas causas quedarán libradas a la apreciación del juez. En este caso, cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de hándicap menor al jugador reemplazado se computará el de éste para todo el partido; es decir, que no modificará el hándicap que se hubiere otorgado. Cuando sea sustituido por un jugador de hándicap mayor deberá sumarse el de los dos jugadores tomándose ambos hándicaps proporcionalmente al número de períodos jugados por cada uno. Las fracciones del período en que se produce el reemplazo se computarán como jugadas íntegramente por el jugador sustituyente. En caso de sanción disciplinaria, el suplente no podrá tener un hándicap 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 hándicap a computarse es el de los jugadores que efectivamente juegan.
- c) Salvo que la reglamentación del torneo establezca otra cosa, ningún jugador o caballo 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 al equipo en condiciones reglamentarias, pudiendo continuar en

esa forma durante todo el torneo. En caso de efectuarse una sustitución, el equipo no podrá nunca jugar con menos de la clasificación mínima que fijen las condiciones del torneo.

d) En todos los partidos que se disputen correspondientes a torneos oficiales o patrocinados, después de transcurridos 15 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 el torneo es por eliminación.

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

### **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 pantalones de otro jugador.

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

d) Menores de edad deben usar anteojos o reja protectora sin excepción.

e) 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 hándicap jugará con otros colores. En caso de tener el mismo hándicap 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 caballos 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 movibles, 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 DEMÁS OFICIALES**

#### **1. Jueces y Árbitros**

- 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. Las decisiones del juez serán definitivas, salvo cuando existan dos jueces y estén en desacuerdo, en cuyo caso la decisión del árbitro será definitiva.
- b) Las autoridades citadas más arriba serán nombradas por la Comisión Organizadora del torneo o partido, no pudiendo ser recusadas.
- c) Ningún jugador podrá reclamar infracciones al juez o jueces. Esto no inhibe a los capitanes a tratar otras cuestiones del juego con los jueces.
- d) La autoridad de los jueces y árbitro se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta el final del mismo. 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.

#### **2. 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 a los goles u otras incidencias del juego próximas a su arco, pero los jueces darán todos los fallos.

### **3. Cronometrista y anotador de goles**

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

## **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 precise un taco, un caballo 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 caballo que deba cambiar o auxiliarlo en lo que concierne a su equipo (sólo en los casos que el reglamento o el juez lo permitan), a fin de no demorar innecesariamente el partido. Durante el juego, sólo se podrá cambiar caballo en los palenques y cabeceras. No podrá haber caballos estacionados en ningún otro lugar de la cancha.

## **V. DURACIÓN DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO, GOLES Y HANDICAP**

### **1. Duración del Partido**

Cada período de juego constará de 7 minutos sin que deba anularse el tiempo jugado de más. La duración máxima de un partido será de 8 períodos, 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**

a) Todos los períodos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo reglamentario. A los 7 minutos 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, toque las tablas laterales 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.

d) En el último chukker si no hay chukker suplementario el juego termina con el primer tañido de la campana. (no con el silbato del referee)

### **3. Marcha y detención del Reloj**

- a) El juego puede ser detenido en dos formas distintas.
- b.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 (córner, bocha rota o enterrada, pérdida del casco o rotura del equipo, jugador desmontado y accidente o lesión).
- b.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).
- c) El último período terminará, a pesar de estar aún la bocha en juego, con el primer tañido de la campana final, salvo en el caso de empate en los partidos jugados por eliminación.
- d) En el caso de empate, el último período se prolongará hasta que la bocha salga de juego o toque las tablas o hayan transcurrido 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 se aplicará para todas las modalidades de competencias, incluyendo a la americana
- e) En caso de concederse una penalidad dentro de los 5 segundos del final del partido, el cronometrista concederá 20 segundos de juego, contados a partir del momento en que se ejecuta la penalidad, si la falta favorece al equipo que va perdiendo. Si la falta es a favor del equipo que va ganando solo se darán 5 segundos. De sancionarse una nueva infracción dentro de los últimos 5 segundos concedidos, se procederá de igual manera. El partido terminará como siempre, con el primer tañido de la campana final.
- f) Con excepción de los intervalos citados más arriba, el juego debe ser continuo y no se descontará tiempo por cambio de caballos realizado durante un período, salvo lo prescrito en el Capítulo VII - 10 (accidente o lesión).

#### **4. Como se gana un Partido: Goles**

- a) El bando que anote más goles ganará el partido.



b) 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.

## **5. Cálculo del Hándicap**

En los partidos de máxima duración jugados con hándicap, el bando que tenga el hándicap total mayor concederá al bando con hándicap total menor el número de goles que resulte de la diferencia entre los hándicaps totales respectivos. Cuando los partidos con hándicap se realicen con una duración menor que la máxima, la diferencia de los hándicaps se establecerá proporcionalmente de acuerdo al número de períodos jugados, según la Tabla N°2 inserta al final.

