



Real Federación Española de Polo

REGLAMENTO DE JUEGO DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE POLO 2015



Real Federación Española de Polo

CONSIDERACIONES GENERALES

El juego del polo, por las características que le son propias, exige quizá como ningún otro, que sus reglamentos sean estrictamente acatados por todos los que lo practican. En cada infracción hay un grado de peligro que puede llegar hasta la producción de sensibles accidentes. Es necesario evitar que ellos se produzcan; así como es necesario que el juego se mantenga en un elevado nivel de corrección y caballerosidad. Esto crea obligaciones que deben ser tenidas en cuenta permanentemente para bien del polo, por todos los que en él intervienen.

Los árbitros tienen responsabilidad de velar por la seguridad del juego exigiendo el cumplimiento de las reglas y castigando toda infracción.

Por otra parte un partido deja de ser interesante cuando se interrumpe frecuentemente para castigar faltas. Es por lo tanto deber de los jugadores no cometerlas, para que el juego resulte agradable. Los componentes de un equipo y especialmente el Capitán deben evitar que sus compañeros jueguen en forma incorrecta; y cuando uno de ellos comete falta, hacerle pedir disculpas -si no lo hubiera hecho espontáneamente- al jugador ofendido y al árbitro. La tarea del árbitro es una tarea de responsabilidad que no le produce diversión alguna ni otra satisfacción que la del haber puesto su buena voluntad al servicio del juego; por eso merece todo respeto en su persona y en sus fallos, aún en el caso de que pudiera creérsele equivocado en cualquiera de ellos. Jugar al polo es un placer; pero dejará de serlo cuando se producen continuas faltas o discusiones que perturban y desvirtúan el ambiente de cordialidad que debe reinar entre los que lo practican y disfrutan de él.

REGLAS GENERALES

1. ALZADA

Puede jugarse en caballos de cualquier alzada.

2. TAMAÑO DE LA CANCHA

- 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 es cerrada; mínimo, 160 metros, si es abierta, y 130 metros, si es cerrada. 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 estas franjas de terreno libre constituyen en conjunto la "zona de seguridad".
- El ancho de la portería será de 7,30 metros.
- Los postes de la portería tendrán por lo menos 3 metros de altura y serán suficientemente livianos para romperse si se les lleva por delante.
- Las tablas de los costados no deberán exceder de 0,27 metros de altura.

3. TAMAÑO DE LA BOLA

El tamaño de la bola será de 78 a 90 milímetros de diámetro y su peso oscilará entre los límites de 120 a 135 gramos.

4. REQUISITOS DE LOS JUGADORES

- El número de jugadores será de cuatro por equipo en todos los partidos.
- Ningún jugador podrá manejar el taco con la mano izquierda.
- Durante un partido un jugador puede ser sustituido por otro solamente si no puede continuar por causa de imposibilidad física o de fuerza mayor. Estas causas



Real Federación Española de Polo

quedarán libradas a la apreciación del árbitro. En este caso, cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de hándicap menor al jugador reemplazado se computará el de éste para todo el partido; es decir, que no modificará el hándicap que se hubiera otorgado. Cuando sea sustituido 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, de acuerdo a la tabla N° 1 inserta al final. Las fracciones de periodo en que se produce el reemplazo se computarán como jugadas íntegramente por el jugador sustituyente. Las fracciones de gol de 0,25 o mayores se contarán como un gol; las menores no se tomarán en cuenta.

- d) En los torneos y partidos cada equipo podrá anotar hasta dos suplentes, quienes podrán actuar indistintamente en reemplazo de los titulares en cualquier partido, La integración 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 no habrá límite de suplentes, 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.
- e) Salvo que la reglamentación del torneo establezca otra cosa, ningún jugador o caballo podrá jugar en más de un equipo. Los suplentes para poder jugar deberán llenar las condiciones exigidas en la reglamentación del torneo o del partido, y el equipo deberá llenar también esas condiciones después realizada la sustitución. Este último requisito no se exigirá cuando un equipo ha empezado a jugar reglamentariamente y teniendo que sustituir a un jugador por causa de fuerza mayor, no encuentre un suplente que ponga el equipo en condiciones reglamentarias, pudiendo continuar en esa forma durante dicho partido y como máximo el siguiente encuentro del torneo. En caso de efectuarse una sustitución, el equipo no podrá nunca jugar con menos hándicap de la clasificación mínima que fijen las condiciones del torneo.
- f) 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 le dará por perdido a los dos, si el torneo es a la americana, o quedarán ambos eliminados si el torneo es por eliminación. Las Comisiones Organizadoras de los torneos o partidos, o los árbitros con la conformidad de aquellas, podrán dejar sin efecto la aplicación de la pena referente a la pérdida del partido a uno o a los dos equipos, por causas justificadas.

5. ARBITROS Y JUECES

- a) Los partidos serán controlados por uno o dos árbitros montados a caballo, en este último caso se designará un juez, que permanecerá fuera de la cancha. Las decisiones del árbitro serán definitivas, salvo cuando existan dos árbitros y estén en desacuerdo, en cuyo caso la decisión del juez será la definitiva.
- b) Las autoridades citadas más arriba serán nombradas por la Comisión Organizadora del torneo o partido, no pudiendo ser recusadas.
- c) Ningún jugador podrá reclamar infracciones al árbitro o árbitros o sus auxiliares.
- d) La autoridad de los árbitros y el juez se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta el final del mismo.
- e) En los partidos de polo oficiales, los árbitros y jueces vienen obligados a cumplimentar el modelo de acta de partidos elaborados por la RFEP, en la que una vez cumplimentada la totalidad de las casilla, deberán consignar en su caso en el espacio impreso destinado a “observaciones” todas las incidencias que se hayan producido durante el desarrollo de los partidos y que dichos árbitros y jueces consideren que deben llegar a conocimiento de los órganos disciplinarios deportivos correspondientes.



Real Federación Española de Polo

- f) El Capitán de uno de los equipos, o los de ambos, que no estén conforme con la actuación de los árbitros y jueces o con todo o parte, podrán dentro de los 30 minutos siguientes a la finalización del partido, consignar su protesta mediante un escrito que se entregará al árbitro o juez encargado de redactar el acta del partido quién lo remitirá junto con el acta oficial al Comité de Disciplina y Competición de la RFEP.

6. CRONOMETRADORES Y ANOTADOR DE GOLES

- a) En todos los partidos se designarán un cronometrador oficial y un anotador de goles, los cuales como auxiliares del árbitro, tendrán carácter de miembro oficial de la competición.
- b) En todos los partidos importantes y cuando sea posible en los demás, se designarán banderilleros. Los mismos se ubicarán en cada arco y señalarán si se ha convertido un gol agitando una banderilla por sobre su(s) cabeza(s); si la bocha ha salido por la línea trasera la moverán horizontalmente a la altura de las rodillas. A petición del árbitro le informarán respecto a los goles, u otras incidencias del juego próximas a su arco, pero los árbitros darán todos los fallos.

7. DURACION DEL JUEGO

- a) Cada periodo de juego constará de siete minutos, sin que deba rebajarse el tiempo jugado de más. La duración máxima de un partido será de seis periodos, quedando librado su número definitivo al criterio de las autoridades organizadoras del torneo o partido. Los intervalos entre cada periodo serán de tres minutos.
- b) En los partidos de máxima duración jugados con hándicap, el bando que tenga el hándicap total mayor concederá el 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 realizan con una duración menor que la máxima, la diferencia de los hándicaps se establecerá proporcionalmente de acuerdo al número de periodos jugados, según la tabla nº 2 inserta al final. Todas las fracciones de un gol se computarán, como medio gol. Los errores en los hándicaps o en la concesión de gol podrán ser objetados antes, durante o hasta 30 minutos de finalizado el partido al árbitro o a la Comisión Organizadora del torneo, no admitiéndose después ninguna reclamación salvo observación a resolver una vez finalizado el mismo.
- c) Con excepción de los intervalos citados más arriba, el juego debe ser continuo, y no se descontará tiempo por cambio de caballos realizados durante un periodo, salvo lo prescrito en la regla de cancha 22.
- d) Todos los periodos salvo el último terminarán después de transcurrido el tiempo establecido, tan pronto como la bocha salga del terreno de juego, toque las tablas laterales o suene el silbato del árbitro o hayan transcurrido treinta segundos desde que sonó la campana, en cuyo momento sonará una segunda campana, ante lo cual el árbitro hará sonar el silbato dando por concluido el chuker. En caso de empate en el último periodo se aplicará también la doble campana. Cuando el chuker hubiese finalizado con el tañido de la segunda campana, el chuker siguiente se iniciará de acuerdo a la regla de la cancha 23.
- e) Se hará sonar una campana para hacerle saber al árbitro que el tiempo del periodo ha terminado. Después de eso cuando la bocha salga de juego o toque las tablas, el árbitro tocará pito para hacer terminar el periodo. El juego continuará siempre hasta que el árbitro toque el pito, salvo lo dispuesto para el último periodo en el inciso h).

