

## REGLAS INTERNACIONALES DE POLO

(Con las modificaciones aprobadas en la reunión en Buenos Aires, Noviembre 2001). INTRULE15i

<u>INDICE</u>	Página
A Equipos, jugadores, suplentes y equipamiento	3
A.1 Equipos y jugadores	3
A.2 Suplentes	3
A.3 Equipamiento para los jugadores	3
B. Caballos de polo, equipo para el caballo y cuidado del mismo.	4
B.1 Caballo de polo	4
B.2 Equipamiento para el caballo de polo	4
B.3 Cuidado de los caballos de polo	4
C. Deberes y facultades de la Comisión del Torneo, Arbitros, Jueces, Banderilleros, Cronometrista, Anotador de goles y demás Oficiales	5
C.1 Deberes y Facultades de la Comisión del Torneo	5
C.2 Jueces y Arbitros	5
C.3 Banderilleros	5
C.4 Cronometrista y Anotador de goles	6
C.5 Otras Autoridades	6
D. Instalaciones de Juego y Equipamiento	6
D.1 Cancha de Juego	6
D.2 Tamaño de la Bocha	6
D.3 Zona de Seguridad	6
E. Duración del Partido, Chukkers, Ganador del Partido; Goles y Handicap	7
E.1 Duración del Partido	7
E.2 Duración de los Chukkers	7
E.3 Marcha y Detención del Reloj	7
E.4 Como se gana un Partido: Goles	7
E.5 Cálculo del Handicap	8
F. Comienzo, Interrupción y Reanudación del Juego	8
F.1 Bocha Muerta	8
F.2 Detención del Juego	9
F.3 Comienzo del Juego	9
F.4 Cambio de Lados	9
F.5 Alineación Equivocada	9
F.6 Bocha tirada atrás por los Atacantes	9
F.7 Bocha tirada atrás por los Defensores	10
F.8 Bocha tirada afuera	10
F.9 Reanudación del Juego cuando la Bocha no ha salido de la Cancha	10
F.10 Reanudación del Juego después de un Intervalo	10
F.11 Bocha Dañada	11
F.12 Llevar la Bocha sobre sí	11
F.13 Cuando No se detiene el Partido	11
F.14 Partido Inconcluso	11
G. Línea de la Bocha	11
H. Derecho de paso	12
I. Sujetar	13

J.	Equitación peligrosa	14
K.	Uso de la Fusta/Espuelines	14
L.	Juego Brusco o Abusivo	15
M.	Uso Incorrecto del Taco	15
N.	Pérdida o Rotura del Equipo	16
	N.1 Pérdida del Casco	16
	N.2 Rotura del Equipo	16
O.	Accidente o Lesión del Jugador o Caballo	16
P.	Selección de Sanciones	17
Q.	Ejecución de Penales	18
R.	Penales Específicos	18
	1 Gol Penal	18
	2 Penal de 30 Yardas	18
	3 Penal de 40 Yardas	19
	4 Penal de 60 Yardas	19
	5 (a) Tiro Libre del Lugar	19
	5 (b) Tiro Libre desde el Centro	19
	6 Penal de 60 Yardas (Corner)	20
	7 (a) Otro Tiro	20
	7 (b) Saque por los Defensores	20
	7 (c) Saque desde la Línea de 30 Yardas	20
	7 (d) Demora Innecesaria	20
	8 Caballo Descalificado	21
	8 Caballo Retirado	21
	9 Jugador Retirado	21
	10 Jugador Expulsado	21
	Indice	22

## **REGLAS INTERNACIONALES DE POLO**

### **A EQUIPOS, JUGADORES, SUPLENTE Y EQUIPAMIENTO**

#### **A.1 EQUIPOS Y JUGADORES**

- (a) El número de jugadores en todos los partidos se limita a cuatro.
- (b) Los jugadores deben estar calificados para jugar conforme a las Reglamentaciones y Reglas del país anfitrión del evento.
- (c) Los jugadores deberán jugar con el taco en la mano derecha.
- (d) Ningún individuo que se encuentre bajo el efecto de drogas, alcohol o cualquier otra sustancia, que pudiera afectar su desempeño, podrá participar en calidad de jugador o autoridad. Un jugador que participe en cualquier partido conforme a estas reglas deberá prestar consentimiento, como condición para su participación, a que se le realicen análisis de orina, sangre u otros exámenes que la organización anfitriona considere apropiado.
- (e) El handicap total de un equipo deberá estar dentro de los límites especificados en el evento. No se le permitirá participar a ningún equipo cuyo handicap sea superior o inferior a los límites especificados.
- (f) Ciertas reglas con respecto a la elegibilidad y los handicaps pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.

#### **A.2 SUPLENTE**

- (a) Los suplentes deben ser designados y estar habilitados para jugar según las reglas del torneo; cualquier combinación de 4 jugadores en esas condiciones pueden participar en un partido, siempre y cuando el equipo permanezca dentro de los límites de handicap y los jugadores sean designados con una anticipación mínima de 24 horas a los partidos; cualquier modificación posterior en la integración del equipo debida a enfermedad, lesión o fuerza mayor, deberá ser inmediatamente notificada a la comisión del torneo y al equipo contrario.
- (b) Solo se podrá reemplazar a un jugador por otro durante un partido, por causa de enfermedad o lesión. Si un jugador se enferma o lesiona, él y cualquier otro jugador o jugadores pueden ser sustituidos, siempre que el equipo permanezca dentro de los límites de handicap del torneo, y habilitado según las reglamentaciones del torneo.
- (c) El handicap de un equipo en un partido será el máximo handicap que registre en algún momento del partido.
- (d) Ciertas reglas con respecto a la sustitución y modificación de handicaps puede variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.

#### **A.3 EQUIPAMIENTO PARA LOS JUGADORES**

- (a) No se permite el uso de espuelines afilados como así tampoco hebillas salientes o tachas en las botas o rodilleras de los jugadores.
- (b) Los jugadores deben utilizar casco con barbijo, ajustado adecuadamente.

- (c) Los equipos deben utilizar colores que se diferencien. Si la comisión del torneo o el árbitro del partido consideran que dos equipos tienen colores tan parecidos que crean confusión, el equipo con menor handicap, o en caso de ser igual, ubicado más abajo en el sorteo o en la zona, debe jugar con algún otro color.
- (d) Ciertas reglas con respecto al equipamiento de los jugadores pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.

## **B. CABALLOS DE POLO, EQUIPO PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO**

### **B.1 CABALLO DE POLO**

- (a) Se pueden utilizar caballos de cualquier altura.
- (b) No se puede jugar un caballo tuerto.
- (c) Un caballo que está fuera de control o manifieste mañas peligrosas para otro caballo o jugador, no se puede jugar.
- (d) No se puede utilizar el mismo caballo en dos equipos diferentes en el mismo torneo.