Todas las fracciones de un gol se computarán como medio gol. Los errores en los hándicaps 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.

## **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 nueva, 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. Cambio de lados**

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 de 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 les concederá un saque a los defensores desde la línea 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.

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. **NO SE ACEPTARÁN DEMORAS NI APUROS EXCESIVOS.** La demora excesiva será sancionada con un throw -in desde lugar.

## **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 caballo 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 caballo, 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.

c) Ningún jugador debe estar a menos de 5 mts. del juez. El Juez arrojará la bocha con fuerza y de arrastrón 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**

a) 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 - 3; 5; 7 ó 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.

b) 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. 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.

### **11. 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 caballo 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.

### **12. 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 períodos 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**

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 caballo 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 lleva la bocha creando una nueva línea. El mismo, si continúa en la línea originaria por un corto trecho, tiene derecho de paso.

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 caballos.

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. Si como consecuencia de dicho cambio de dirección, la bocha es desviada por el caballo del jugador contrario la línea, o el derecho de tomar la nueva línea, será del jugador que llevaba la pelota, si es que está en condición de tomarla inmediatamente. En caso de no ser así este jugador tendrá derecho de paso y tomará la línea el jugador que esté en posición y dirección de la nueva línea.

Si un jugador cruza la línea de la bocha y como consecuencia de este cruce, su caballo detiene la trayectoria de esta o la desvía en su dirección original, se considerará foul y se le aplicará el penal correspondiente.

c) En el supuesto en que un jugador adelante la bocha superando al jugador contrario, en la misma línea y a la misma velocidad o a una velocidad mayor, éste queda habilitado a pegar backhand, o cualquier otro golpe, por derecho, siempre que el hacerlo no constituya peligro alguno al jugador que llevaba la pelota originalmente: el otro jugador solo podrá hacerse nuevamente de la bocha, entrando de revés.

d) Un jugador en posesión de la bocha, marcado por un jugador del bando contrario, deberá mantenerse en galope. En caso de que se detenga o avance al paso, el Juez hará sonar su silbato y efectuará un throw-in en el lugar

Capítulo VI - 8.

## **5. Equitación Peligrosa**

Se entiende por equitación peligrosa:

a) Pechar en un ángulo que resulte peligroso por un jugador o un caballo 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 caballo a través o por sobre las manos o patas de otro caballo, 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 caballo 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

## **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".**

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” en la vuelta a la cancha por las 30 yardas.**

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 al caballo 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 caballo 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 caballo contrario para pegarle a la bocha; ni tampoco podrá hacerlo adentro de o entre las patas o manos de un caballo contrario.

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

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

### **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 caballo 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 caballo con la que le queda, sólo deberá pararse el juego por rotura de los dos pares.

iii) Rotura o desprendimiento de la cincha.

iv) Desprendimiento de cualquiera de las vendas; pero si el juez ha visto que no ha quedado unida a la pata o mano del caballo, 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 caballo se cae o se manca, o si un jugador o caballo se lesionan, o en caso de un desperfecto en el apero de un caballo 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 caballo 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 caballo, el juez no debe detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado o esté participando de la jugada. El juez deberá detener el partido si la caída es junto con el caballo.

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 15 minutos para que se restablezca. En caso de que deba recibir atención médica, deberá ser

retirado de la cancha en la ambulancia y deberá ingresar un suplente dentro de los citados 15 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. De comprobarse que la petición era antirreglamentaria ningún jugador de su equipo podrá aprovechar la oportunidad para cambiar de caballo. El juez si advierte que ello ha ocurrido deberá obligarlos a ingresar con el caballo anterior y dará orden de reanudar el juego sin esperarlo, además de evaluar si el comportamiento del jugador que pidió la detención fue un acto de mala fe, en cuyo caso se le aplicará la sanción correspondiente (desde una amonestación a la expulsión).

#### **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 están 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, a 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 presente, los jugadores, antes, durante y después de los partidos deberán mantener una conducta deportiva acorde al prestigio del polo.

Constituyen, entre otros, actos de in conducta 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 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**

### **EJECUCION**

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 arrepiñándose durante la aproximación final, ni tomar carreras exageradas.

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 cuyo caso solo se podrá pegar a la pelota con medio swing, hasta el final de la jugada. 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 (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 debe 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). Los penales de 30 yardas se tirarán a arco descubierto. Si el tiro no llega a la línea de gol o golpea contra uno de los 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.

a) Si al ejecutarse el Penal 2 (30 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 2 (30 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado desviado, o 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 deberá ejecutarse nuevamente

## **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, o 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 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, 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, 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 30 yardas.

#### **PENAL DE MEDIA CANCHA (Penal 5b)**

Un golpe libre a la bocha desde el centro de la cancha, no pudiendo ninguno del bando infractor estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera. Si un jugador del bando infractor se ubicará en forma antirreglamentaria, se le concederá al bando perjudicado un nuevo tiro, avanzando el punto del penal 30 yardas.