Nota.- Si se desea puede usarse un gong, un clarín u otra señal en lugar de la campana.

- f) Si se sanciona una infracción después del toque de campana, la pitada del



Real Federación Española de Polo

- árbitro termina el periodo y la penalidad será cumplida al principio del periodo siguiente.
- g) El juego puede ser detenido en dos formas distintas:
- 1) Cuando el tiempo durante el cual el juego está detenido NO DEBE ser contado como parte del tiempo de juego del periodo (es decir, cuando el reloj debe ser detenido). Para indicarle esto al cronometrador el árbitro debe dar una sola pitada fuerte. Esta forma es la usada para los fouls, para el penal 7 y para los casos de las reglas de cancha 11, 14, 20 y 22.
 - 2) Cuando el tiempo durante el cual el juego está detenido DEBE ser contado como parte del tiempo de juego del período (es decir, cuando el reloj no debe ser detenido). Esto ocurre cuando la bocha sale de juego, a través del arco o sobre las tablas, las líneas laterales o las líneas traseras (salvo si es impulsada por sobre la línea trasera de un defensor). Por regla general el juego parará automáticamente, pero si continúa (es decir, si la bocha es golpeada nuevamente hacia adentro de la cancha después de traspasar la línea trasera o las laterales), el árbitro debe dar dos pitadas cortas. Esto indicará al cronometrador que no debe deducir el tiempo.
- h) El último período terminará, a pesar de estar aún la bocha en juego, con el primer tañido de la campana final, salvo el caso de empate en los partidos jugados por eliminación.
- i) En el caso de empate, el último período se prolongará hasta que la bocha salga de juego o toque las tablas o hayan transcurrido 30 segundos desde que sonó la campana, y si aún subsiste el empate, después de un intervalo de cinco 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 bandos obtenga un gol, en el que finalizará el partido. Esta regla no se aplicará en los torneos jugados a la americana.
- j) En caso de concederse una penalidad dentro de los 5 segundos del final del partido, el cronometrista concederá 5 segundos de juego, contados a partir del momento en que se ejecuta la penalidad. De sancionarse una nueva infracción dentro de los 5 segundos concedidos, se procederá de igual manera. El partido terminará como siempre, con el primer tañido de la campana final.
- k) Una vez que un partido se ha iniciado será jugado hasta el final, salvo si es detenido por el árbitro por alguna causa inevitable que impida terminarlo el mismo día, como falta de luz y 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 bola, en la primera oportunidad favorable, a decidirse por la Comisión Organizadora del torneo.

8. COMO SE GANA UN PARTIDO

El bando que anote más goles ganará el partido.

9. CASCO O GORRA DE POLO

No se permitirá jugar a nadie en torneos o partidos sin un casco o gorra de polo con su correspondiente barboquejo.

10. COLORES PARECIDOS

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



Real Federación Española de Polo

II REGLAS DE CANCHA

1. DEFINICIÓN DE "FALTA"

Cualquier infracción a las reglas de cancha, constituye "falta" y el árbitro podrá detener el juego; pero quedará libre 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 la falta.

2. BOLA MUERTA

El árbitro llevará un silbato que usará cuando desee detener el juego. Cuando lo hace la bola se considera muerta hasta que ordene jugar de nuevo, pero el tiempo se descuenta solamente en la regla general 7. g).

3. CABALLOS INHABILITADOS PARA JUGAR

Penalidad 10.a

- a) No se permitirá caballos tuertos, con vicios o que estén fuera del debido control.

4. PARTES PROHIBIDAS DEL EQUIPO DEL CABALLO

Penalidad 10.b

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

NOTA.- El taco o ramplón móvil es permitido para que cuando se gaste pueda ser cambiado por uno nuevo sin volver a herrar.

El espíritu de esta disposición es que el taco o ramplón móvil se asemeje, en todo lo posible, a la forma reconocida de taco o ramplón fijo, y no autoriza la colocación de puntas de variadas formas, y del taco o ramplón más que en el talón de las herraduras de atrás.

5. PRENDAS PROHIBIDAS PARA LOS JUGADORES

Penalidad 10.c

- 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.

6. ZONA DE SEGURIDAD

Penalidad 5.

- a) Nadie podrá entrar a la cancha durante el juego, por ningún motivo, salvo los jugadores y los árbitros. El jugador que precise un taco, un petisero u otra ayuda de persona extraña debe dirigirse a las tablas o a las líneas laterales o traseras para procurárselo. Nadie puede entrar a la cancha para ayudarlo.
- b) Nadie podrá entrar dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los jugadores, los árbitros, el juez, los ayudantes de árbitro, y los alcanzadores de tacos.
- c) Cuando el juego está detenido, el árbitro permitirá el ingreso a la cancha del ayudante del jugador a efectos que le pueda alcanzar, un petiso que debe cambiar o auxiliarlo en lo que concierne a su equipo, a fin de no demorar innecesariamente el partido.



Real Federación Española de Polo

7. INICIACIÓN DEL JUEGO

Penalidad 5.

Al comienzo del partido los dos bandos se alinearán en medio de la cancha debiendo colocarse cada bando en su lado respectivo, detrás de la línea del centro, **con una separación entre ambos equipos de al menos un metro**. El juez arrojará la bocha de arrastrón con fuerza entre las dos líneas opuestas de jugadores desde una distancia mínima de cinco metros **y siempre en dirección de la tabla hacia el interior de la cancha**, debiendo permanecer los jugadores inmóviles hasta que la bocha haya salido de la mano del juez.

Después de marcarse un gol, el juego se reiniciará en el medio de la cancha tal y como se establece en el párrafo anterior

NOTA. Para preservar el buen estado de la cancha, el juez podrá tirar la bocha en cualquier lugar de la línea del centro de la misma, salvo a menos de 20 metros de las tablas.

8. CÓMO SE MARCA UN GOL

Se marca un gol cuando la bocha traspasa completamente la línea de gol por entre los postes o su prolongación. En caso de una bocha rota la parte más grande es la que cuenta.

NOTA: 1: Si la bocha se introdujera dentro de un poste, el árbitro tocará pito y arrojará una bocha en la forma prescrita en la regla 23.

NOTA: 2: Cuando actúan dos árbitros uno de ellos hace sonar el silbato para cobrar un foul, simultáneamente (al mismo tiempo) que se convierte en gol, o que la bocha sale fuera de 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.

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

9. CAMBIO DE LADOS

- Después de cada gol se cambiará de lado, salvo cuando se concede un gol por la aplicación de la penalidad 1.
- También se cambiará de lados si no se hubieran marcado goles hasta la mitad del partido (en un partido de 5 períodos después del tercer período) y el juego se reanudará en la situación que corresponda al cambio de lados. Después de marcarse un gol, el juego se reiniciará en el medio de la cancha como lo establece la regla de cancha 7. Se les concederá a los jugadores un tiempo razonable para llegar al medio de la cancha a un galope corto y tomar sus posiciones.
- Si el árbitro inadvertidamente permite la alineación equivocada de los bandos, Suya es la responsabilidad y no habrá remedio, pero si al final del período no se ha marcado un gol entonces se hará el cambio de lados.



Real Federación Española de Polo

10. BOLA TIRADA ATRÁS POR LOS ATACANTES

- a) Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada por un jugador del bando atacante, el bando defensor efectuará un saque desde el punto por donde la bocha cruzó la línea trasera, pero a 3,5 m. por lo menos de los postes del arco o de las tablas, y luego que el juez dé la orden de juego. Ninguno del bando atacante podrá estar a menos de 27,45 m. (30 yardas) de la línea trasera hasta que la bocha sea golpeada o se intente golpearla; pudiendo los defensores colocarse donde quieran. En el saque debe entenderse por bocha golpeada o su intento, 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 árbitro debe dar la orden, y no permitirá que se saque antes.

Penalidad 8

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

11. BOLA ATRÁS POR LOS DEFENSORES

Penalidad 6

Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada o tocada con cualquier parte del taco por un jugador del bando defensor ya sea directamente o después de tocar en su propio petiso o en el mismo, en las tablas o en los postes del gol, se aplicará el Penal 6. Si antes de salir de juego la bocha toca algún otro jugador o petiso, se hará un saque de acuerdo con la regla de cancha 10.

12. BOLA TIRADA AFUERA

- a) Para que se considere fuera de juego, la bola debe haber traspuesto por completo las líneas laterales o las tablas.
- b) Si la bola sale de juego por las líneas laterales o las tablas. Debe ser arrojada a la cancha por el árbitro con fuerza y de arrastrón desde el punto exacto por donde salió en una línea imaginaria paralela a las dos líneas de gol y entre las dos filas opuestas de jugadores, estando cada bando de un lado de esa línea imaginaria, Ningún jugador podrá estar a menos de 5 metros de las tablas (o 10 metros de las líneas laterales en caso de cancha sin tablas). Los jugadores deben permanecer inmóviles hasta que la bola haya salido de la mano del árbitro. Se concederá un tiempo razonable para que los jugadores se alineen.