### **B.2 EQUIPAMIENTO PARA EL CABALLO DE POLO**

- (a) Es obligatorio el uso de protectores o vendas en las cuatro patas.
- (b) No se permite el uso de anteojeras, ni cualquier forma de hociguera u otro equipo que obstruya la visión del caballo.
- (c) El taco de la herradura solo puede colocarse en los últimos 2,5 cm de las herraduras traseras.
- (d) No se permite el uso de herraduras con reborde exterior, tornillos, pernos con centros duros como así tampoco la colocación de otras puntas de formas variadas.
- (e) Ciertas reglas con respecto al equipo de los caballos pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juegue en dicho país.

### **B.3 CUIDADO DE LOS CABALLOS DE POLO**

- (a) Los jugadores deben tomar los recaudos necesarios para garantizar el bienestar de los caballos de polo.
- (b) Se debe dejar de jugar un caballo que tenga signos de sangre en la boca, los flancos o cualquier otra parte.
- (c) Si un caballo sufre una caída, se lo debe hacer trotar y verificar su recuperación antes de volver a montarlo.
- (d) Se debe sacar del juego aquel caballo que esté manco o rengo.
- (e) Los jueces tienen la facultad de ordenar la remoción de cualquier caballo del partido.
- (f) Ciertas reglas con respecto al cuidado de los caballos pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juegue en dicho país.

## **C. DEBERES Y FACULTADES DE LA COMISION DEL TORNEO, ARBITROS, JUECES, BANDERILLEROS, CRONOMETRISTA, ANOTADOR DE GOLES Y DEMAS OFICIALES**

### **C. 1 DEBERES Y FACULTADES DE LA COMISION DEL TORNEO**

- (a) En la mayoría de los eventos, el club anfitrión designará a tres o más personas capacitadas, quienes tendrán poco o ningún interés en el resultado del evento para formar parte de la comisión. Esta comisión será responsable del desarrollo del evento, incluyendo la designación de los oficiales y la provisión de los elementos que dichos oficiales necesiten para llevar a cabo el evento, programar el o los partidos, el sorteo y la resolución de cuestiones que surjan en cualquier momento, excepto cuando los jueces están a cargo. Las resoluciones adoptadas por la comisión del torneo son definitivas y no pueden ser objetadas por los equipos.
- (b) Ningún equipo puede apelar la designación de un determinado juez o árbitro en particular. Como así tampoco puede un equipo reclamar por la fecha y hora, ni la sede designada para un partido.
- (c) Las supuestas irregularidades cometidas por el comité de torneos deben ser presentadas a la FIP, dichos reclamos deben hacerse por escrito y sin demoras.
- (d) Cualquier controversia relativa a un jugador o un caballo, puede ser derivada por los jueces a la comisión de torneo, para ser resuelta luego de finalizado el partido.

### **C. 2 JUECES Y ÁRBITROS**

- (a) Los partidos serán controlados por dos jueces montados a caballo, para que puedan seguir de cerca las jugadas, y se designará un árbitro que se ubicará fuera de la cancha en una posición central. La comisión del torneo podrá optar por prescindir de un juez y el árbitro. Todas las decisiones de los jueces son definitivas. Cuando existan dos jueces y los mismos estén en desacuerdo, el árbitro decidirá cual juez tiene la razón o no se cobrará un foul. Si, luego de escuchar la opinión de los banderilleros, hay desacuerdo entre los jueces sobre si se ha convertido o no un gol, el árbitro otorgará el beneficio de la duda al equipo defensor.
- (b) Discreción de los árbitros.  
En caso que surja cualquier incidente o cuestión que no esté contemplada en estas reglas o en las reglas del país en que se juegue el partido, dicho incidente o cuestión será decidida por los jueces. Si los mismos están en desacuerdo, la decisión del árbitro será definitiva.
- (c) La autoridad de los jueces empieza cuando ingresan a la cancha y termina cuando salen de la misma. Durante ese período, 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.

### **C. 3 BANDERILLEROS**

- (a) En partidos importantes, se designarán banderilleros, y cada uno de ellos dará testimonio al juez, cuando éste lo solicite, sobre los goles convertidos u otros incidentes del juego del área del arco, pero las decisiones finales estarán a cargo del juez.
- (b) Cuando la bocha sale por la línea trasera, el banderillero debe hacer una señal con la bandera y rápidamente colocar una nueva bocha en un lugar parejo del suelo, en el punto donde cruzó la línea, pero debe estar por lo menos a 4 metros de los mimbres o tablas.

#### C. 4 CRONOMETRISTA Y ANOTADOR DE GOLES

Se utilizará un cronometrista oficial y un anotador de goles en todos los partidos. Sus facultades estarán subordinadas a la autoridad del juez.

#### C.5 OTRAS AUTORIDADES

Ciertas reglas con respecto a autoridades, su equipamiento y facultades pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.

### D. INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

#### D.1 CANCHA DE JUEGO

- (a) Una cancha tendrá un largo de 275 metros (300 yardas) y un ancho de 180 metros (200 yardas) si la misma no tiene tablas; y un largo de 275 metros (300 yardas) por un ancho de 140 metros (160 yardas) si tiene tablas.
- (b) Los arcos deberán tener una distancia de separación de por lo menos 230 metros (250 yardas); cada arco tendrá un ancho de 7,3 metros (8 yardas) y estarán colocados en el centro de cada extremo de la cancha.
- (c) Los mimbres tendrán una altura de por lo menos 3 metros (10 pies), y serán suficientemente livianos para ceder, si se los lleva por delante.
- (d) Las tablas no excederán los 28 centímetros (11 pulgadas) de altura.

#### D.2 TAMAÑO DE LA BOCHA

El tamaño de la bocha será de 76 a 89 milímetros (3 a 3,5 pulgadas) de diámetro; el peso podrá oscilar entre los límites de 120 a 135 gramos (4,25 a 4,75 onzas).

#### D.3 ZONA DE SEGURIDAD

- (a) Se recomienda que la zona de seguridad se extienda a una distancia de 10 metros de las tablas o líneas laterales y a una distancia de 30 metros por detrás de la línea trasera.
- (b) Nadie podrá entrar a la zona de seguridad durante el juego, salvo los jugadores y los jueces; excepto que se admite que un ayudante puede ingresar a la zona de seguridad para alcanzar un nuevo taco a un jugador. El jugador que precise un taco, un caballo u otro tipo de ayuda de persona extraña durante el juego, debe dirigirse a las tablas o a las líneas laterales o traseras para procurárselo, ninguna persona podrá ingresar a la cancha para asistirlo.
- (c) Ningún caballo podrá permanecer dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los montados por los jugadores y jueces.

