



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

REGLAMENTO DE JUEGO RFEP 2022



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

NOTA PRELIMINAR

El “Reglamento de Juego” válido, vigente y aplicable es y será, en todo momento, el que esté publicado de la página web de la RFEP <https://rfepolo.org/index.php/reglas/>

El contenido del presente reglamento refleja el texto, actualizados al 16 de diciembre de 2021, según resolución de la Asamblea general adoptada en la reunión de la misma fecha. Las eventuales modificaciones que se pudieran introducir con posterioridad a dicha fecha, tanto en el Reglamento de Juego como al RESTO DE REGLAMANTOS VIGENTES, serán hechas públicas mediante:

- a) comunicaciones a los clubes afiliados por correo electrónico o por otra vía;
- b) inclusión de las mismas en el sitio **www.rfepolo.org** y
- c) su incorporación al texto del cuerpo normativo que corresponda en el referido sitio.

Las modificaciones introducidas comenzaran a regir a los cinco días DESPUÉS de ser incluidas en el sitio

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 ÁRBITROS TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE VELAR POR LA SEGURIDAD DEL JUEGO EXIGIENDO EL CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS Y SANCIONANDO TODA INFRACCIÓN.

Por otra parte, un partido deja de ser interesante cuando se interrumpe frecuentemente para sancionar faltas. Por lo tanto, es 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 de ellos cometiera una falta, deberá pedir disculpas al jugador víctima de la infracción y en su caso al árbitro.

La tarea del árbitro 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

SECCION 1 REGLAS DE JUEGO PRELIMINARES

1. 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 las porterías será de 7,30 metros.
- c) Los postes de las porterías 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 gr.

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 caballo u otra ayuda de persona ajena al juego, 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 éstos 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 acercar un caballo 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.

2. EQUIPOS, JUGADORES, HÁNDICAP, SUPLENTES, EQUIPAMIENTO.

1. Equipos y jugadores.

- a) El número de jugadores será de cuatro por equipo en todos los partidos.
- b) Ningún jugador podrá usar el taco con la mano izquierda.
- c) Para practicar polo en cualquier época del año en un club afiliado a la RFEP, 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 y **petiseros** tener su licencia en vigor.
- 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



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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 árbitro, siempre que el juego esté detenido. Si el partido fuese con hándicap, 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, salvo en el caso de recibir dos jugadores del mismo equipo una segunda amarilla dentro de los mismos dos minutos, caso en el que el equipo podrá seguir jugando con dos jugadores hasta que se cumpla la pena de dos minutos aplicada.

- e) Los Comités Organizadores de los torneos o partidos, o los jueces con la conformidad de aquellos, 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.
- g) Los equipos deben respetar los límites de hándicap de cada torneo 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.
- h) Los jugadores Menores de edad estarán habilitados para disputar torneos oficiales de categoría Mayores a partir de los **13 años** cumplidos exclusivamente a la fecha de comenzado el certamen.

El incumplimiento de lo dispuesto en este artículo dará lugar a la intervención del Comité de Disciplina o de la Junta Directiva 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.

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

Cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de hándicap mayor, deberá sumarse el de los dos jugadores, tomándose ambos hándicaps proporcionalmente al número de periodos jugados por cada uno, y a dicha suma se le debe restar el hándicap 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 período en que se produce el reemplazo se computarán como jugadas íntegramente por el jugador



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

suplente. En caso de sustitución de un jugador por otro de mayor hándicap 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 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 jueguen.
- 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 reunir las condiciones exigidas por el reglamento del torneo o del partido y el equipo deberá cumplir 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 hándicap que coloque a su equipo siempre dentro del límite máximo que fijen las condiciones del mismo. Si el torneo fuera con hándicap y, como consecuencia del ingreso del suplente, el equipo quedará con un hándicap menor al mínimo, el equipo deberá jugar con este último.

3. Equipamiento para 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) Ningún jugador, petisero o auxiliar podrán participar en torneos o partidos sin un casco reglamentario, con su correspondiente cierre de seguridad. Para los petiseros habrá un periodo de carencia de un año desde su entrada en vigor.
- d) Si en la opinión del Comité Organizador los colores de los equipos rivales son tan parecidos que puedan producir confusión, el equipo de menor hándicap jugará con otros colores. En caso de tener el mismo hándicap se sorteará quien tendrá que cambiar.
- e) Los jugadores menores de 18 años deberán usar gafas protectoras en forma obligatoria.

3. 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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 están 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.

4. JUECES, ARBITROS, BANDERILLEROS, CRONOMETRADORES, ANOTADOR DE GOLES Y DEMAS OFICIALES.

1. Jueces y Árbitros.

1.1 Aspectos particulares sobre la actuación de los 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. 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) 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.
- c) La autoridad de los Jueces y Árbitros se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta treinta minutos después de su finalización.
- d) Todas las cuestiones que se promuevan podrán ser sometidas por los capitanes de los equipos al Comité Organizador del torneo o partido y la decisión de ésta será la definitiva.
- e) Facultades otorgadas a los Jueces. 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.

El tercer hombre o Árbitro podrá intervenir e informar a los jueces si alguna situación importante escapara de la atención de los Jueces para que éstos tomen las medidas que consideren.