13. REANUDACION DEL JUEGO DESPUÉS DE UN INTERVALO

Cuando el juego se reinicia después de un intervalo, la bola será puesta en juego en la forma en que hubiera seguido el juego si no hubiera habido intervalo, es decir, de acuerdo a las reglas de cancha 9,10,12 o 23, según sea el caso. Si la bola hubiera tocado las tablas sin salir de la cancha al final del período anterior, será puesta en juego de acuerdo a la regla de cancha 12, como si hubiera pasado por sobre las tablas. El árbitro no debe esperar a los jugadores que se atrasen.

NOTA: La regla general 7f) trata de la reiniciación del juego cuando un período termina con una falta.

14. BOLA ROTA O ENTERRADA

Si la bola se ha roto o está enterrada, el árbitro. Según su criterio, hará detener el juego y



Real Federación Española de Polo

arrojará una bocha en la forma prescrita en la regla de cancha 23.

NOTA 1: Es conveniente que el juego se detenga y se cambie la bocha, cuando la bocha rota está en una posición tal que ninguno de los dos bandos resulta favorecido.

NOTA 2: Si la bocha está enterrada el árbitro debe tocar silbato inmediatamente, pero si antes de hacerlo un jugador consigue moverla, el árbitro debe dejar que el juego continúe.

15. LLEVAR LA BOLA SOBRE SI.

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

16. CRUCES.

- a) Ningún jugador podrá cruzar a otro que lleve la línea de 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 bola, cuando ésta es desviada imprevistamente y por un corto trecho. Ningún jugador podrá cruzar o doblar hacia la derecha o izquierda atravesando la línea de un contrario que ha entrado en esa línea con la excepción de que por la velocidad y distancia no cree peligro para ninguno de los dos jugadores. Un jugador cruzando detrás de otro jugador en la línea de la bocha cometerá infracción si cruza a otro jugador siguiendo la línea

Comentario para los Árbitros.

En el momento que un jugador en posesión de la bocha sujeta o levanta para girar para cualquiera de los dos lados, el árbitro debe estar alerta a la probabilidad que este cometiera una falta si un contrario lo estuviera siguiendo de cerca. La falta se deberá penalizar, si el jugador que lo sigue permaneciera en la misma línea a velocidad y distancia que pusiera a los dos en peligro de causar un accidente. El jugador con la posesión de la bocha tiene la opción de pegarle para adelante o para atrás. Si le pegara abierto y tomara la nueva línea sin reducir no sería penalizado.

- b) Dos jugadores que sigan la línea de la bocha pechándose tienen derecho a la misma con preferencia a todos los demás jugadores,
- c) El jugador que siga la línea de la bola por el lado del lazo de su caballo tiene derecho a la misma con preferencia a los otros jugadores.
- d) Un jugador que corre al encuentro de la bola en la línea de la misma tomándola por el lado del lazo, tiene derecho a la bola, salvo en el caso de encontrarse con los jugadores del inciso a).
- e) Ningún jugador puede penetrar en la línea de la bola por delante del jugador que se halle en posesión de ella, salvo a una distancia que no haya posibilidad de choque o peligro para cualquiera de ellos. Si un jugador entra debidamente en la línea de la bola, otro no puede pecharlo desde atrás, debiendo pegar a la bola por el lado izquierdo.
- f) Cuando dos o más jugadores corran en la dirección general que lleva la bola, tiene preferencia a la misma el que corre en menor ángulo a la línea de la bola. En caso de llevar el mismo ángulo, tiene preferencia el que tenga la línea de la bola a su derecha. La misma regla se aplicará en el caso de jugadores que vengan al encuentro de la bola.
- g) Cualquier jugador que corra en la dirección de la bola en un ángulo con su trayectoria, tiene mayor derecho a ella que cualquier otro jugador que corra también en ángulo, pero en



Real Federación Española de Polo

- dirección contraria.
- h) Ningún jugador será considerado con derecho a la bola, en razón de haber sido el último en pegarle, si después de hacerlo se hubiere desviado de la dirección exacta que lleva.
 - i) El derecho a la bola lo tiene el jugador cuando pega por el lado derecho de su caballo (lazo). Si se coloca para pegarla del lado izquierdo (montar) y de esta manera pusiera en peligro a algún otro jugador, pierde este derecho y deberá cederlo al jugador que se haya colocado para hacer un tiro que no hubiera representado un peligro para ambos, si el primero de estos jugadores hubiera estado pegando del lado derecho (lazo), Si dos jugadores corren en direcciones opuestas para pegar a la bola, deberán pegar por el lado derecho (lazo) de sus caballos.
 - j) Si uno o varios jugadores vienen corriendo en la línea de la bola 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.
 - k) En el caso de que un jugador en posesión de la bocha cambie bruscamente la dirección de la misma, pegándole hacia un jugador del bando contrario, éste tiene derecho de paso sobre la nueva línea sin que ello constituya infracción.
 - l) En el supuesto de 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 sólo podrá hacerse nuevamente de la bocha, entrando al revés.
 - m) Un jugador en posesión de la bocha, marcado por un jugador del bando contrario, deberá mantenerse en movimiento. En caso que se detenga o avance al paso, el árbitro hará sonar su silbato y efectuará un throw-in en el lugar (Regla de cancha 23).
 - n) Cuando la velocidad del juego, se detiene o solo continúa al paso, debido a que el jugador atacante camina, galopa en un mismo lugar o se detiene y teniendo un jugador del bando defensor en posición de atentar una jugada defensiva, el Árbitro deberá parar el partido y reanudarlos con un throw in. El jugador en posesión de la bocha debería haber continuado moviendo la bocha. Una vez que el jugador defensor está en posición de defender, solamente se permitirá un toque, el jugador atacante debe galopar con la bocha intentando pasar al contrario o golpearla largo. En caso contrario, el árbitro deberá parar el partido y reanudarlos con throw in.

El jugador atacante es considerando que está siendo marcado cuando el jugador defensor está a la distancia de un caballo y en posición de hacer una jugada defensiva en cualquiera de los lados del jugador atacante.

Si el jugador atacante para o sujeta debido a que el jugador defensor entró en la línea de la bocha, esa falta ha de cobrarse en contra del jugador defensor y el juego se reanuda con el penal apropiado.

17. EQUITACIÓN PELIGROSA

Penalidades (1-2-3-4 ó 5)

Ningún jugador deberá correr exponiendo a peligros, como por ejemplo:

- a) Cargando en un ángulo que resulte peligroso para un jugador o su caballo, o detrás de su montura
- b) Haciendo zigzag delante de otro jugador que vaya al galope, de tal manera que le obligue a sujetar o arriesgar una caída.
- c) Volcando su caballo a través o por sobre las manos o patas de otro caballo, a riesgo de hacerlo caer, etc.
- d) Cargando a un contrario, obligándolo a cometer un cruce. (Ejemplo V)



Real Federación Española de Polo

- e) Corriendo hacia un contrario intimidándolo y obligándolo a desviar o errar su tiro, aún cuando en realidad no se produzca la "falta" o el cruce.
- f) Dos jugadores del mismo equipo no pueden cargar a un contrario a un mismo tiempo.

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

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

18. JUEGO BRUSCO

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

19. USO INCORRECTO DEL TACO

Penalidades (1 -2 -3-4 6 5)

Ningún jugador puede enganchar el taco de un contrario sino cuando está, respecto al petiso del contrario, del mismo lado que la bocha o directamente atrás; y su taco no debe pasar por arriba ni por debajo del cuerpo del petiso contrario ni a través de sus patas o manos. El taco debe ser enganchado y no golpeado cuando el contrario esté en la acción de pegarle a la bocha y solamente de la horizontal del hombro para abajo.

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

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

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

Penalidad 5

Ningún jugador podrá castigar su petiso con su taco.

Penalidades (2-3-4 o 5)

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

20. PÉRDIDA DEL CASCO O GORRA Y ROTURAS EN EL EQUIPO

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



Real Federación Española de Polo

- b) En cuanto a los accidentes en el equipo del caballo el juego debe detenerse en los siguientes casos:
1. Rotura de freno.
 2. 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.
 3. Rotura o desprendimiento de la cincha.
 4. Desprendimiento de cualquiera de las vendas; pero si el árbitro ha visto que no ha quedado unida a la pata o mano de caballo, podrá dejar continuar el juego.

(El juego no debe pararse: por rotura o desprendimiento de la barbada; por estribera o bajador roto.)