- (d) Cualquier incidente de juego que se produzca dentro del área de seguridad se considerará que tuvo lugar en la cancha.

## **E. DURACION DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO; GOLES Y HANDICAP**

### **E. 1 DURACION DEL PARTIDO**

La duración normal del partido es de 6 chukkers. El número de chukkers en un partido puede variar según lo determine la comisión del torneo. No pueden haber más de 8 chukkers, excluyendo el alargue. En todos los partidos existirá un intervalo de 5 minutos en la mitad del mismo; todos los demás intervalos entre los chukkers serán de 3 minutos. Se otorgarán cinco minutos antes de comenzar el primer chukker del alargue, si se jugara el mismo. En los partidos de 7 o 5 chukkers, el intervalo será después del cuarto o tercer chukker respectivamente. Con la excepción de dichos intervalos, el juego será continuo.

### **E. 2 DURACIÓN DE LOS CHUKKERS**

- (a) Sonará la campana un minuto antes de cada chukker como aviso de su comienzo y nuevamente cuando vence el tiempo en que debe comenzar.
- (b) Cada chukker tendrá una duración de 7 minutos. Una vez transcurridos 6  $\frac{1}{2}$  minutos, sonará una campana para indicar los treinta segundos restantes del chukker. Una vez transcurridos los 7 minutos, sonará otra campana para indicar la finalización del chukker.
- (c) Si se sanciona una infracción en los 5 segundos finales del chukker y la misma es confirmada por los jueces, entonces se modificará el reloj para permitir 5 segundos de juego.
- (d) En caso de empate al final del último chukker, se continuará el partido en chukkers adicionales bajo las mismas condiciones descritas en las reglas que anteceden con los intervalos entre chukkers como se establece en la Regla E.1, Si el juego se prolonga a un segundo chukker suplementario, los arcos serán ensanchados a 14.6 m (16 yardas) y los equipos cambiarán de lado. El equipo que señale el primer gol ganará el partido.
- (e) Todos los chukkers finalizarán a los 7 minutos, confirmados por la campana y el silbato. Sin embargo, para prevenir cualquier confusión que pudiera surgir con respecto a si realmente sonó o no la campana, o si dicha campanada pasó inadvertida o sonó fuera de tiempo, los jugadores deben continuar el juego hasta que oigan el silbato del juez.

### **E. 3 MARCHA Y DETENCIÓN DEL RELOJ**

- (a) El reloj será detenido únicamente cuando el juez toque el silbato. No se detendrá el reloj cuando se hace un gol o cuando la bocha sale fuera de la cancha a menos que el juez suene el silbato.
- (b) Si el juez debe reanudar el juego arrojando la bocha en el medio de los equipos, el reloj no comienza a andar (si ha sido detenido) hasta que la bocha sale de la mano del juez.
- (c) Si el juego se reanuda con el saque de un equipo, el reloj (si se encuentra detenido) no comienza a andar hasta que se pegue o intente pegar a la bocha.

### **E. 4 COMO SE GANA UN PARTIDO: GOLES**

- (a) El equipo que se anote la mayor cantidad de goles, incluyendo los goles otorgados por handicap y/o por penales, gana el partido.

- (b) Se marca un gol cuando la bocha pasa entre los mimbres o la línea vertical imaginaria formada por la cara interna de los mimbres. La bocha debe traspasar por completo la línea de gol para que se considere un gol. Una bocha sobre la línea está todavía en juego. No se considerará un gol cuando la bocha pasa justo por encima de los mimbres, ya que no pasa por dentro de las líneas verticales que los mismos forman.
- (c) Algunos torneos pueden ser jugados, en todo o en parte, a la americana, es decir todos contra todos en zonas de tres o más equipos. En tal caso, se utilizará un sistema de puntos: 2 por partido ganado, 1 por un empate; no se jugarán chukkers suplementarios en caso de empate. Si dos equipos igualan en puntos se tendrá en cuenta el resultado del partido entre ellos para determinar el ganador. Pero si tres o más equipos resultan con igualdad de puntos, se recalculará el sistema de puntos para tomar en cuenta solo los resultados entre los equipos igualados. Si de ello resulta que aun subsisten dos equipos empatados en puntos, se aplicará la regla descrita más arriba. Si pese a todo, tres o más equipos siguen igualados en puntos, el orden de mérito se establecerá utilizando la mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra, incluyendo en ambos casos los goles recibidos u otorgados en handicap). Si aun subsisten equipos empatados, se considerará quien tenga más goles a favor. De continuar equipos empatados, la comisión del torneo determinará que el ganador surja de: a) un partido adicional, b) otra prueba imparcial o c) tirar a la suerte
- (d) Luego del partido no se podrá interponer reclamo alguno a una decisión adoptada durante el mismo, con respecto a la existencia o no de un gol, o si la anotación de goles fue correcta.

#### E. 5 CALCULO DEL HANDICAP

En todos los partidos que se jueguen con handicap, el equipo que tenga el handicap más alto concederá al otro equipo de menor handicap la diferencia de goles, dividido por 6 y multiplicado por el número de chukkers que deberán jugar en ese partido. Todas las fracciones de gol serán contadas como "medio gol". Los errores en los handicaps o al computar los goles que se deben otorgar, deben ser impugnados antes del comienzo del juego, y no se puede interponer objeción alguna con posterioridad.

### F COMIENZO, INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

#### F.1 BOCHA MUERTA

- (a) El juez llevara un silbato que utilizará cuando desee detener el juego. Cuando lo hace la bocha se considera muerta hasta que ordene jugar nuevamente y no se cuenta el tiempo que permanece muerta.
- (b) Si suena el silbato por causa de un foul aproximadamente al mismo tiempo que se hace un gol:
  - (i) Se anulará el gol si el foul lo cometió el equipo atacante y se confirma el foul.
  - (ii) Se aceptará el gol si el foul lo cometió el equipo atacante y no se hace lugar al foul, o si el equipo defensor hizo un foul, se confirme o no el foul.

- (a) Si suena el silbato por causa de un foul, aproximadamente al mismo tiempo que la bocha sale por la línea trasera y no se hace lugar al foul, se hará un saque o se ejecutará un Penal 6.

#### F. 2 DETENCION DEL JUEGO

El juego será continuo hasta que el silbato del juez detenga el juego y el reloj.

#### F.3 COMIENZO DEL JUEGO

Al comienzo del juego los dos equipos se deberán alinear en el medio de la cancha, cada equipo debe ubicarse en su lado de la cancha respecto 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 5 metros, debiendo permanecer los jugadores en su lugar hasta que la bocha haya salido de la mano del juez.