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.

2 Banderilleros.

En todos los partidos importantes y cuando sea posible en los demás, se designarán banderilleros. Los mismos se ubicarán en cada portería y señalarán si se ha marcado 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 petición del juez, le informarán respecto



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

de los goles u otras incidencias del juego próximas a su portería, pero los jueces darán todos los fallos.

3 Cronometrador y Anotador de Goles.

En todos los partidos se designarán un cronometrador oficial y un anotador de goles que podrá ser el mismo.

4 EN BLANCO.

5 EN BLANCO.

SECCION 2

DURACION, COMIENZO, COMO SE GANA UN PARTIDO

6. TERMINOS COMUNES Y REGLAS.

1. **Foul:** se define a cualquier infracción a las reglas.
2. **Estados del juego:**
 - a) **Bocha en juego:** En un throw in, la bocha se considera en juego en el momento que deja la mano del Juez. En los saques o penales en el momento en que el jugador le pega o intenta pegarle a la misma.
 - b) **Bocha fuera de juego:** la bocha está fuera de juego si un gol ha sido anotado o si se ha ido por la línea de fondo o lateral. El silbato no se toca ni se detiene el reloj.
 - c) **Bocha muerta:** cuando el Juez toca el silbato o suena la campana para finalizar el chukker, el reloj se detiene. En ese momento la bocha se considera muerta hasta que se reinicie el juego.
 - d) **Juego parado:** cuando la bocha está muerta o fuera de juego.
 - e) **Juego neutral:** cuando ninguno de los lados tiene una ventaja o es favorecido
3. **Throw-in:** cada equipo tomará su posición a 5 yardas frente al árbitro dejando una línea imaginaria que los separa por lo menos por 60 cm.
4. **Off side:** un jugador está en offside si entra a la cancha por el lado opuesto adonde debería formar para el throw in, un penal o una salida. Podrá entrar en juego una vez que pase a su compañero más cercano y que haya estado bien ubicado en la cancha. Si no hubiera ningún compañero en la cancha, el jugador que entre primero quedará habilitado a partir de las 60 yardas (pudiendo ingresar por el fondo) y sus compañeros deberán pasarlo a él para quedar habilitados.

7. COMO SE GANA UN PARTIDO/CALCULO DE HÁNDICAP.

1. **Como se gana un partido: Goles.**
 - a) El equipo 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

NOTA 1: Si la bocha se introdujera dentro de un poste, el Juez tocará silbato y arrojará un Throw in del poste hacia la tabla más cercana. Salvo que sea como consecuencia de la ejecución de un penal 2 (30 yardas o lugar), en cuyo caso se otorgará un foul de lugar en contra del equipo ejecutor.

NOTA 2: Cuando actúen dos Jueces y uno de ellos hace sonar el silbato para señalar 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 (córner) esto es válido, si la infracción no es confirmada por el Árbitro.

Para que se produzca esta situación se requieren las siguientes condiciones:

- a) que actúen dos Jueces,
- b) que uno de ellos cobre un foul y el restante no esté de acuerdo,
- c) que el Árbitro decida que no fue foul,
- d) 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 (córner), sin que ninguna circunstancia posterior al silbato hubiera podido evitarlo.

2. 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 con el 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 hándicaps o en la concesión de goles podrán ser objetados antes, durante o hasta 30 minutos de finalizado el partido al juez o al Comité Organizador del torneo, no admitiéndose después ninguna reclamación, salvo observación a resolverse una vez finalizado el mismo.

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.

NOTA: Siempre que la tecnología esté disponible para que el árbitro puede ver las repeticiones de forma inmediata, los árbitros podrán solicitar la revisión de la jugada para verificar si fue gol o no.

En el caso que un jugador rechazara una pelota y existiera duda de gol, una vez definido, se otorgará gol si así fuera, o en caso contrario, se reiniciará con throw in desde donde estaba la bocha al finalizar su recorrido.

8. DURACION DEL PARTIDO.

Cada período (chukker) 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



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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.

9. 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 el Comité Organizador del torneo.

10. DURACIÓN DE LOS CHUKKERS.

- a) Todos los períodos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo reglamentario hasta que saliera la bocha fuera de la cancha, se sancionara una infracción o sonara la segunda campana a los 30 segundos del tiempo de juego.
- 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 período finalizará a pesar de estar aún la bocha en juego, con el primer tañido de la campana final (no con el silbato del árbitro), salvo en caso de empate en los partidos jugados por eliminación.
- d) Marcha y detención del reloj. El juego puede ser detenido en dos formas distintas:
 - Cuando el juez haga sonar el silbato. Esta forma es la usada para los fouls, córner y para los casos descritos de bocha rota o enterrada, pérdida del casco o rotura del equipo, jugador desmontado y accidente o lesión. En este caso se reiniciará con la ejecución de la falta otorgada o con un throw in en los otros casos descritos.
 - Cuando haya tocado la campana final del chukker y la bocha salga por el fondo o lateral antes de cumplirse los 30 segundos finales. O cuando se cumplan los 30 segundos finales, momento en el que se hará sonar la segunda campana. En este caso el juego se reiniciará con salida del fondo, salida de tablas o Throw in si hubiera sonado la segunda campana.
- e) Tiro a la portería sobre la segunda campana de finalización del chukker: Cuando se efectúe un tiro a la portería en los segundos previos a la finalización de cualquier chukker (incluyendo el último), y en su recorrido suene la segunda campana, la bocha seguirá en juego hasta que finalice su recorrido.