21. JUGADOR DESMONTADO

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

22. ACCIDENTE O LESIÓN

- a) Si un caballo se cae o se manca, o si un jugador o caballo se lesionan, o en caso de un desperfecto en el apero de un caballo que, en opinión del árbitro, pueda significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores, el árbitro hará detener el juego. Lo que constituye una caída se deja a la discreción del árbitro.
- b) Si un jugador se cae de su caballo, el árbitro no debe hacer detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado.
- c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con la cláusula a) vista más arriba, el árbitro reiniciará el juego en la forma prescrita en la regla de cancha 23, inmediatamente que el jugador interesado esté listo para volver a jugar, El árbitro no esperará a ningún otro jugador que pueda no estar presente,
- d) Si un jugador se lesiona, se le concederá un plazo de 15 minutos para que se restablezca. Si el jugador lesionado no puede jugar después de 15 minutos, el juego se reiniciará con un suplente en lugar del jugador lastimado. Sin embargo, si el jugador lesionado ulteriormente se repone, puede entrar en lugar del jugador que lo suplía.

23. REINICIACIÓN DEL JUEGO CUANDO LA BOLA NO HA SALIDO DE LA CANCHA

Si por cualquier razón el juego debe detenerse sin que la bola haya salido de la cancha, se reiniciará de la siguiente forma. El árbitro se parará en el punto donde estaba la bola cuando tocó pito, mirando hacia la lateral más cercana, pero por lo menos a 20 metros de las tablas o línea lateral. Los dos bandos tomarán sus posiciones poniéndose cada uno a un lado de la línea imaginaria paralela a las líneas del gol que pasando por el árbitro vaya de una línea lateral a otra. Ningún jugador debe estar a menos de 5 metros del árbitro. El árbitro arrojará la bola con fuerza y de arrastrón por entre las filas opuestas de jugadores, hacia la línea lateral más cercana, debiendo los jugadores permanecer inmóviles hasta que la bola haya salido de su mano.

24. FACULTAD OTORGADA A LOS ÁRBITROS

- a) Si durante un partido surgiere cualquier incidencia o cuestión no prevista en estas reglas, tal incidencia o cuestión será decidida por el árbitro, o árbitros. Si los árbitros no están de acuerdo, la decisión del juez será definitiva.
- b) Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario, de acuerdo con la ventaja que confieren el bando infractor. Cuando figura más de una penalidad, en el margen de las reglas, la penalidad a aplicarse es dejada al criterio del árbitro o de los árbitros y será sometida al juez solamente en el caso de no estar los árbitros de acuerdo en



Real Federación Española de Polo

la penalidad.

III PENALIDADES

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 pegarla y errado. Debe entenderse por pegado o su intención la acción destinada a poner en juego la bocha. Se suprime para todas las ejecuciones de penales, el pasar por la bocha sin intentar pegarle o dar vuelta en redondo durante la aproximación final. Su sanción es un throw-in.

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

Los penales 2, 3, 4 y 6 deberán ser ejecutados de un solo golpe (salvo que el penal 2 se haya optado por ejecutarlo del lugar). En consecuencia el jugador que ejecuta el penal, no podrá hacer un dribbling preparatorio para sí mismo o para un compañero. Las infracciones a esta Regla serán sancionadas con un throw-in (Regla de Cancha 23).

Ninguna infracción cometida a un jugador del bando atacante, cuando el juego esté dentro de los 54,90 m. (60 yardas) será sancionada una penalidad menos favorable que Penal 4. El tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción, como opción del capitán del bando perjudicado, sólo es aplicable en el caso del Penal 2 a).

1. PENALIDAD GOL

- a) Si en la opinión del árbitro un jugador comete una infracción peligrosa o deliberada para salvar un gol en la proximidad del mismo, se concederá un gol al bando perjudicado.
- b) Una vez que se reanude el juego no se cambiará de lado y la bola deberá ser tirada en donde se produjo la infracción, hacia el costado más próximo de la cancha.

2. PENALIDAD DE 30 YARDAS

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 27,45 m (30 yardas) de la línea trasera del bando infractor frente al medio del arco o si se prefiere, desde donde se cometió el «foul» (a elección del capitán del bando perjudicado). Todo el bando infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero fuera del arco. Los jugadores del bando que ejecuta la pena deberán estar detrás de la línea de las 30 yardas. Si el capitán del bando perjudicado elige tirar el penal desde el sitio donde se cometió el foul, ninguno del bando infractor debe estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la bocha, en este último caso los jugadores del bando atacante deberán estar detrás de la línea de la bocha.

- a) El bando infractor no podrá defender la ejecución del penal.
 - a 1) El equipo que ejecuta la falta solo podrá golpear o intentar golpear la bocha una sola vez si ha optado tirarla desde 30 yardas. Si opta por ejecutarlo del lugar donde se ha cometido la falta, en este caso podrían golpearla mas veces sin levantar el taco por encima del hombro y el equipo defensor podría salir a defender el intento de gol.
 - a 2) Si al ser golpeada la bocha no llega a salir de la cancha el árbitro hará sonar su silbato cuando esta haya parado y el juego se reanudara con un golpe para el equipo defensor desde el punto que haya quedado la bocha.
- b) Si al ejecutarse el Penal 2 (30 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera



Real Federación Española de Polo

resultado gol, pero es detenido por el bando infractor, que hubiese salido por entre los postes del arco o que hubiese transpuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro será considerado como un gol para el bando perjudicado.

3. PENALIDAD DE 40 YARDAS

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 36,60 m (40 yardas) de la línea de gol del bando infractor frente al medio del arco. Todo el bando infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero fuera del arco. Los jugadores del bando que ejecuta la pena deberán estar detrás de la línea de las 40 yardas.

- a) El bando infractor sí podrá defender la ejecución del penal.
 - a 1) El equipo que ejecuta la falta solo podrá golpear o intentar golpear la bocha una sola vez.
 - a 2) Si al ser golpeada la bocha no llega a salir de la cancha el árbitro hará sonar su silbato cuando esta haya parado y el juego se reanudara con un golpe para el equipo defensor desde el punto que haya quedado la bocha.
 - a 3) Si al ejecutarse el Penal 3 (40 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado gol, pero es detenido por el bando infractor que hubiese salido por entre los postes del arco o que hubiese transpuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro será considerado como un gol para el bando perjudicado.”

4. PENALIDAD DE 60 YARDAS (FRENTE AL GOL)

Un golpe libre a la bola desde un punto situado a 54,90 metros (60 yardas) de la línea de gol del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la bola, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

5. TIRO LIBRE

- a) Un golpe libre a la bola desde donde estaba cuando se cometió la infracción, pero por lo menos a 4 metros de las tablas o de las líneas laterales, Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la bola, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera,
- b) Un golpe libre a la bola del medio de la cancha, ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la bola, pudiendo al bando perjudicado colocarse donde quiera.

6. PENALIDAD DE 60 YARDAS (FRENTE A DONDE SALIÓ LA BOLA)

Un golpe libre a la bola desde un punto situado a 54,90 metros (60 yardas) de la línea trasera, frente al sitio por donde salió la bola, pero por lo menos a 4 metros de las tablas o de las líneas laterales. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la bola, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

7. OTRO TIRO

Si el bando infractor no actúa correctamente al ejecutarse el Penal 2, el 3, el 4, el 5, o el 6, se le considerará otro golpe libre a la bocha al bando perjudicado desde el mismo lugar y bajo las mismas condiciones que antes, salvo que se haya marcado un gol o que se haya concedido uno.

8. SAQUE POR LOS DEFENSORES

Si el bando perjudicado no ejecuta correctamente la penalidad 2 o 3, se les concederá a los defensores un saque desde el medio de su gol. Ninguno del bando atacante podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la línea trasera hasta que se pegue a la bola o se intente pegarle,



Real Federación Española de Polo

pudiendo los defensores colocarse donde quieran.

9. SAQUE DE LA LÍNEA DE 30 YARDAS

Si el bando atacante no cumple correctamente la regla de cancha 10, se les concederá a los defensores un saque desde la línea de 30 yardas, frente al lugar donde se ejecutó el primer saque o hubo de ser ejecutado. Ninguno de los atacantes podrá estar a menos de 27,45 metros (30 yardas) de la bola hasta que ésta es golpeada o se intente golpearla, pudiendo los defensores colocarse donde quieran. Por infracción de la penalidad 7 b) o cualquier ulterior infracción de la penalidad 7 c) cometida por el bando atacante, se concederá a los defensores otro saque de la línea de las 30 yardas

10. OTRO TIRO

- a) Cuando los dos bandos simultáneamente infringen las leyes que regulan la ejecución del Penal 2 o del 3, el árbitro pondrá en juego la bocha en el lugar en que debía tirarse el penal en la forma establecida en el punto 23.
- b) Será sancionado como infracción la demora en tirar un penal, la razonabilidad de la demora quedará a criterio de los árbitros, según las circunstancias de la situación. La sanción consistirá en que el árbitro sonará el silbato, para llamar la atención de los jugadores, y luego arrojará la bocha según lo establecido en la Regla de Cancha 23.