#### F. 4 CAMBIO DE LADOS

Se cambiará de lado después de cada gol salvo que se conceda un gol por aplicación del Penal 1. También se cambiará de lado aun si no se hubieran marcado goles, a la mitad del partido (en un partido de siete o cinco chukkers, luego del cuarto o tercer chukker respectivamente) y el juego se reanudará a una posición que corresponda al cambio de lado. Luego de haberse marcado un gol, el juego se reanudará desde mitad de cancha como lo indica la Regla F.3 antes mencionada. Se les concederá a los jugadores un plazo de tiempo razonable para llegar a la mitad de cancha a la velocidad de un galope corto y tomar sus posiciones.

#### F. 5 ALINEACIÓN EQUIVOCADA

- (a) Si inadvertidamente el juez permite la alineación en forma equivocada, suya es la responsabilidad y no habrá remedio, pero si al final del chukker no se ha marcado un gol, entonces se hará el cambio de lados.
- (b) Si un jugador está en el lado contrario de la cancha cuando se tira la bocha, no podrá realizar ninguna jugada hasta ser sobrepasado por otro jugador de su equipo.

#### F. 6 BOCHA TIRADA ATRAS POR LOS ATACANTES

- (a) La bocha debe sobrepasar completamente la línea trasera para que se considere afuera.
- (b) 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 una distancia de por lo menos 4 metros de los mimbres o las tablas, cuando el juez indique "Juegue". Ningún jugador del equipo atacante podrá estar detrás del jugador que saca y no podrán estar dentro de las 30 yardas de la línea trasera hasta que se le pegue o intente pegarle a la bocha; pudiendo los defensores ubicarse donde quieran.
- (c) Los jugadores tendrán un tiempo razonable para ubicarse en sus posiciones.

- (d) En caso que el equipo que realiza el saque no lo hace rápidamente luego que se ha ordenado "Juegue", el juez sonará el silbato y arrojará la bocha fuerte y de arrastrón en el lugar donde la bocha cruzó la línea trasera y perpendicular a la misma. Para dicho throw-in, el equipo defensor estará del lado más cercano al arco.

#### F. 7 BOCHA TIRADA ATRAS POR LOS DEFENSORES

Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada por un jugador del equipo defensor, ya sea directamente o indirectamente después de tocar en su propio caballo, o en las tablas o mimbres, se sancionará un Penal 6. Si antes de salir de juego, la bocha toca cualquier otro objeto, se hará un saque de acuerdo a la Regla F.6

#### F. 8 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, debe ser arrojada por el juez con fuerza y de arrastrón desde el punto exacto por donde salió en una línea imaginaria paralela a las dos líneas de los arcos y entre las dos filas opuestas de jugadores, estando cada equipo de un lado de la línea imaginaria. Ningún jugador podrá estar ubicado a menos de 5 metros del juez. Los jugadores deberán permanecer en su lugar hasta que la bocha haya salido de la mano del juez. Se concederá un tiempo razonable para que los jugadores se alineen. (Ver F.5 (b)).

#### F. 9 REANUDACIÓN DEL JUEGO CUANDO LA BOCHA NO HA SALIDO DE LA CANCHA

Si por alguna razón se detiene el juego sin que la bocha salga fuera de la cancha, el mismo se reanudará de la siguiente manera: El juez se ubicará en el lugar donde se encontraba la bocha al ocurrir el incidente, mirando hacia la línea lateral más cercana, pero a una distancia de por lo menos 20 metros de las tablas o línea lateral. Ambos equipos tomarán sus posiciones, cada equipo se ubicará de su lado de la línea imaginaria, paralela a la línea del arco y que se extiende desde el juez hasta los laterales de la cancha. Ningún jugador puede ubicarse a una distancia menor a cinco metros del juez. El juez arrojará la bocha con fuerza y de arrastrón por entre las filas opuestas de los jugadores, hacia la línea lateral más cercana, debiendo los jugadores permanecer inmóviles hasta que la bocha haya dejado la mano del juez. (Ver F.5 (b)).

#### F. 10 REANUDACION DEL JUEGO DESPUES DE UN INTERVALO

Cuando se reinicia un juego después de un intervalo, la bocha será puesta en juego en la manera en que normalmente hubiera seguido el juego si no hubiera habido intervalo, es decir de acuerdo a las Reglas F.5, F.6, F.7 y F.9, según corresponda. El juez no debe esperar a los jugadores que se demoren.

#### F. 11 BOCHA DAÑADA

Si la bocha se ha roto o está enterrada, el juez deberá detener el juego y reiniciará el partido con una bocha nueva en la forma en que se describe en la Regla F.9. Se deberá detener el partido y arrojar una nueva bocha cuando la misma está en posición neutral, sin favorecer a ninguno de los dos equipos. Hasta que se detenga un partido, se considerará como bocha en juego el pedazo más grande. Cuando una bocha se rompe en el momento de lanzar un penal y afecta el tiro libre, se volverá a ejecutar el penal con una nueva bocha.

#### F. 12 LLEVAR LA BOCHA SOBRE SI

Un jugador no podrá agarrar, patear o pegarle a la bocha con nada excepto con su taco. Puede detenerla con cualquier parte de su cuerpo salvo con la mano abierta. No puede llevarse la bocha consigo. Si la bocha ha quedado retenida sobre un jugador, o un caballo o su equipo de forma tal que no pueda ser arrojada al suelo inmediatamente, el juez tocará el silbato y reiniciará el juego en el lugar donde la bocha empezó a ser llevada, de acuerdo con la Regla F9.

#### F. 13 CUANDO NO SE DETIENE EL PARTIDO

El juez tendrá la facultad de no detener el partido a fin de cobrar un penal, si la detención del partido y el cobro del penal resultara una desventaja para el equipo perjudicado.

#### F. 14 PARTIDO INCONCLUSO

Una vez que un 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 del torneo.

### G LÍNEA DE LA BOCHA

G.1 La línea de la bocha es la línea de su trayectoria o su prolongación.

G.2 Cuando la Línea de la Bocha cambia y como resultado cambia la preferencia sobre la línea, se le deberá conceder al jugador el tiempo necesario para dejar libre el nuevo Derecho de Paso.

G.3 Un jugador que está dejando libre el derecho sobre la línea no puede realizar ninguna jugada de ataque o defensa durante la acción y debe realizarlo de la forma más efectiva para despejar el Derecho de Paso.

G.4 Si en el proceso de despejar la línea de la bocha el caballo desvía la misma, no se considera que realiza una jugada.