Hay 4 situaciones que se pueden dar para el reinicio del siguiente chukker:

- 1) Si fue gol, Throw in de media cancha.
- 2) Salida de fondo.
- 3) Throw in desde donde terminó su recorrido la bocha si hubiera quedado dentro de la cancha.
- 4) Throw in donde la bocha tocó algún taco, jugador, o caballo.

En caso de que la bocha pegue en un mimbres se validará el gol o el saque de portería .



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

- f) En el caso de empate, el último período se prolongará hasta que la bocha salga de juego 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 equipos obtenga un gol, el que finalizará el partido. Esta regla no se aplicará en los partidos jugados a la americana.
- g) En caso de concederse una penalidad dentro de los 5 segundos del final del partido, el cronometrador 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.
- h) En el caso que el árbitro no escuchara la campana en cualquiera de los chuckers podrá consultar al cronometrador para chequear el momento exacto en que se tocó.
- i) 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 por 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.

El mismo procedimiento se seguirá en los casos en que se otorguen goles a raíz de lo previsto en 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.

11. COMIENZO DEL JUEGO.

Al comienzo del partido los dos equipos se alinearán en el medio de la cancha debiendo colocarse cada uno 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.

12. ESTADO DE LA CANCHA.

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

SECCIÓN 3 INTERRUPCIÓN Y REINICIO DEL JUEGO

13. CAMBIOS DE LADO Y ALINEACIÓN INDEBIDA.

Después de cada gol se cambiará de lado. 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 con un Throw in en el medio de la cancha. Se les concederá a los jugadores un tiempo razonable para llegar al centro de la cancha a un galope corto, siendo el Juez quien defina cuando arrojar la



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

bocha dentro de los 25 segundos como máximo para reiniciar el juego. Si hubiera dos jueces en cancha y estuvieran los 8 jugadores formados podrá iniciarse el juego aun cuando el segundo Juez no hubiera llegado al Throw-in.

Si el Juez inadvertidamente permite la alineación indebida de los equipos, cuya es la responsabilidad y no habrá remedio, es decir, que de anotarse un gol será válido para el equipo que lo anote y no tomado como gol en contra. Pero si al final del período no se ha marcado un gol entonces se hará el cambio de lados.

14. BOCHA TIRADA ATRÁS POR LOS ATACANTES.

- a) Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada por un jugador del equipo atacante, el equipo 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 de la portería o de las tablas, y luego que el juez dé la orden de juego. Ninguno del equipo 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 a la acción destinada a poner en juego 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 dentro de los 10 segundos de la orden de juego dada por el Juez. El jugador que saca deberá pegarle a la bocha, o intentar pegarle, en la primera tentativa. Si el jugador pasara sobre la bocha, diera una vuelta en redondo durante la ejecución del saque o pasaran los 10 segundos, el Juez hará sonar el silbato y otorgará un throw in perpendicular a la línea de fondo, formando el equipo defensor del lado de la portería.

15. 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 de la portería, se aplicará el Penal 6 (Córner). Si antes de salir de juego la bocha toca algún otro jugador o caballo, se hará un saque desde la línea trasera.

NOTA: Si la bocha saliera por la línea trasera llevada consigo o impulsada por un defensor DELIBERADAMENTE se aplicará el Penal 6 (Córner).

16. BOCHA TIRADA AFUERA.

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:

- a) Cuando la bocha sale por los laterales, repone el juego el equipo que no tiró la bocha afuera. El Juez deberá ubicar la bocha a 5 yardas de la tabla, a la altura de donde salió y



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

comenzará a contar en voz alta 8 segundos desde el momento en que la bocha sale por sobre las tablas. Una vez transcurridos los 8 segundos, ubicará la bocha y dará la orden de juego. El jugador puede jugarse la bocha.

- b) La bocha se deja donde la colocó el Juez, es decir, no se puede acomodar.
- c) El contrario debe estar a 30 yardas de distancia. Si no lo está, debe dejar jugar. Si no deja jugar, se señalará foul de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.
- d) 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, repone el equipo contrario.
- e) Si hubiera duda sobre quién tiró la bocha afuera o hubiese pegado en el árbitro o su caballo, el árbitro otorgará un throw-in.
- f) Si la bocha saliera dentro de la zona de las 60 yardas y fuera el equipo que está en defensa quien la tiró afuera, el Juez pondrá, a partir de los 8 segundos, la bocha en la línea de 60 yardas y a 10 yardas de la tabla del lado de donde salió. El juego se reanudará de un golpe ya sea a la portería 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 llevársela jugando y/o ir a buscar la bocha en ningún caso quien tenía el mandato de iniciar el juego.
- g) En caso de que esto último ocurra, será foul del lugar para el equipo contrario.