#### **PENAL DE 60 YARDAS FRENTE DONDE SALIO LA BOCHA (Penal 6 - Corner)**

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, 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, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

### **REPETICION 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.

### **SAQUE DE LA LINEA DE 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.

### **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).

c) 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.

### **CABALLO DESCALIFICADO (Penal 9a)**

Por infracción al Capítulo II - 1 b) (caballos y equipamiento) el juez ordenará que el caballo 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.

### **SANCIONES DISCIPLINARIAS**

Los actos de in conducta 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 Reglamento de disciplina

La primera in conducta se penará con un foul técnico. La segunda in conducta, del mismo jugador, merecerá la tarjeta amarilla, además del correspondiente foul técnico

Cuando a un jugador se le hayan aplicado dos tarjetas amarillas en el mismo partido, o tenga cuatro acumuladas en el mismo año calendario, quedará automáticamente suspendido para el siguiente partido. En caso de que el jugador haya finalizado su actuación en ese torneo, la pena se aplicará al primer partido del torneo siguiente equivalente en hándicap al torneo anterior.

La tercera tarjeta amarilla aplicada a un jugador en un mismo partido equivale a tarjeta roja y conlleva su expulsión. Si un jugador ha cometido una falta suficientemente grave, el juez podrá disponer la aplicación de la tarjeta amarilla o la expulsión en forma directa. En este último caso, las tarjetas amarillas acumuladas que el jugador expulsado tuviera no se anularán.

Dos tarjetas amarillas en un mismo partido constituyen suspensión automática para el siguiente partido de categoría similar o superior, en la que se aplicó la sanción, y el jugador sólo quedará limpio de los efectos que este reglamento dispone para las tarjetas amarillas, una vez cumplida la



pena mencionada. En caso de haber recibido el jugador, una o más tarjetas antes del partido en que fue sancionado, las mismas continuarán computándose como tales hasta el fin de la temporada y sólo se anularán si el jugador recibe 4 y cumple como consecuencia de ello, la sanción de una fecha de suspensión.

**Nota 1:** Se hará uso de las tarjetas cuando los jueces sean profesionales acreditados en Argentina, Inglaterra o Estados Unidos. Excepciones serán evaluadas por el comité organizador de cada campeonato.

**Nota 2:** 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 3:** 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 hándicap menor o igual al del jugador sancionado.

**Nota 4:** En caso de merecer el acto de in conducta una sanción por parte de la Subcomisión de Disciplina, ésta absorberá la tarjeta amarilla oportunamente impuesta con motivo del hecho.

## **IX. 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 aun 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 caballos entre él y el foul, o puede no haber visto la jugada por estar dando vuelta su caballo.

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 hándicap; 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 del 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 atraviese 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.

## **CONCENTRACIÓN**

Debido a su velocidad, el polo es uno de los juegos más difíciles de arbitrar y, por consiguiente, los Jueces están en 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 caballo 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 porqué 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 aun 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, aun cuando su severidad levante alguna protesta de los 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.***

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 pensarse. 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: 1° que sea cometido en la vecindad del arco; 2° 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 frente al arco del bando infractor, lo que implica la probabilidad de otro gol más. 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 REFEREES**

Las sanciones establecidas por este Reglamento serán de aplicación obligatoria y el o los jueces que no las apliquen podrán ser sancionados. Los referees 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. Recuerde que el cronometrista está en 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 la bocha. 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.

## **X. 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:

Nadie puede cruzar al que está en posesión de la bocha.

Nadie puede tomar la línea delante del que está en posesión

Nadie puede sujetar sobre la línea delante de nadie.

**PRIMERO:** 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.
- 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 estos 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.

**SEGUNDO:** 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.



**TERCERO:** 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 hándicap. 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 caballo, 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, aun 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, desviarse a tiempo para evitar un choque.

## **XI. TABLA**

**Ventaja de los equipos de acuerdo con la diferencia de hándicap y chukkers a jugar.**

<b>Diferencia de Handicap</b>	<b>HANDICAP QUE CORRESPONDE</b>		
	<b>6 CHUKKERS</b>	<b>5 CHUKKERS</b>	<b>4 CHUKKERS</b>
<b>1</b>	1	0,5	0,5
<b>2</b>	2	1,5	1,5
<b>3</b>	3	2,5	2
<b>4</b>	4	3,5	2,5
<b>5</b>	5	4,5	3,5
<b>6</b>	6	5	4
<b>7</b>	7	5,5	4,5
<b>8</b>	8	6,5	5,5
<b>9</b>	9	7,5	6
<b>10</b>	10	8,5	6,5
<b>11</b>	11	9,5	7,5
<b>12</b>	12	10	8
<b>13</b>	13	10,5	8,5
<b>14</b>	14	11,5	9,5
<b>15</b>	15	12,5	10
<b>16</b>	16	13,5	10,5
<b>17</b>	17	14,5	11,5
<b>18</b>	18	15	12
<b>19</b>	19	15,5	12,5
<b>20</b>	20	16,5	13,5