## H DERECHO DE PASO

- H.1 En todo momento durante el juego existirá un Derecho de Paso entre dos o más jugadores cercanos a la bocha, que se prolonga por delante del jugador con derecho al mismo, y en la dirección que se dirige el jugador.
- H.2 El Derecho de Paso le da derecho a un jugador a llevar la bocha del lado del lazo, pero ver H.9 (a). Ningún jugador podrá tener la bocha directamente al frente o del lado de montar, si al hacer eso pone en peligro a un oponente que hubiera podido de manera segura intentar trabar el taco de dicho jugador, o pegarle a la bocha si el primer jugador se hubiera ubicado con la bocha del lado del lazo. Este párrafo tiene prioridad sobre los párrafos 7 y 8 más abajo.
- H.3 El Derecho de Paso no es lo mismo y no se debe confundir con la Línea de la Bocha. La Línea de la Bocha es un marco de referencia para determinar el Derecho de Paso. El jugador que pegó por última vez a la bocha no adquiere automáticamente Derecho de Paso en la siguiente jugada.
- H.4 Ningún jugador podrá entrar o cruzar este Derecho de Paso salvo que sea a una distancia tal que no exista el mínimo riesgo de choque o peligro para los jugadores.
- H.5 Dos jugadores corriendo en la misma dirección sobre la Línea de la Bocha, ya sea siguiéndola o corriendo a su encuentro, y simultáneamente haciendo una jugada en contra del otro, tienen Derecho de Paso con preferencia a cualquier jugador individual que venga de cualquier dirección.
- H.6 El jugador que sigue la bocha en su línea exacta y tomándola por el lado del lazo, tiene Derecho de Paso sobre el resto de los jugadores, excepto frente a 2 jugadores, tal como se define en H.5.
- H.7 Un jugador podrá llevar la bocha del lado de montar si se da alguna de las siguientes condiciones:
- (a) Si ha pechado al oponente en forma correcta.
  - (b) El contrario corre en dirección paralela y a la par, o casi paralela y a la par del jugador. Se considera que los jugadores corren a la par cuando los caballos están superpuestos. Si un contrario se adelanta de modo que el jugador más cercano a la Línea de la Bocha ya no se encuentra a la par, este jugador debe cambiar al lado del lazo otorgando a su oponente el lado de montar. Esto no autoriza que el oponente ponga en peligro al jugador.
  - (c) Si el contrario se encuentra atrás a una distancia suficiente para que el jugador realice la jugada de manera segura.
- H.8 Entre dos jugadores, cuando uno sigue el sentido de la bocha y el otro se dirige a su encuentro:

- (a) Sin tener en cuenta sus ángulos respectivos, un jugador que va siguiendo la bocha tiene Derecho de Paso sobre un oponente que corre al encuentro de la misma, excepto un oponente que va al encuentro de la bocha con la línea exacta de la misma del lado del lazo quien no ha cruzado y posteriormente no cruza la Línea de la Bocha a una distancia peligrosa delante del jugador que va siguiendo la bocha. Un oponente que corre al encuentro de la bocha de esta manera tiene Derecho de Paso sobre el jugador que sigue a la bocha.
- (b) Una vez que se ha colocado de manera segura con la bocha del lado del lazo, el jugador que sigue la Línea de la Bocha tiene Derecho de Paso respecto al oponente que corre al encuentro de la bocha. El jugador que corre al encuentro de la bocha solo puede hacerlo si mantiene la Línea de la Bocha a su derecha a lo largo de la jugada y no infringe el Derecho de Paso del otro.

H.9 Entre dos jugadores, cuando ambos están siguiendo la bocha o ambos corren en dirección a la misma:

- (a) El jugador que corre en dirección paralela o con menor ángulo a la Línea de la Bocha tiene el Derecho de Paso respecto del oponente que corre con mayor ángulo a la Línea de la Bocha.
- (b) Si la línea de la bocha está ubicada del lado de montar respecto de ambos jugadores, y ellos no están a la par, el jugador más cercano a la línea de la bocha deberá pegarle del lado del lazo, permitiendo a su oponente una jugada del lado de montar.
- (c) En el caso poco frecuente de dos jugadores ubicados a ambos lados de la Línea de la Bocha corriendo en ángulos exactos a aquel de la línea, ambos jugadores tienen Derecho de Paso hasta que el ángulo de alguno de ellos se convierte en un ángulo menor que el ángulo del otro jugador.

## I. SUJETAR

- I.1 Ningún jugador podrá frenar o sujetar, ya sea sobre el Derecho de Paso o cruzando el mismo, si al hacerlo existe el mínimo riesgo de choque con cualquier otro jugador con Derecho de Paso.
- I.2 Un jugador puede frenar y jugar la bocha a una velocidad menor siempre que cualquier otro jugador que viene siguiendo el Derecho de Paso tenga tiempo de acomodarse a dicha velocidad y no exista riesgo de choque.
- I.3 Si un jugador entra de manera segura al Derecho de Paso y no frena, un oponente no podrá pecharlo desde atrás, sino que deberá tomar la bocha por el lado de montar.
- I.4 (a) Un jugador que lleva la bocha y con Derecho de Paso frente a un oponente que trata de hacer una jugada defensiva, no podrá andar al paso o detenerse. En caso que éste camine o se detenga, el juez hará sonar el silbato y efectuará un throw-in hacia las tablas o líneas laterales más cercanas.

- (b) Si el jugador en ataque se detiene como resultado de un foul al Derecho de Paso, ese foul se cobrará contra el oponente y se reanudará el juego aplicando la sanción correspondiente.

## **J. EQUITACIÓN PELIGROSA**

Un jugador no puede montar su caballo de manera tal que signifique peligro para otro caballo, jugador u oficial o que implique riesgo indebido para su propio caballo. La velocidad del jugador debe ser similar al del contrario y todo pechazo debe ser paleta contra paleta. En particular, un jugador no puede:

- (a) Pechar con ángulo excesivo.
- (b) Pechar con una velocidad no compatible con la velocidad del contrario.
- (c) Pechar a un contrario detrás de la montura.
- (d) Pechar a un contrario a través o sobre el Derecho de Paso de otro jugador a una distancia peligrosa.
- (e) Hacer "sandwich", es decir, cuando dos jugadores del mismo equipo, simultáneamente, uno de cada lado, pechan a un contrario; trabar el taco de un contrario mientras que éste está siendo pechado por un compañero de equipo del que realiza esta acción no implica necesariamente un foul.
- (f) Continuar pechando a otro jugador más allá de la línea de gol, poniendo en peligro al banderillero.
- (g) Interponer su montado desde atrás en el backhander de otro jugador.
- (h) Desplazarse con su montado sobre la línea de la bocha desde atrás, interfiriendo el golpe de un contrario que está efectuando un swing completo hacia delante.
- (i) Utilizar su caballo para pisar la línea de la bocha y pechar a un contrario que ya ha iniciado la parte descendente de un swing completo.
- (j) Hacer zigzag delante del Derecho de Paso de otro jugador, de tal manera que le obligue a sujetar o arriesgue una caída.
- (k) Volcar a través o sobre las patas de otro caballo, ya sea por delante o por detrás, de manera tal que pueda provocar que cualquiera de los caballos tropiece.
- (l) Aproximarse hacia un contrario de forma de intimidarlo y obligarlo a desviarse, o errar su tiro, aun cuando en realidad no se produzca un foul o cruce. El jugador deberá ser penalizado como si ello hubiera ocurrido.