NOTA: Si el jugador pasara sobre la bocha o diera una vuelta en redondo durante la ejecución del lateral el juez hará sonar el silbato y otorgará un Throwin.

17. REANUDACIÓN DESPUÉS DEL CHUKKER.

Después de un intervalo, la bocha será puesta en juego en la forma en que hubiera seguido el juego si no hubiera habido intervalo.

18. REANUDACIÓN DEL JUEGO CUANDO LA BOCHA NO SALIÓ 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 y arrojará el Throw in.
- b) **Fair Play:** el juego sólo podrá reiniciarse por Fair play si no se ha señalado ninguna falta y los árbitros han tenido que interrumpir el juego antes de que éste sea neutral con un equipo en clara posesión de la bocha y libre de cualquier jugador contrario.
 - Los árbitros dejarán caer la bocha en el lugar en el que se encontraba cuando se pitó y, cuando los equipos estén listos, darán la orden de juego. El jugador que estaba en posesión de la bocha deberá jugar dentro de los 5 segundos siguientes; los miembros de su equipo podrán estar en la posición que deseen. Si el equipo no juega la bocha dentro de los 5 segundos, se concederá un throw in.
 - Si la bocha se encontrara dentro de las 60 yardas (de ataque), se ubicará en la línea de las 60 yardas en línea recta a donde se encontraba al sonar el silbato. El tiro deberá ejecutarse como si fuera un córner (Regla 45, Penal 6).
 - Los jugadores del equipo contrario no deben estar a menos de 30 yardas de la bocha ni detrás de la misma. si uno de ellos se encontrara a menos de 30 yardas cuando se produce el golpe, no podrá jugar hasta que el jugador en posesión de la bocha se la



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

pase a otro jugador o haya sido marcado por otro contrario, Si entra en la jugada, se concederá un penal acercándose siempre a la portería. Si el jugador contrario por alguna razón estuviese detrás de la bocha, se encontrará en off side (Regla 6, punto 4).

19. 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.
- 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 equipos resulte favorecido.

20. PÉRDIDA DEL CASCO Y ROTURAS EN EL EQUIPO.

- a) Si un jugador pierde su casco, el juez hará detener el juego para permitirle que lo recobre, pero lo hará cuando la situación sea tal que ninguno de los equipos resulte favorecido.
- b) En cuanto a los accidentes en el equipo del caballo, el juego debe detenerse en los siguientes casos:
 - Rotura de filete.
 - 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.
 - Rotura o desprendimiento de la cincha.
 - 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.
 - El juego no debe pararse: por rotura o desprendimiento de la barbada ni por estribera o bajador roto, salvo que a criterio del Juez estas roturas representen un peligro para el jugador o los otros jugadores.

21. JUGADOR DESMONTADO.

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

22. ACCIDENTE O LESIÓN DE JUGADOR.

- a) Si un jugador se lesiona, el Juez esperará para detener el juego alguna jugada neutral, salvo que a su criterio el jugador lesionado interfiera en la jugada o corra peligro en su integridad física o ponga 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.
- c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con el punto a), el juez reiniciará con un throw-in, 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 el 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. El mismo debe ir al medio de la cancha y en el momento que el Juez lo autorice podrá reingresar.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

- 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.

23. ACCIDENTE O LESION DE UN CABALLO.

Si un caballo se cae o se lesiona, 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 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.

24. EN BLANCO

25. EN BLANCO

SECCIÓN 4

REGLAS DE CANCHA Y FOULS PERSONALES

26. CRUCES.

Ningún jugador podrá cruzar a otro que lleve la línea de la bocha, entendiéndose por línea el recorrido de ésta 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.

27. LÍNEA DE LA BOCHA.

- a) Dos jugadores en sentido de la bocha pechándose o disputando la misma corriendo a la par, tienen derecho a la misma con preferencia a todos los demás jugadores.
- b) El jugador en la línea de la bocha por el lado derecho 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, nadie puede pecharlo desde atrás, debiendo pegar a la bocha por el lado del revés.
- 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 vengán 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

- f) Ningún jugador será considerado con derecho a la bocha, por la razón de haber sido el último en pegarle, si después de hacerlo se hubiese desviado de la dirección exacta que llevaba la bocha.
- g) Ningún jugador que lleva la bocha del lado derecho de su caballo podrá pasarse de revés si pusiese en peligro a cualquier otro jugador por cambio de línea.
- h) Si los dos jugadores corren en direcciones opuestas deben pegar por el lado derecho de sus caballos.
- i) En situación de conflicto, el jugador que viene en la línea de la bocha deberá dejar ésta siempre del lado derecho de su caballo

28. 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, de salida o puede jugar la bocha sobre la nueva línea sin que ello constituya infracción.
- 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.

29. LLEVAR BOCHA SOBRE SI.

Un jugador podrá llevar la bocha consigo o golpearla con cualquier parte de su cuerpo sólo una vez por jugada. Si lo hiciera más de una vez en la misma jugada, se le cobrará lugar en contra. También puede pararla con cualquier parte de su cuerpo y si la bocha quedara detenida sobre un jugador, un caballo o su montura, en tal forma que no pueda ser arrojada al suelo de inmediato, el juez tocará silbato y reiniciará el juego con un throw in en el lugar donde la bocha empezó a ser llevada.