11. SAQUE DEL ÁRBITRO

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

12. CABALLO DESCALIFICADO

Por infracción a la regla de cancha 3 el árbitro ordenará que el caballo sea retirado de la cancha y le impedirá que vuelva a jugar durante el partido.

NOTA.- El caso de un caballo tuerto debe ser informado por escrito por el árbitro a la comisión organizadora del torneo, quien tomará providencias del caso para asegurar que el caballo no sea jugado nuevamente en ningún torneo.

13. CABALLO RETIRADO

Por infracción a la regla de cancha 4 el árbitro ordenará que el caballo sea retirado de la cancha y le impedirá jugar de nuevo hasta que sea eliminada la causa de la infracción.

14. JUGADOR RETIRADO

Por infracción a la regla de cancha 5 el árbitro ordenará el retiro de la cancha del jugador y le impedirá jugar de nuevo hasta que haya eliminado la causa de la infracción.

NOTA.- En los tres casos citados más arriba el juego debe reanudarse inmediatamente, como se establece en la regla de cancha 23 y debe continuar mientras el jugador esté cambiando de caballo o eliminando la causa de la infracción.

15. JUGADOR EXCLUIDO

El árbitro puede excluir a un jugador del juego, además de cualquier otra penalidad, en caso de una "falta" peligrosa y deliberada o por conducta perjudicial al juego. El bando al que pertenece



Real Federación Española de Polo

el jugador excluido deberá continuar con tres jugadores solamente o perderá el partido.

NOTA 1.- La facultad del árbitro a excluir a un jugador de juego, podrá ser temporal o definitiva. Por tal motivo se aconseja a los jueces la aplicación gradual de esta norma efectuando exclusiones temporales por el tiempo que considere adecuado conforme la gravedad de la infracción cometida. En todos los casos se recomienda que el reingreso del jugador excluido temporalmente, se efectúe con la iniciación de un chuker.

NOTA 2.- Las circunstancias que motivaron la aplicación de esta penalidad deberán ser informadas por escrito por el árbitro a la Comisión Organizadora del torneo, a fin de que ésta pueda decidir si el caso debe ser llevado a la autoridad superior. Cuando se trata de torneos patrocinados o interclubs, la comunicación deberá igualmente ser enviada por el árbitro a la Asociación RFEP.

16. TARJETA AMARILLA

Se establece el uso de la tarjeta amarilla por parte de los árbitros que actúen en todo tipo de torneos que se disputen en España. La tarjeta amarilla se utilizará para sancionar cualquier conducta **Falta de disciplina** durante la celebración de un partido.

El árbitro, ante el hecho, que a su criterio justifique tal sanción exhibirá al o a los culpables la tarjeta amarilla elevándola con el brazo extendido, para que sea visible por parte de las autoridades y el público en general. *En caso de actuar dos árbitros, la decisión debe ser compartida y en caso de no estar de acuerdo deberán consultar al juez.*

La decisión de sancionar con una tarjeta amarilla es irrevocable, una vez exhibida por los árbitros tienen la obligación de comunicar a la Federación Española de Polo el o los nombres de los jugadores sancionados, informando muy brevemente el motivo de la sanción. La Federación Española de Polo llevará un registro de tarjetas amarillas, donde figura el nombre del sancionado, fecha, lugar, motivo de la sanción y el o los árbitros que mostraron la tarjeta amarilla. (El jugador que sea sancionado con tres tarjetas amarillas durante la misma temporada, quedará automáticamente suspendido por un partido oficial, el plazo para determinar la fecha del partido empezará a contar a partir del día siguiente de haber sido sancionado con la tercera tarjeta.)

A partir de la entrada en vigor de estas disposiciones, los árbitros deberán llevar una tarjeta amarilla de un tamaño aproximado de 15 cm. por 10 cm. en todos los torneos que se realicen siendo esta obligación asumida de forma solidaria por los clubes donde se celebren partidos oficiales.

Lo establecido en estas disposiciones, no limita ni excluye las demás facultades que tienen los árbitros durante un partido, ya sea la de sancionar más severamente, incluso con la **expulsión**, castigar con **falta técnica** o **informar** a la Federación Española de Polo las conductas e indisciplinas de los jugadores.



Real Federación Española de Polo

TABLA N°1

GOLES A INCREMENTAR A UN EQUIPO ANTE EL REEMPLAZO DE UN JUGADOR DE MAYOR HÁNDICAP

Jugando a 6 Chukkers										
Periodos jugados por el suplente	Diferencia de HCP									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9
4	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
3	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2

Jugando a 5 Chukkers										
Periodos jugados por el suplente	Diferencia de HCP									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	1	2	3	3	4	5	6	7	7	8
3	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2

Jugando a 4 Chukkers										
Periodos jugados por el suplente	Diferencia de HCP									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3



Real Federación Española de Polo

TABLA NUM. 2

VENTAJA DE LOS EQUIPOS SEGÚN DIFERENCIA DE HÁNDICAP Y CHUKKERS A JUGAR

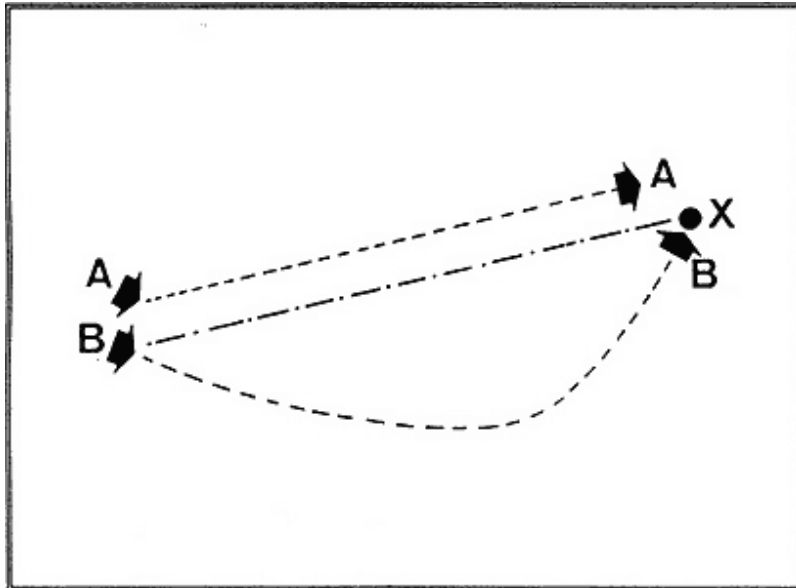
Diferencia de Hándicap	Hándicap que corresponde		
	6 P	5 P	4P
1	1	½	½
2	2	1 ½	1 ½
3	3	2 ½	2
4	4	3 ½	2 ½
5	5	4 ½	3 ½
6	6	5	4
7	7	5 ½	4 ½
8	8	6 ½	5 ½
9	9	7 ½	6
10	10	8 ½	6 ½
11	11	9 ½	7/7 ½
12	12	10	8
13	13	10 ½	8 ½
14	14	11 ½	9 ½
15	15	12 ½	10
16	16	13 ½	10 ½
17	17	14 ½	11 ½
18	18	15	12
19	19	15 ½	12 ½
20	20	16 ½	13 ½



Real Federación Española de Polo

EJEMPLO I.

REGLA DE CANCHA 16 (H). - BOLA EN POSESIÓN DEL QUE SIGUE LA LÍNEA.



B, con la bola, le pega hacia **X** y corre detrás de ella, describiendo un medio círculo. **A**, en un buen caballo, sigue directamente la línea de la bola.

En **A' B'** es inevitable una colisión.

Aun cuando **B**, es quien ha pegado último a la bola, 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 bola.

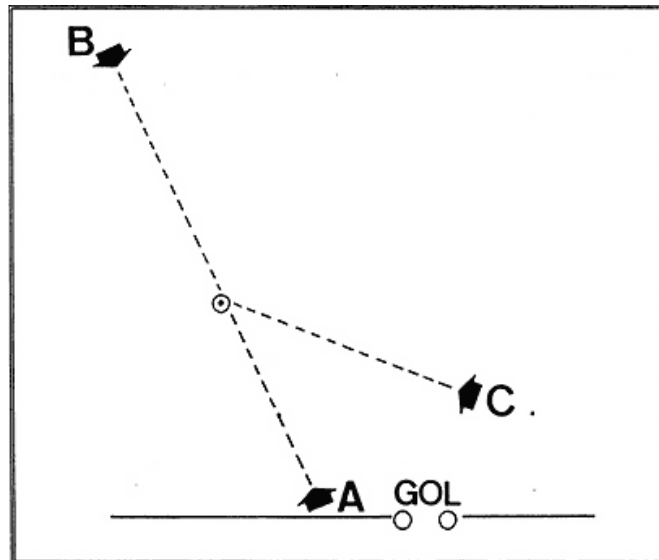
A es considerado con derecho a la bola y debe hacersele lugar.