## **K. USO DE LA FUSTA / ESPUELINES**

- K.1 (a) Las fustas y/o los espuelines no deberán usarse de manera innecesaria o excesiva.

- (b) Los clubes de polo y los jueces deberán asegurarse que, salvo en circunstancias excepcionales, las fustas no se utilicen para pegar a los caballos salvo en la cancha cuando la bocha está en juego.
- (c) Los jueces deberán comenzar el partido cobrando por lo menos un Penal 5 (b) si un jugador le pega a su caballo en la cancha después que los jueces han ingresado a esta y antes que la bocha esté en juego.
- (d) Un jugador no deberá golpear con la fusta a otro jugador o su caballo.

## **L. JUEGO BRUSCO O ABUSIVO**

- L.1 Ningún jugador podrá asir con la mano, ni golpear o empujar con la cabeza, mano, brazo, o codo; pero un jugador podrá empujar con la parte superior de su brazo, del codo para arriba, siempre que el codo se mantenga pegado al cuerpo.
- L.2 Ningún jugador deberá abusar físicamente de otro jugador o de su propio caballo o del caballo de un contrario.
- L.3 Un jugador que de manera intencional le pegue a otro jugador será expulsado por el tiempo que resta del partido sin posibilidad de ser reemplazado por un suplente, de acuerdo con el Penal 10 y el incidente será informado por el juez a la Comisión de Disciplina.

## **M. USO INCORRECTO DEL TACO**

- M.1 Ningún jugador podrá trabar el taco de un contrario, salvo cuando esté respecto del caballo del contrario, del mismo lado de la bocha, o directamente atrás, y su taco no deberá pasar por arriba ni por debajo del cuerpo del caballo contrario ni por entre las manos o patas de este; ningún jugador podrá trabar ni golpear el taco del contrario salvo que la totalidad del taco de éste se encuentre por debajo de la altura del hombro del contrario. El taco no podrá trabarse o golpearse salvo que el oponente esté en la acción de pegarle a la bocha.
- M.2 Ningún jugador podrá pegarle a la bocha por sobre o debajo de cualquier parte del caballo del contrario, ni tampoco podrá pegarle a la bocha por entre o hacia las patas o manos del caballo del contrario.
- M.3 Ningún jugador podrá castigar intencionalmente a su caballo con el taco.
- M.4 Ningún jugador podrá usar su taco de manera peligrosa, o sostenerlo de manera tal que interfiera con otro jugador o su caballo, como por ejemplo:
  - (a) Hacer un swing completo en el throw-in o en casos de amontonamiento de manera tal que pueda poner en peligro a otros jugadores o caballos.
  - (b) Pegarle a la bocha en el aire de manera tal que pueda poner en peligro a otros jugadores o caballos.
  - (c) Hacer un swing completo por debajo del codo de un caballo de manera tal de poner en peligro a otro jugador o caballo que se encuentre a su lado.

- (d) Pegarle al taco del oponente de manera tal que pueda causar lesiones a dicho jugador o su caballo
- (e) Pegarle a la bocha con posterioridad al silbato.
- (f) Revolear el taco de cualquier manera en son de protesta o amenaza.

## **N. PÉRDIDA O ROTURA DEL EQUIPO**

**N.1** Si un jugador pierde su casco el juez detendrá el juego tan pronto como surja una oportunidad que no favorezca a ninguno de los equipos.

**N.2** En caso de rotura del equipo:

- (a) El juego se interrumpirá de manera inmediata si dicha rotura implica un riesgo para el jugador o el caballo, como por ejemplo:
  - (i) Cincha cortada.
  - (ii) Bajador cortado
  - (iii) Rotura de riendas, en caso de jugar con un solo par.
  - (iv) Freno roto o flojo
  - (v) Vendas o protectores flojos.
- (b) El juego no deberá interrumpirse de manera inmediata, pero sí tan pronto como surja una oportunidad que no favorezca a ninguno de los equipos por una rotura de naturaleza no peligrosa, como:
  - (i) Estribo o estribera flojos o desprendidos.
  - (ii) Barbada suelta o rota.
  - (iii) Vendas o protectores desprendidos.
- (c) Cuando se otorgue tiempo por equipamiento roto o perdido, el jugador podrá volver sobre otro caballo.

## **O. ACCIDENTE O LESIÓN DEL JUGADOR O EL CABALLO**

- O.1 Si un caballo se cae, se manca o se lesiona, el juez detendrá el juego inmediatamente.
- O.2 Si un caballo pierde una herradura, se permitirá al jugador cambiar el caballo la próxima vez que se detenga el tiempo.
- O.3 Si un jugador se cae de su caballo, el juez no debe hacer detener el juego hasta que la bocha se encuentre en una posición neutral, salvo que crea que el jugador se ha lesionado o pueda ser lesionado. La definición de caída se deja a discreción del juez.
- O.4 Un jugador desmontado no puede intervenir en el juego de ninguna forma.
- O.5 Cuando se ha detenido el juego de acuerdo a las Reglas N u O precedentes, el juez reanudará el juego de la forma dispuesta en la Regla F.9 ni bien el jugador en cuestión esté listo para volver a jugar. El juez no esperará a ningún otro jugador que no se encuentre presente.