30. USO INCORRECTO DEL TACO.

- a) Ningún jugador puede enganchar el taco de un contrario sino cuando está, respecto del 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 línea horizontal del hombro para abajo.

- 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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. Sin perjuicio de esto, el backhander del lado derecho puede ser enganchado al iniciarse el revoleo, pero siempre de la horizontal del hombro para abajo. El backhander de revés sólo puede engancharse cuando el swing va en descenso y de la horizontal del hombro hacia abajo.

NOTA 2: Si el backhander por el lado derecho es enganchado accidentalmente por el caballo de un jugador contrario, no será considerado foul, salvo que dicho jugador estuviera cometiendo una infracción.

31. 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.

32. BLOQUEO.

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

Cuando exista un bloqueo se otorgará un foul del lugar para el equipo perjudicado salvo en el caso que el bloqueo sea en una salida de la portería, situación por la cual se otorgará un penal de 60 yardas.

33. EQUITACIÓN PELIGROSA.

Se entiende por equitación peligrosa:

- a) Pechar en un ángulo que resulte peligroso para 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.
- 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.

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



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

NOTA 2: Si 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, no debe señalarse foul.

34. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.

En resguardo de la calidad del juego y del espectáculo, la seguridad de los participantes y sus caballos 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 conducta incorrecta 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 conducta antideportiva toda acción que ponga en peligro la integridad física del público, jugadores, árbitros y/o del personal afectado al partido (banderilleros, petiseros, fotógrafos, etc.) como pegarle a la bocha después de haber traspuesto los límites de la cancha o después de haber sonado el silbato del Juez.

Para preservar la integridad física del caballo el uso excesivo de la fusta y los bochazos peligrosos o deliberados, a criterio del Juez, serán considerados como conducta antideportiva, pudiendo el Juez aplicar una advertencia y/o sanción.

NOTA: en caso de comportamiento antideportivo excesivo de simpatizantes claramente identificados de un equipo, el Juez se dirigirá al capitán de este equipo y lo advertirá obligándolo a que se dirija a sus simpatizantes y les pida educadamente que mantengan la conducta.

Si se repitiera esta situación después de la primera advertencia el juez otorgará un técnico en contra del equipo involucrado.

35. RETRASO DEL JUEGO.

- a) El jugador que reduce la velocidad y/o busca el foul deliberadamente y no tiene intención de jugar será advertido por el Juez para que se desprenda de la bocha con la frase “juegue la bocha”, ya que resulta peligroso para jugadores 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 Juez, 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. El jugador dentro de esos 5 segundos NO puede tocar la bocha salvo para desprenderse de la misma.
- c) En el caso que un jugador retrase el juego a quien se encuentra en posesión de la bocha será advertido por el juez con la frase “deje jugar”. Esto significa que debe liberar completamente la línea de la bocha de manera inmediata. En caso contrario será sancionado.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

36. EN BLANCO

SECCIÓN 5 PENALES

37. DEFINICIÓN DE FOUL Y LEY DE VENTAJA.

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 otorgando ley de ventaja, si la detención del juego y la aplicación de la pena resultase en desventaja para el bando contra el cual se ha cometido el foul.

38. EJECUCIÓN DE FOUL.

Una vez determinado el foul, el árbitro otorgará 20 segundos para su ejecución, después de dar la orden de juego. Transcurrido ese tiempo se otorgará un throwin de lugar, dejando el lado bueno al equipo que NO cometió la falta.

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 de centro a tablas.

No se permitirá en los tiros penales acomodar la bocha formando un montículo de tierra o hierba 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 Juez 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 3 (40 yardas), 4 (60 yardas) y 6 (córner) deberán ejecutarse de un solo golpe. En consecuencia, el jugador que ejecuta el penal no podrá hacer un driblin preparatorio, para el mismo o para un compañero. La infracción a esta regla será sancionada con un throw-in. 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 con una penalidad menos favorable que Penal 4 (60 yardas).

39. PENAL 1.

- a) Si un jugador comete una infracción peligrosa o deliberada para salvar un gol, en la proximidad de la portería, se hará sonar el silbato y se concederá un gol al bando perjudicado.
- b) Una vez otorgado el gol se reanudará el juego con un penal desde la mitad de cancha con el debido cambio de lado.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

- c) En ningún caso se sumará al gol de jugada el gol por sanción para el caso que la jugada hubiera terminado en gol.

40. PENAL 2 (30 yardas o lugar).

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 30 yardas de la línea trasera del equipo infractor frente al medio de la portería 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 tirará a portería descubierta. Si se hiciera un driblin o el tiro no llega a la línea de gol o golpea contra uno de los mimbres y la bocha queda dentro de la cancha o dentro de un poste, entonces se reanudará el juego con saque a favor del equipo que defendía.

Todo el equipo infractor debe permanecer detrás de su línea trasera fuera de la portería. Los jugadores del equipo que ejecuta el penal deberán estar detrás de la línea de las 30 yardas. Si el capitán del equipo perjudicado elige tirar el penal desde el sitio donde se cometió el foul, ninguno del equipo infractor debe estar a menos de 30 yardas de la bocha, en este último caso los jugadores atacantes deberán estar detrás de la línea de la bocha y no podrán ingresar debiendo la portería estar descubierta.