Real Federación Española de Polo

EJEMPLO II.

REGLA DE CANCHA 16 (C).



A saca la bola desde atrás hacia X.

B corre al encuentro de ella y C corre a tomarla.

Un encuentro es inevitable entre B y C en X.

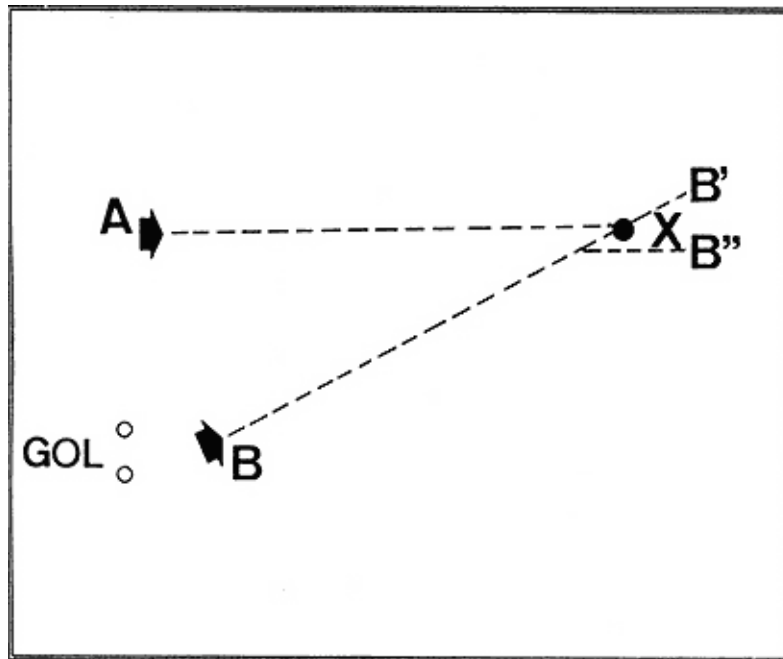
Debe hacerse lugar a B, por cuanto él se halla en la línea en la que se ha hecho rodar la bola, aún cuando venga en una dirección contraria a aquella, mientras que C debería cruzar esa línea.



Real Federación Española de Polo

EJEMPLO III.

REGLA DE CANCHA 16. - CRUCE



A pega a la bola hacia X.

Si **B** puede sin duda alguna alcanzar la bola en **X**, sin obligar a **A** sujetar para evitar un encuentro, se considera que **B** tiene derecho a la bola y puede pegar un revés por el lado del lazo en **B'**.

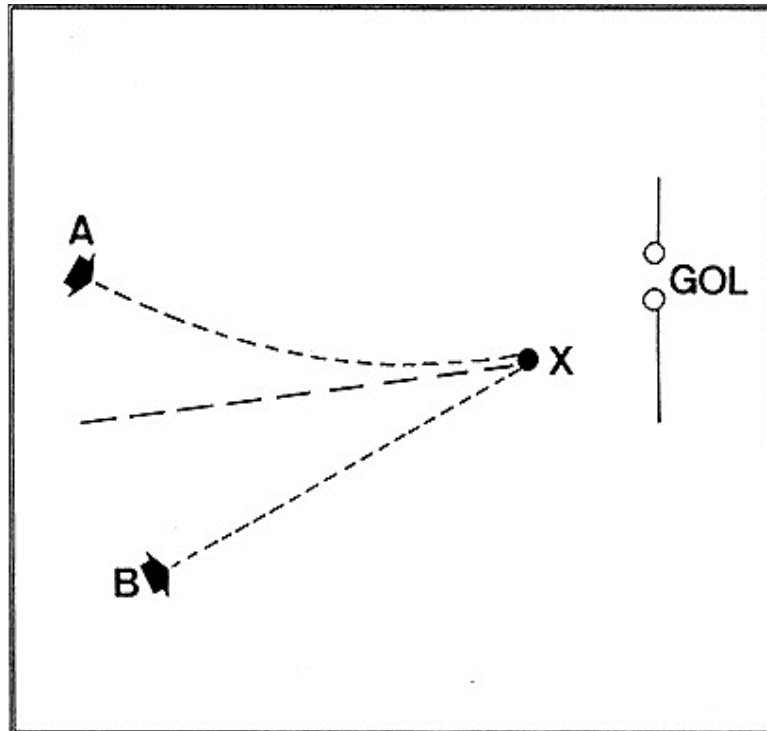
Pero si existen dudas fundadas, entonces es deber de **B** girar hacia la **B''** (la línea de la bola), y tomar un revés por el lado de montar, y si al dar este revés o después, su caballo cruza en lo más mínimo la línea de la bola deberá dársele un cruce en su contra.



Real Federación Española de Polo

EJEMPLO IV.

REGLA DE CANCHA.



La bola ha sido golpeada hacia **X**.

Ni **A** ni **B** le han pegado.

Ambos arrancan para alcanzar la bola con igual derecho. Es probable se produzca un encuentro en **X**. Debe hacerse lugar a **A**, en razón de haber seguido más cerca de la línea en que la bola ha venido corriendo.

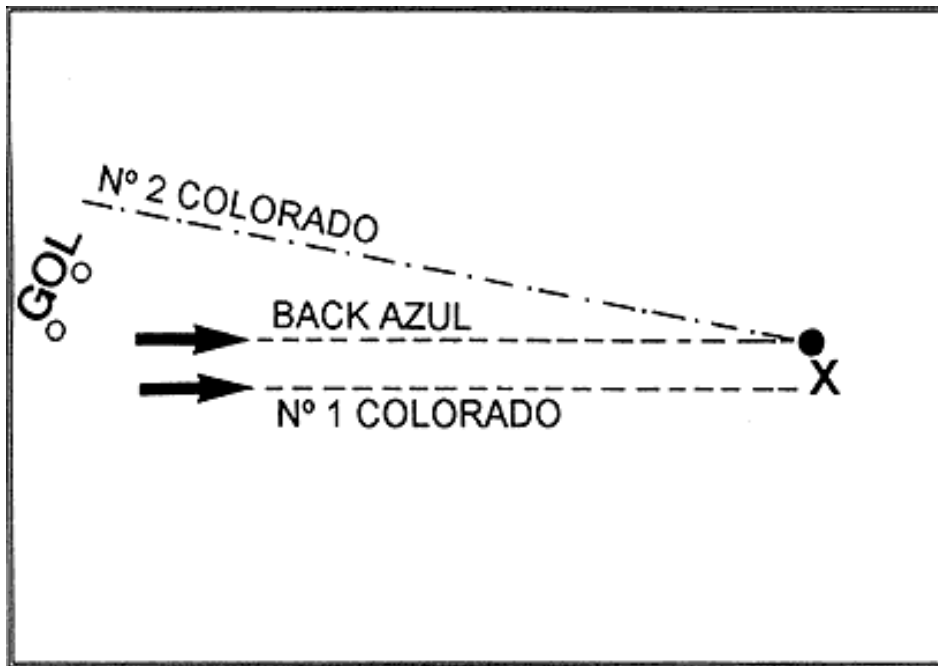


Real Federación Española de Polo

EJEMPLO V.

REGLA DE CANCHA 16. - CRUCE

REGLA DE CANCHA 17. - (d)



El núm. 2 (colorado) en posesión de la bola le pega hacia **X**. Los tres jugadores corren hacia la bola. El núm. 1 (colorado) recostado al back (azul) durante todo el tiempo. Un choque es seguro entre los tres en **X**.

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

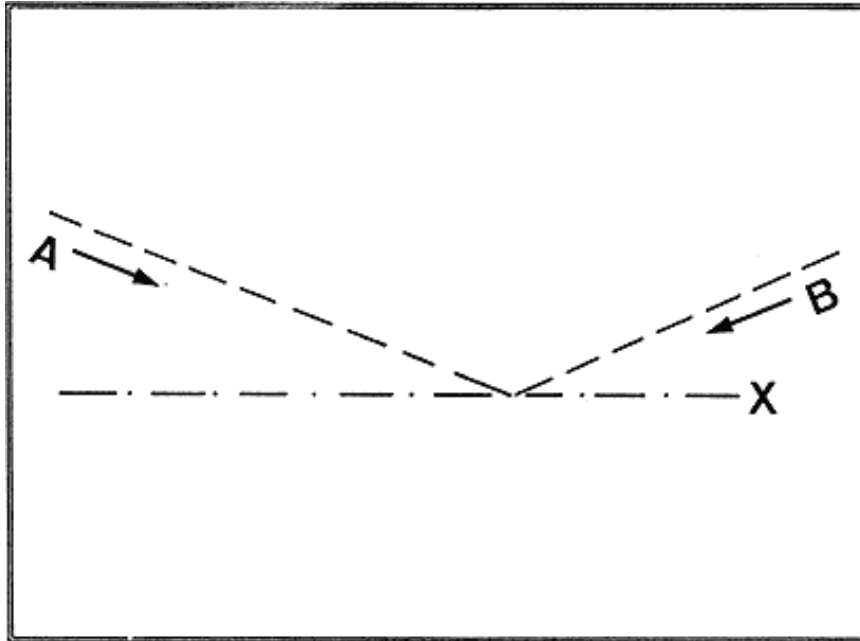
- (a) El núm. 2 tenga que sujetar para evitar un choque con el back (azul), causado por este último, que ha sido llevado a la posición señalada por la recostada del núm. 1 (colorado), o que
- (b) El back (azul) tenga que sujetar para evitar un accidente a causa de ser encerrado entre el núm. 2 y el núm. 1 (colorado).