- O.6 Si un jugador se lesiona, se concederá un período no mayor de 15 minutos para que este se recupere. Si una vez transcurridos los 15 minutos el jugador lesionado no puede jugar, el juego se reanudará con un suplente en lugar del jugador lesionado. Sin embargo, si el jugador eventualmente se repone, podrá entrar a jugar en lugar del jugador que lo suplía, pero se tendrá en cuenta el handicap más alto de los dos jugadores de acuerdo con la Regla A 2.
- O.7 Si un jugador se lesiona en un foul, de forma tal que se vea incapacitado para seguir jugando y no se encuentra un suplente elegible, el juez podrá decidir retirar un jugador del equipo infractor. El jugador removido será aquel cuyo handicap sea el más cercano al del jugador incapacitado. Si el handicap del jugador incapacitado es más alto del de cualquiera de sus oponentes, el Capitán del equipo perjudicado designará el jugador que deba retirarse. El juego continuará; si el equipo infractor se niega a continuar el partido, se le dará por perdido el mismo. ( Ver Penal 10)

## **P. SELECCION DE SANCIONES**

- P.1 Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario, que dan ventaja al equipo infractor. Las sanciones a aplicarse quedan a criterio de los jueces y solo se consultará al árbitro en caso que los jueces no coincidan en la sanción.
- P.2 Fouls personales que impliquen una conducta antideportiva como por ejemplo:
- Faltar el respeto a las autoridades.
  - Discutir con los jueces u otras autoridades.
  - Insultos o lenguaje grosero dirigido a cualquier persona en la cancha.
  - Pedir un foul de manera verbal o revoleando el taco.
- Deberán ser sancionados como mínimo de manera progresiva de la siguiente forma:
- Sanción por primera falta.
  - Una sanción más estricta si la sanción se ha marcado anteriormente.
  - Se otorgará un Penal 10 (a)excluyendo al jugador por el resto del chukker.
  - Se otorgará un Penal 10 (b) expulsando al jugador del partido.
  - Esto no impide que los jueces apliquen el Penal 10 (a) o 10 (b)en la primera falta.
- P.3 Si a criterio del juez, un jugador comete un foul peligroso o intencional cerca del arco a fin de evitar un gol se concederá un Penal 1.

## **Q EJECUCION DE PENALES.**

- (a) Al ejecutar los penales 3, 4, 6 o 5(a) dentro de las 60 yardas contrarias, una vez que se le pega a la bocha, ni el jugador que tira, ni ninguno de sus compañeros podrán pegarle nuevamente sino con un medio tiro, es decir que la cabeza del taco no puede elevarse por encima del hombro del pegador, hasta que un oponente le pegue o intente pegarle; sino sonará el silbato.
- (b) No se permite formar un montículo para colocar la bocha (tee-up); Solo un jugador a la vez podrá acomodar la bocha; una vez que los jueces ordenen "juegue" no podrá ser reubicada.
- (c) 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.
- (d) "Detrás de la bocha" debe interpretarse como estar ubicado detrás de la línea paralela a la línea trasera que pasa por el lugar donde se ejecuta la infracción. Cualquier intento de un defensor de aproximarse al pegador desde atrás de dicha línea será penalizado.

## R PENALES ESPECÍFICOS

### Penal 1

#### Gol:

- (a) Se concede un gol al equipo perjudicado con la infracción.
- (b) El juego se reanuda en un punto situado a diez metros del centro del arco del equipo infractor en la forma que lo dispone la Regla F. 9. No se cambiará de lado.

### Penal 2

#### Penal de 30 yardas:

- (a) Un tiro libre desde un punto situado a 30 yardas de la línea del arco del equipo infractor, de frente al medio del arco o, si se prefiere, desde donde se cometió la infracción (a elección del Capitán del equipo perjudicado).

Todo el equipo infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero no entre los mimbres, y no pueden intentar interceptar la ejecución del penal.. El equipo perjudicado no deberá estar más cerca de la línea de gol o línea trasera de donde se encuentra colocada la bocha para la ejecución.

El equipo perjudicado debe ejecutar el penal con un único tiro o intento. Si la bocha no pasa la línea trasera, se le otorgará al equipo defensor un tiro libre desde donde se detuvo la bocha (R.5(a)). Si el lugar se encontrara a menos de 4 metros de un mimbres, se colocará la bocha a 4 metros del mimbres más cercano, para un tiro libre por el equipo defensor.

En el caso que el Capitán del equipo perjudicado elija ejecutar el penal en el lugar donde se cometió la infracción, ningún jugador del equipo infractor deberá a menos de 30 yardas de la bocha, ni podrá salir por entre los mimbres.

(a) Cuando se cobre una infracción técnica simultáneamente con un Penal 2, si se marca el gol, el juego debe reanudarse con un 5 (b); si el primer tiro falla, debe otorgarse otro Penal 2 por la infracción técnica.

### Penal 3

Penal de 40 yardas:

Es un tiro libre desde un punto situado a 40 yardas del centro de la línea de gol del equipo infractor.

Todo el equipo infractor deberá permanecer detrás de su línea trasera hasta que se pegue a la bocha o se intente pegarle, pero no entre los mimbres. Ningún jugador del equipo infractor podrá salir desde dentro del arco en el momento que la bocha se ponga en juego; ningún jugador del equipo perjudicado debe estar más cerca de la línea de gol o línea trasera que el lugar donde se encuentra la bocha al momento de pegarle o intentar pegarle.

Si al ejecutarse el Penal 3, en opinión del juez, el tiro libre hubiera resultado gol, pero éste es evitado al salir algún jugador del equipo infractor por entre los mimbres, o atravesando la línea trasera antes que se pegue a la bocha, el tiro será considerado gol a favor del equipo perjudicado. Si el jugador que detuvo la pelota no violó estas reglas, pero sí lo hizo otro miembro de su equipo, corresponderá ejecutar un Penal 7 (a).

### Penal 4

Penal de 60 yardas:

Es un tiro libre desde un punto situado a 60 yardas del centro de la línea de gol del equipo infractor; el equipo infractor se colocará detrás de la línea de 30 yardas y los jugadores del equipo perjudicado podrán situarse donde quieran.

### Penal 5

(a) Tiro Libre del Lugar:

Es un tiro libre del lugar donde se encontraba la bocha cuando se cometió la infracción, pero por lo menos a cuatro metros de las tablas o líneas laterales. Ningún jugador del equipo infractor deberá estar a menos de 30 yardas de la bocha, no detrás de la bocha. Los jugadores del equipo perjudicado podrán colocarse donde quieran. (Regla Q. (d)).

(b) Tiro libre desde el centro:

Es un tiro libre desde el centro de la cancha, no pudiendo ninguno de los jugadores del equipo infractor estar a menos de 30 yardas de la bocha, ni detrás de la bocha. Los jugadores del equipo perjudicado podrán colocarse donde quieran. (Regla Q. (d)).

### Penal 6

#### Tiro de 60 yardas (Corner):

Un tiro libre desde un punto situado a 60 yardas de la línea trasera, frente al sitio donde salió la bocha, pero por lo menos a cuatro metros de las tablas o líneas laterales. Ningún jugador del equipo infractor podrá estar a menos de 30 yardas de la bocha, ni detrás de esta. Los jugadores del equipo perjudicado podrán colocarse donde quieran. (Regla Q. (d)).