En ambos casos si algún jugador defensor se ubicara en forma antirreglamentaria se otorgará nuevamente el penal, salvo en el caso que en la opinión del juez el golpe libre hubiera resultado en gol.

Si algún jugador perjudicado se encontrara por delante de la línea de la bocha al ejecutarse el Penal se les concederá a los defensores un saque desde el medio de su portería.

NOTA: Si luego de sancionado un penal de 30 yardas se cobra un foul técnico al equipo infractor, el Juez decidirá 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, el Juez hará sonar el silbato y procederá a hacer ejecutar el segundo penal convalidando el primer gol.

Si el primer penal no se convirtiera en gol - el Juez hará sonar el silbato y se procederá a ejecutar el segundo penal.

41. PENAL 3 (40 yardas).

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 40 yardas de la línea de gol del equipo infractor frente al medio de la portería. Todo el equipo infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero fuera de la portería, hasta que se pegue a la bocha o se intente pegarle y una vez puesta en juego uno de los jugadores del equipo defensor puede cruzar frente a la portería para intentar frenar el tiro. Ninguno de ese equipo podrá 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 equipo infractor que hubiese salido por entre los



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

postes de la portería o que hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro será considerado como un gol para el equipo 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 equipo infractor hubiese salido por entre los postes de la portería o hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha o se ubicara de forma antirreglamentaria, el tiro deberá ejecutarse nuevamente.
- c) Si el jugador ingresara a la cancha por el lado equivocado después de ejecutado el penal, sólo podrá intervenir en el juego una vez que cumpla con la ley del off side pasando a su primer compañero.

Si algún jugador del equipo perjudicado se encontrara por delante de la línea de la bocha al ejecutarse el penal se les concederá a los defensores un saque desde el medio de su portería.

42. PENAL 4 (60 yardas.)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 60 yardas de la línea de la portería del equipo infractor, frente al medio de la portería. Ninguno del equipo infractor podrá estar a menos de 30 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y la portería que defiende, pudiendo el equipo perjudicado colocarse donde quiera.

- a) Si al ejecutarse el Penal 4 (60 yardas) en la opinión del juez el golpe libre hubiera sido desviado pero un jugador del equipo infractor se ubicara de forma antirreglamentaria, el tiro deberá ejecutarse nuevamente.
- b) Si el jugador ingresara a la cancha por el lado equivocado después de ejecutado el penal sólo podrá intervenir en el juego una vez que cumpla con la ley del off side pasando a su primer compañero.

43. PENAL 5 A (de lugar.)

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 equipo infractor podrá estar a menos de 30 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y la portería que defiende, pudiendo el equipo perjudicado colocarse donde quiera.

- a) Si un jugador del equipo infractor se ubicara en forma antirreglamentaria, se le concederá al equipo perjudicado un nuevo tiro, avanzando el punto del penal 30 yardas. En caso de repetirse la misma falta se señalará foul de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.
- b) Si algún jugador del equipo infractor ingresara a la cancha por el lado equivocado después de ejecutado el penal, sólo podrá intervenir en el juego una vez que cumpla con la ley del off side pasando a su primer compañero.

44. PENAL 5 B (media cancha.)

Un golpe libre a la bocha desde el centro de la cancha no podrá ningún jugador del equipo infractor estar a menos de 30 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y la portería que defiende, pudiendo el equipo perjudicado colocarse donde quiera.

- a) Si un jugador del equipo infractor se ubicara en forma antirreglamentaria, se le concederá al equipo perjudicado un nuevo tiro, avanzando el punto del penal 30 yardas. En caso de repetirse la misma falta se señalará foul de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

- b) Si algún jugador del equipo infractor ingresara a la cancha por el lado equivocado después de ejecutado el penal sólo podrá intervenir en el juego una vez que cumpla con la ley del off side pasando a su primer compañero.

45. PENAL 6 (Córner.)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 60 yardas de la línea trasera, frente al sitio por donde salió la bocha, a no más de 40 yardas del centro de la portería. Ningún jugador del equipo infractor podrá estar a menos de 30 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y la portería que defiende, pudiendo el equipo perjudicado colocarse donde quiera.

- a) Si al ejecutarse el Penal 6 (Córner) en la opinión del juez el golpe libre hubiera sido desviado pero un jugador del equipo infractor se ubicara en forma antirreglamentaria el tiro deberá ejecutarse nuevamente.
- b) Si algún jugador del equipo infractor ingresara a la cancha por el lado equivocado después de ejecutado el penal sólo podrá intervenir en el juego una vez que cumpla con la ley del off side pasando a su primer compañero.

46. PENAL 7A (Repetición del Penal)

Si el equipo 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 equipo 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.

47. PENAL 7B (Saque por los defensores. Repetición del saque desde 30 yardas)

Si el equipo atacante no cumple correctamente la regla descrita en el punto 14 (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. Por infracción del Penal 7B) cometida por el equipo atacante, se concederá a los defensores otro saque de la línea de 30 yardas, siempre entre la línea de la bocha y la portería que defiende.