Real Federación Española de Polo

EJEMPLO VI.

REGLA DE CANCHA 16



La bola ha sido golpeada hacia **X**.

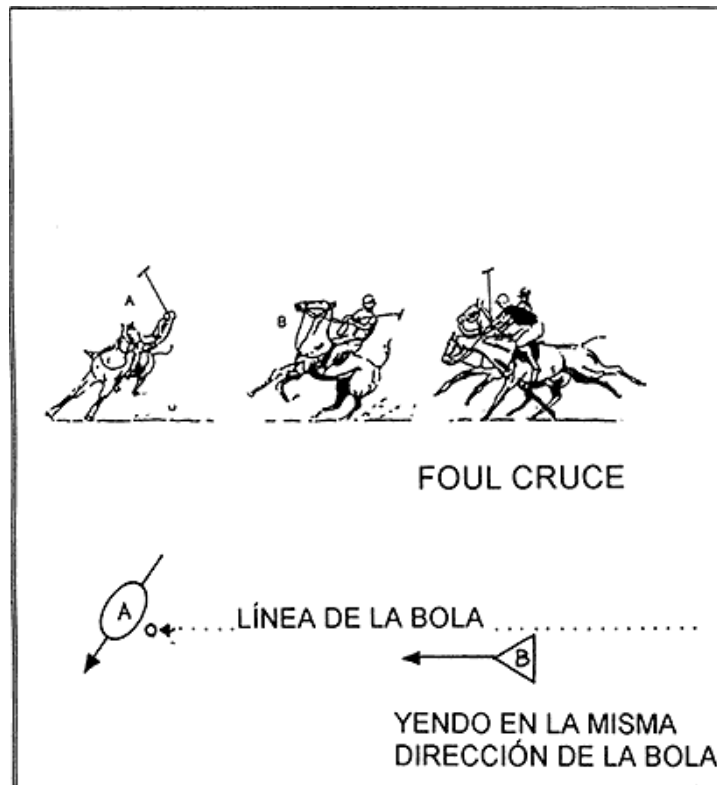
A a pesar de llevar un ángulo mayor que **B** tiene derecho a la bola porque corre en la dirección general de la misma.

B tendría que entrar exactamente en la línea de la bola para tener derecho a ella.



Real Federación Española de Polo

GRÁFICO I FOUL CRUCE



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

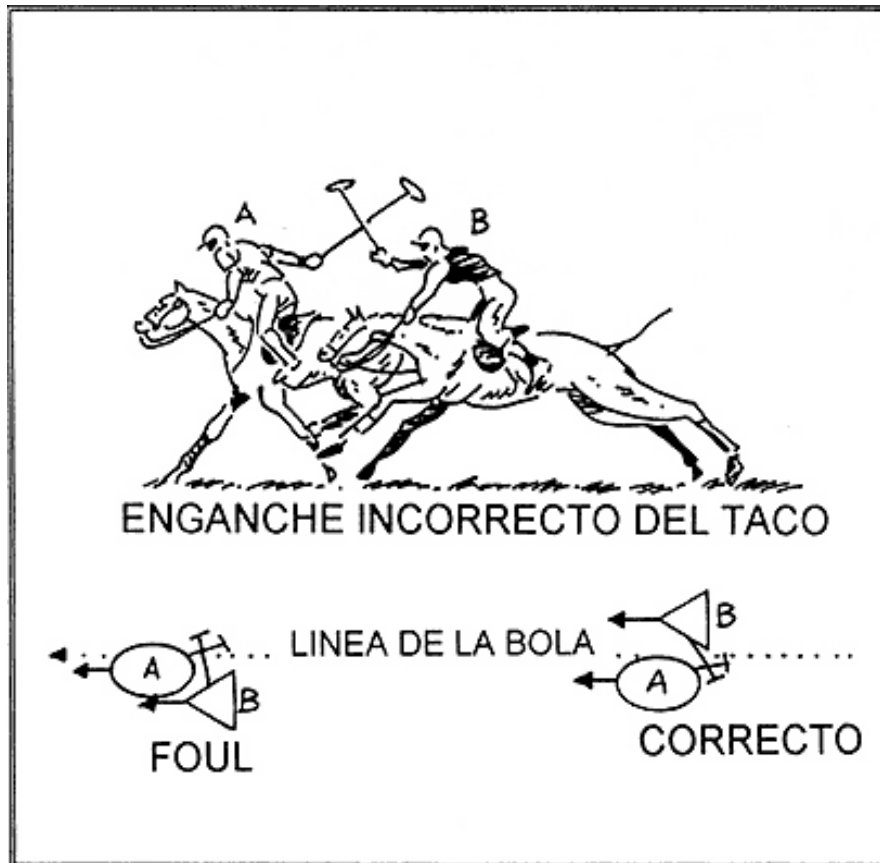
El penal usual en estos casos es el N^o. 2 ó 3. Si **A** hace este cruce a **B** en vecindad de goal con objeto de salvar un goal, debe aplicarse el penal N^o. 1.



Real Federación Española de Polo

GRÁFICO II

ENGANCHE INCORRECTO DEL TACO



A está con derecho a la línea, con la bola 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 N°. 2, 3 ó 4.

Si **B** se hubiera colocado a la derecha de **A**, o en línea directa atrás antes de enganchar el taco de **A**, la jugada hubiera sido limpia.



Real Federación Española de Polo

GRÁFICO III PECHAZO PELIGROSO



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.º. 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 (como está demostrado en el ejemplo marcado Correcto), 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 el arco de esa línea. En el primer caso (saque), el árbitro debe ponerse 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 árbitro debe colocarse a un costado de la cancha, y más o menos a la altura de la línea de 30 yardas, para vigilar que ningún jugador del bando atacante pase esa línea antes de que la bocha haya sido golpeada o se haya intentado golpearla. Si después del saque el juego sigue hacia otro arco, el árbitro 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 árbitro que sale detrás de él se abrirá hacia su costado y siguiendo la dirección del juego tratará de mantenerse a su nivel, y el otro árbitro se correrá más hacia el centro para seguirlo por detrás.

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

En los tiros libres al arco, el árbitro 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 entrevemos que con tanta frecuencia se producen en las cercanías del arco. El otro árbitro en esos casos, debe colocarse cerca de la bocha para poder 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 se produzcan cruces al tomar de punta.

Los árbitros convendrán también en cambiar de lado cada período o cada tantos períodos, para repartiese la molestia que puede causar el sol.

Si de acuerdo con este sistema, a cada árbitro le corresponde tirar la bocha desde un lado, los árbitros 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 árbitro no debe vacilar en tocar el silbato si nota una infracción aun cuando haya ocurrido en el campo del otro árbitro y en su cercanía, pues este árbitro puede tener obstruida la visión por la interposición de los jugadores o petisos entre él y el foul, o puede no haber visto la jugada por estar dando vuelta su caballo.



Real Federación Española de Polo

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

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

TIRADA

Todas las bochas deberán arrojarse en la misma forma, y debe cambiarse de lado solamente en casos excepcionales, como sería la ubicación del sol, que por estar muy bajo molestase la visual del árbitro que tira la bocha. Le corresponderá hacerlo al árbitro situado en el campo desde donde se efectúa la tirada, debiendo colocarse el otro árbitro 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 árbitro se colocará a cinco yardas de los números uno (regla de cancha 7) y no los dejará avanzar hacia él. Vigilará la correcta formación de los jugadores, no permitiendo que se entreveren, ni se pechen, ni sobrepasen, ni atropellen la línea, antes de haber sido tirada la bocha. El espíritu de la regla es que los jugadores conserven su lado de la línea. Estas observaciones son aplicadas cuando se tira la bocha desde las tablas (regla 12 b), o cuando el árbitro, deba tirar la bocha por detención del juego en cualquier lugar de la cancha. Recuerda que en este último caso la bocha debe arrojarse ~~hacia-~~ DESDE las tablas más cercanas (reglas de cancha 23) ~~y no-~~ Y hacia el centro.

Cuando el árbitro tenga que tirar la bocha desde las tablas, se dirigirá rápidamente a ese lugar para esperar a los jugadores, y no que estos 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 árbitro tirará la bocha sin hacerlos esperar.