### Penal 7

#### (a) Contravenciones en los Penales :

Si el equipo infractor no actúa correctamente al ejecutarse los Penales 2, 3, 4, 5 o 6, se le concederá otro tiro libre al equipo perjudicado, salvo que se haya marcado o concedido un gol. Si el equipo infractor no actúa correctamente al ejecutarse un Penal 5, el juez adelantará la bocha 30 yardas para un nuevo tiro. Si ambos equipos infringen simultáneamente lo dispuesto durante la ejecución del Penal 2 o 3, debe concederse otro tiro libre al equipo perjudicado, sin tener en cuenta el resultado del tiro libre anterior.

#### (b) Saque por los Defensores :

Si el equipo perjudicado no ejecuta correctamente el Penal 2 o 3, se le concederá a los defensores un saque desde el medio de su propio arco. Ningún jugador del equipo que ataca podrá colocarse a menos de 30 yardas de la línea trasera hasta que se pegue o intente pegarle a la bocha. Los defensores podrán colocarse donde quieran. (Regla Q. (d)).

#### (c) Saque de la línea de 30 yardas :

Si el equipo atacante no cumple correctamente la Regla F.6 o el Penal 7 (b), se concederá a los defensores un saque desde la línea de 30 yardas, frente al lugar donde se ejecutó o se hubiera ejecutado el primer saque. Ningún jugador del equipo penalizado estará a menos de 30 yardas de la bocha hasta que sea golpeada o se intente golpearla; los jugadores del equipo atacante pueden colocarse donde quieran. Ante cualquier otra violación de la Regla F.6 o del Penal 7 (b) o (c) por parte del equipo atacante, se concederá a los defensores un Penal 5 (b).

#### (d) Demora innecesaria:

En el caso que el equipo perjudicado incurra en una demora innecesaria cuando el juez le indica ejecutar el tiro, el juez reanudará el juego desde el lugar donde el tiro debería haber sido ejecutado de acuerdo con la Regla F.9 o F.6 (d).

#### (e) Violación de la Regla Q. (a):

Si el equipo atacante contraviene la Regla Q (a), se le otorgará un tiro libre al equipo defensor, de acuerdo al Penal 5 (a).

### Penal 8

#### Caballo descalificado:

(a) Por infracción a la Regla B.1 (b), debe informarse al juez de la presencia de un caballo tuerto.

(b) Por infracción a la Regla B.1 (c) y (d): el juez ordenará que el caballo sea retirado de la cancha y no le permitirá jugar nuevamente durante el partido.

Nota: El juez deberá informar por escrito a la Comisión organizadora del torneo el caso de un caballo tuerto, quien tomará las medidas necesarias para que dicho caballo no juegue nuevamente en ningún torneo.

#### Caballo Retirado:

(c) Por infracción a la Regla B.2, el juez ordenará que el caballo sea retirado de la cancha y no le será permitido que vuelva a jugar hasta que sea eliminada la causa de la infracción.

#### Penal 9

##### Jugador Retirado:

Por infracción a la Regla A.3, el juez ordenará el retiro de la cancha del jugador y le impedirá jugar de nuevo hasta que se haya eliminado la causa de la infracción.

#### Penal 10

##### Jugador Expulsado:

Los jueces podrán expulsar del partido a un jugador como se indica más abajo, además de aplicar cualquier otra sanción, en caso de un foul intencional, un foul peligroso o conducta perjudicial al juego. A elección, para una falta menos grave, podrán expulsar al jugador por el resto de ese chukker en particular. En todos los casos los jueces deben coincidir o en caso contrario consultar al árbitro, quien decidirá. Todo jugador expulsado deberá volver inmediatamente a los palenques y no podrá permanecer en la zona de seguridad. El equipo al cual pertenecía el jugador expulsado continuará jugando solo con tres jugadores o dar por perdido el partido siempre que la comisión del torneo esté de acuerdo.

(a) Jugador excluído por el resto del chukker

(b) Jugador excluído por el resto del partido

Ante una infracción más severa, los árbitros podrán expulsar a un jugador por el resto del partido

#### **INDICE**

Accidente o Lesión del Jugador o Caballo	16
Alineación Equivocada	9
Banderilleros	5
Bocha Dañada	11
Bocha Muerta	8
Bocha tirada afuera	10
Bocha tirada atrás por los Atacantes	9
Bocha tirada atrás por los Defensor	10

Caballo de polo	4
Caballo Descalificado	21
Caballo Retirado	21
Caballos de polo, equipo para el caballo y cuidado del mismo.	4
Cálculo del Handicap	8
Cambio de Lados	9
Cancha de Juego	6
Comienzo del Juego	9
Comienzo, Interrupción y Reanudación del Juego	8
Como se gana un Partido: Goles	7
Cronometrista y Anotador de goles	6
Cuando No se detiene el Partido	11
Cuidado de los caballos de polo	4
Deberes y Facultades de la Comisión del Torneo	5
Deberes y facultades de la Comisión del Torneo, Arbitros, Jueces, Banderilleros, Cronometrista, Anotador de goles y demás Oficiales	5
Demora Innecesaria	20
Derecho de paso	12
Detención del Juego	9
Duración de los Chukkers	7
Duración del Partido	7
Duración del Partido, Chukkers, Ganador del Partido; Goles y Handicap	7
Ejecución de Penales	18
Equipamiento para el caballo de polo	4
Equipamiento para los jugadores	3
Equipos y jugadores	3
Equipos, jugadores, suplentes y equipamiento	3
Equitación peligrosa	14
Gol Penal	18
Instalaciones de Juego y Equipamiento	6
Jueces y Arbitros	5
Juego Brusco o Abusivo	15
Jugador Expulsado	21
Jugador Retirado	21
Línea de la Bocha	11
Llevar la Bocha sobre sí	11
Marcha y Detención del Reloj	7
Otras Autoridades	6
Otro Tiro	20
Partido Inconcluso	11
Penal de 30 Yardas	18
Penal de 40 Yardas	19
Penal de 60 Yardas (Corner)	20
Penal de 60 Yardas	19
Penales Específicos	18
Pérdida del Casco	16
Pérdida o Rotura del Equipo	16
Reanudación del Juego cuando la Bocha no ha salido de la Cancha	10
Reanudación del Juego después de un Intervalo	10

Rotura del Equipo	16
Saque desde la Línea de 30 Yardas	20
Saque por los Defensores	20
Selección de Sanciones	17
Sujetar	13
Suplentes	3
Tamaño de la Bocha	6
Tiro Libre del Lugar	19
Tiro Libre desde el Centro	19
Uso de la Fusta/Espuelines	14
Uso Incorrecto del Taco	15
Zona de Seguridad	6