48. PENAL 8 (Bocha en juego por el Juez)

Cuando los dos equipos 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, dejando el lado bueno al equipo que ejecutó el penal.

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 equipos 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 a la portería.

49. PENAL 9A (Caballo retirado o descalificado)

Por infracción al Punto 3.1.b (caballos y equipamiento) el Juez hará sonar el silbato y 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

50. PENAL 9B (Jugador retirado)

Por infracción al Punto 2.3 (equipamiento para los jugadores), el Juez hará sonar el silbato y 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 y debe continuar mientras el jugador esté cambiando de caballo o eliminando la causa de la infracción.

51. SANCIONES DISCIPLINARIAS

Los actos de conducta incorrecta 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.

A. TARJETA AMARRILLA:

- La repetición o gravedad de actos de indisciplina y/o de jugadas peligrosas se penalizarán con tarjetas amarillas.
- Se mostrará tarjeta amarilla de forma automática al segundo foul técnico que se le señale a un jugador durante el partido.
- A la segunda tarjeta amarilla, el jugador sancionado deberá dejar la cancha por 2 minutos de tiempo de juego. Si no se cumpliera el tiempo de penalización en dicho periodo, deberá completarse en el siguiente chukker. Si la sanción fuera aplicada en el último chukker y el partido finalizara antes de cumplirse la misma, se considerará que la sanción ha sido cumplida.
- La tercera tarjeta amarilla mostrada a un jugador en un mismo partido equivale a tarjeta roja y conlleva a su inmediata expulsión. Por lo que resta del partido y el partido siguiente.
- Las tarjetas pueden sacarse hasta 30 minutos después de finalizado el partido.

Transcurridos los 30 minutos, dependerá del árbitro o de la autoridad presente en el lugar la elevación o no de un informe de indisciplina al Comité de Disciplina de RFEP.

B. TARJETA ROJA.

- El jugador que recibiera tarjeta roja directa (durante o con posterioridad al partido) por sanción de los árbitros, quedará automáticamente suspendido por el siguiente partido oficial.
- El equipo al que pertenece el jugador expulsado podrá incorporar un suplente, quien deberá ingresar en condiciones reglamentarias dentro de los 5 minutos siguientes a la expulsión ordenada por el Juez. El suplente deberá ser un jugador de hándicap menor o igual al del jugador sancionado.
- Si no hay un suplente, entonces el árbitro debe reanudar el juego con los jugadores que estén disponibles en cancha salvo que solamente quedaran 2 jugadores en cuyo caso el partido se suspenderá y se le dará por perdido.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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 un 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. De no haber tercer hombre el Juez será quien defina el reingreso en coordinación con quien lleve el cronometro.

D. ACUMULACIÓN DE TARJETAS.

Cuando a un jugador tenga cuatro tarjetas amarillas acumuladas en la misma temporada, quedará automáticamente suspendido para el siguiente partido. En el 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 amarillas que se hubieran sacado en un mismo partido (2 o 3) y que impliquen una sanción que se cumplió durante el partido (2 minutos de juego), no se computarán a estos fines.

Las tarjetas amarillas aplicadas durante cada año calendario prescriben el 31 de diciembre, salvo que un jugador acumule 4 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO
TABLAS

TABLA Nº 1
VENTAJA DE LOS EQUIPOS SEGÚN DIFERENCIA DE HANDICAP Y CHUKKERS A JUGAR

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



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

TABLA Nº 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 hándicap (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 periodos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5 periodos	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9
4 periodos	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
3 periodos	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 periodos	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1 periodos	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2

Goles a incrementar a un equipo ante el reemplazo de un jugador de mayor hándicap (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 periodos	1	2	3	3	4	6	5	7	7	8
3 periodos	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2 periodos	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1 periodos	0	1	1	1	1	2	1	2	2	2



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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

Periodos 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	2	2	2	2	2	3	3

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 hándicap 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

EJEMPLOS DE REGLAS DE CANCHA

EJEMPLO 1

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

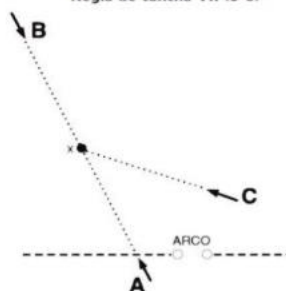


«B», con la bocha, le pega hacia «X» y corre detrás de ella, describiendo un medio círculo. A, en un buen caballo, sigue directamente la línea de la bocha. En «A'», «B'» es inevitable una colisión. Aun cuando «B» es quien ha pegado último a la bocha, pierde su derecho a ella, porque «A» ha corrido en 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 2

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, aun cuando venga en una dirección contraria a aquella, mientras que «C» debería cruzar esa línea.

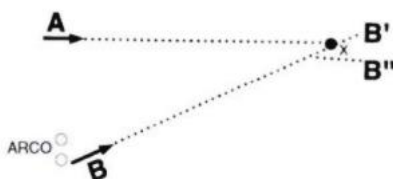


REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

EJEMPLO 3

EJEMPLO III.

Regla de cancha VII (2).- Cruce

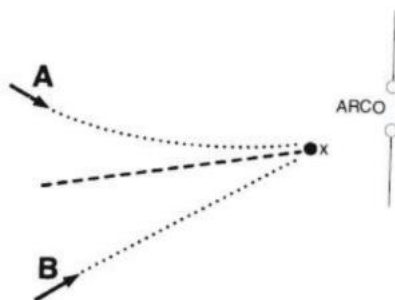


«A» pega a la bocha hacia «X». Si «B» puede sin duda alguna alcanzar la bocha en «X», sin obligar a «A» sujetar para evitar un encuentro, se considera que «B» tiene derecho a la bocha y puede pegar un revés por el lado del lazo en «B`». Pero si existen dudas fundadas, entonces es deber de «B» girar hacia «B``» (la línea de la bocha), y tomar un revés por el lado de montar, y si al dar este revés o después, su caballo cruza en lo más mínimo la línea de la bocha deberá dársele un “cruce” en su contra.

EJEMPLO 4

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



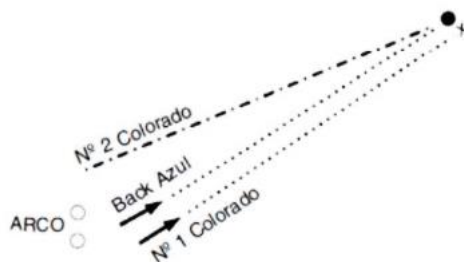
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

EJEMPLO 5

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:

- 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
- 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 6

EJEMPLO VI.

Regla de cancha VII (3-e)



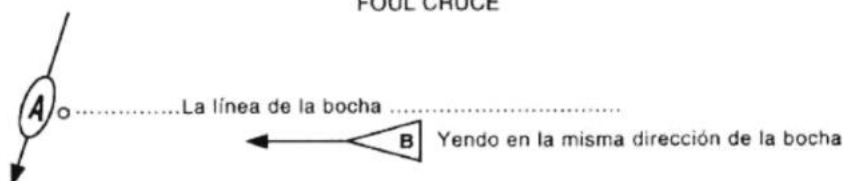
La bocha ha sido golpeada hacia «X». «A», a pesar de llevar un ángulo mayor que «B», tiene derecho a la bocha porque corre en la dirección general de la misma. «B» tendría que entrar exactamente en la línea de la bocha para tener derecho a ella.



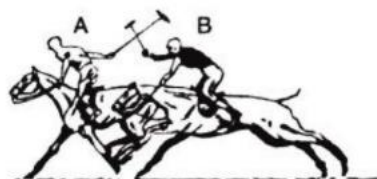
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO



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 Nº 2 o 3. Si «A» hace cruce con «B» en vecindad de la portería con objeto de salvar un gol, debe aplicarse el penal Nº 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 caballo de «A» y le engancha el taco. El penal usual para esta violación del reglamento es el No 2, 3 o 4. Si «B» se hubiera colocado a la derecha de «A», o en la línea directa atrás antes de enganchar el taco de «A», la jugada hubiera sido limpia.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA 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 caballo para que estuviera casi en línea paralela con «B» antes de pecharlo, la jugada no hubiera sido peligrosa y no se habría cometido infracción.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

DIRECTIVAS PARA LOS ÁRBITROS

Antes de entrar a la cancha, los árbitros 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 árbitro 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 la portería de esa línea. En el primer caso (saque), el árbitro debe colocarse 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 equipo 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 la otra portería, 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 esté detrás cuando el juego se dirija desde la línea de gol que le corresponde hacia la otra portería y estará al nivel del juego cuando el mismo se dirija hacia su propia portería. 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 de la portería. 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, aunque 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 cronometrador la llamada de los jugadores haciendo sonar la campana.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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 cronometrador, y empezarán el partido.

1. 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 visión 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 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 y no los dejará avanzar hacia él. Vigilará la correcta formación de los jugadores, no permitiendo que se crucen, 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, 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 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.

2. CONCENTRACIÓN

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 cansada 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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, incluso 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.

3. 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 equipo 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 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.

4. 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.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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.

5. 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 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 equipo ofendido.”

En consecuencia, para que la pena sea justa, debe colocar al equipo 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 equipo.

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 RFEP 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 proximidad de la portería.
- 2º Que sea cometido para salvar un gol.
- 3º Que sea peligroso, o que sea deliberado.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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 equipo 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 equipo 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 de la portería.

6. 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 señalar 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.

7. USO DEL SILBATO

El Juez debe llevar su silbato listo para usarlo con rapidez, pero debe hacerlo correctamente. Recuérdese que el cronometrador 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.

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 para que lo oiga el cronometrador 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.

8. FOUL ENTRE COMPAÑEROS

Las faltas entre compañeros deben señalarse 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).



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

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.

9. ACLARACIONES AL REGLAMENTO

CRUCES - Una de las reglas de más aplicación que 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.

NOTA 1: 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 que hubiera sufrido un cruce por parte del contrario.

Ahora bien: ¿Quién está en posesión? 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



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO

pierde su derecho si se desvía de la línea de la bocha; debiendo entenderse por línea, la de su recorrido y su prolongación.

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

NOTA 2: 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.

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 falla 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 sancionar 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 backhand, 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, incluso 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.

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.