CONCENTRACIÓN

Debido a su velocidad, el polo es uno de los juegos más difíciles de arbitrar y, por consiguiente, los árbitros están en la obligación de concentrarse atentamente en el juego durante todo el desarrollo. La tarea del árbitro conciente de su deber, es una tarea pesada y cansadora, y no un motivo de diversión, pues el árbitro no puede permitirse el lujo-reservado a los espectadores-de admirar los efectos de un buen tiro, ni estudiar el estilo de un jugador notable, ni seguir las evoluciones de un petiso destacado, ni distraerse de ningún otro modo. Debe concentrarse en el juego en sí, buscando atentamente la comisión de alguna jugada incorrecta y, sobre todo, debe vigilar celosamente la línea de la bocha, estableciendo, in mente, en cada jugada, cuál es esa línea y quien tiene derecho a ella. Cada vez que la bocha cambia de dirección, por



Real Federación Española de Polo

pequeña que sea la variación, el árbitro debe fotografiar en su mente la situación exacta producida en ese momento anotando la línea exacta de la bocha y la posición y dirección de todos los jugadores. Si se piensa que la línea de la bocha cambia de dirección cientos de veces durante un partido, se comprenderá el por qué de la concentración exigida a los jueces, que a cada segundo deben retener en su cabeza y fotografiar posiciones distintas que cambian vertiginosamente y debe observar en cada una de ellas la posición no solo de la bocha sino de los jugadores que intervienen en la jugada.

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

El árbitro debe entrar a la cancha sabiendo que en cierto modo él es responsable de la integridad de jugadores y caballos, y si pone cuidado y conciencia en el cumplimiento de su deber, aún cuando su severidad levante alguna protesta de los jugadores castigados, a la larga los mismos jugadores apreciarán esa severidad, que les permitirá jugar con la tranquilidad de saber que serán respetados cuando tengan derecho a la bocha.

DECISIONES RAPIDAS

Esa misma velocidad del juego, exige en el árbitro una rapidez de decisión muy grande. El árbitro debe tener su silbato listo -y hacerlo sonar intermitentemente que haya notado un foul. Es cierto que la regla de cancha 1 autoriza al árbitro a no parar el juego, a pesar de haberse cometido el foul, cuando la sanción de ese foul pueda resultar una desventaja para el bando contra el cual se ha cometido. En otras palabras: esta regla indica que el árbitro no debe tocar pito 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 árbitro 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 árbitro queda en una situación difícil y desairada. Por eso es mejor acostumbrarse a tocar pito en seguida, y sólo en casos muy excepcionales y muy evidentes dejar de hacerlo, aplicando la regla de cancha 1. Como las situaciones cambian tan rápidamente, si un árbitro se acostumbra a dejar seguir la jugada para apreciar si el bando ofendido ha sido perjudicado, muchas veces ocurrirá que cuando quiera tocar pito, 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.

APLICACIÓN DE LA PENA

Sancionado el foul, el árbitro, si esta 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.



Real Federación Española de Polo

Si los árbitros 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 árbitro que ha tocado pito 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 árbitro dará, también en pocas palabras, sus razones para oponerse y decidido el punto por el árbitro. Ambos se dirigirán inmediatamente a la cancha a cumplir con su decisión, que debe ser acatada sin discusiones.

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

CRITERIO PARA APLICAR PENALES

Fuera de casos excepcionales y bien determinados, la corrección de los fouls debe hacerse mediante los penales 1, 2, 3, 4, y 5 previstos en el reglamento para la inmensa mayoría de las infracciones. Esto le da al árbitro mucha elasticidad para graduar la pena, pero lo 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 árbitro debe recordar la regla 24 b), que da la pauta para establecer un criterio. "Hay varias clases de juego peligroso y de juego ilegal" dice la regla-" de acuerdo con la ventaja que ha hecho obtener a un bando y la correlativa desventaja que ha significado para el bando ofendido."

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

Este debe ser el criterio al que se ajustarán los árbitros en el polo, jugado entre caballeros, donde los fouls son más bien propios de la velocidad y la violencia del juego que 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 de juego lleva a cometer acciones contrarias al reglamento, que procuren una ventaja ilícita, por eso deben penarse.

La mala fe evidente y deliberada en un foul peligroso, o bien la mala fe que resulta perjudicial para el juego, son casos exceptuados de la regla anterior, en los que deben aplicarse las penas severas que autoriza el reglamento. A ello se refiere el penal 10, que autoriza la expulsión del jugador.

El penal 1, requiere para su aplicación que se llenen tres requisitos en el foul: 1º que sea



Real Federación Española de Polo

cometido en la vecindad del arco; 2º que sea cometido para salvar un gol, y 3º que sea peligroso, o que sea deliberado.

El árbitro debe recordar que este penal no sólo significa anotar un gol, sino que deberá reanudarse el juego frente al arco del bando infractor, lo que implica la probabilidad de otro gol más. Es uno de los pocos casos de excepción del criterio general de la pena reparación, y como toda excepción debe aplicarse respectivamente, y de ellos, por ejemplo si el foul no ha sido peligroso o deliberado, por más que haya impedido un gol hecho, el árbitro no puede aplicarlo y debe buscar en los otros penales, uno que coloque al bando ofendido en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul, es decir, que se debe sancionar un penal que 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 árbitro debe recordar que en el penal 2, cuando el capitán del bando perjudicado prefiere tirar desde donde se cometió el foul, los jugadores contrarios deberán estar a 30 yardas de la bocha, aun cuando el foul se tire a menos distancia del arco,

Si se tiene que expulsar a un jugador por aplicación del penal 10, el bando al cual pertenece debe continuar con tres jugadores.

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

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

USO DEL SILBATO

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

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 silbato cuando el juego sigue a pesar de haber salido afuera la bocha. En ese caso debe dar dos pitadas cortas para indicarle al cronometrista que no debe parar el reloj (regla general 7 g 2).

En cambio si la bocha sale impulsada por un jugador en la defensa, la jugada constituye una infracción (penal6) debiendo descontarse el tiempo, el árbitro deberá tocar silbato de inmediato.

Cuando tenga que tocar silbato el árbitro debe dar una pitada sola y fuerte (regla general 7 g 1) para que lo oiga el cronometrista y todos los jugadores. Es muy molesto para el



Real Federación Española de Polo

árbitro que el juego continúe después del silbato.

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

FOUL ENTRE COMPAÑEROS

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

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

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

ACLARACIONES AL REGLAMENTO

CRUCES - REGLA DE CANCHA 16: Una de las reglas de más aplicación es la regla de cancha 16, dentro de cuyos incisos está encerrado casi todo el mecanismo del polo.

Comprenden tres prohibiciones:

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

1º. El cruce penado es el que se comete a una distancia que encierra la posibilidad de un choque, pero cuando no existe esta posibilidad no hay foul. Es difícil establecer exactamente a que distancia hay peligro, porque las situaciones que puedan presentarse son infinitas, pero lo que el árbitro 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, indican 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 en favor del jugador cruzado.

Ahora bien: ¿Quién está en posesión? La respuesta la dan los doce incisos de la regla de cancha 16.

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



Real Federación Española de Polo

acuerdo con el orden en que debe acordarse el derecho de posesión; y así tendrá derecho al paso:

- 1º. Dos jugadores que corran pechándose sobre la línea de la bocha y en su dirección.
- 2º. Un jugador solo que corra sobre la línea de la bocha, en su dirección o a su encuentro.
- 3º. El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y su dirección.
- 4º. El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y a su encuentro.
- 5º. Cuando en estos dos últimos casos el ángulo de los dos jugadores es igual, debe darse la preferencia al jugador que tenga la bocha a su derecha.

El inciso a) les da preferencia a los jugadores que corran pechándose, y obliga al jugador solo a darles paso, pero exige que los dos jugadores vayan en la dirección de la bocha y en su línea exacta; si van en ángulo con ella, o en dirección contraria, el privilegio desaparece y hay que darle paso al jugador solo.

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

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

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

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

3º. Nadie puede sujetar sobre la línea de la bocha, si existe peligro de que lo choque otro que venga sobre esa línea. Es lo que comúnmente se llama (pararse sobre la bocha), acción tan frecuente, sobre todo en los partidos de bajo hándicap. El jugador que falla y sujeta comete foul, si viene otro corriendo atrás; y los árbitros 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 árbitros deben penar tales jugadas, por equitación peligrosa, no sólo porque le hacen cometer foul a un contrario sino porque impiden golpear la bocha en forma debida.

Un foul muy frecuente es el que se comete al ejecutar un backhander, sobre todo por el lado de montar. Muchos jugadores acostumbrados a volcar su petiso, cruzando por lo tanto la línea y arriesgando que su contrario, que venga entrando sobre la bocha se lo



Real Federación Española de Polo

lleve por delante o tenga que sujetar. Con el propósito de garantizar la seguridad absoluta el jugador que va en posesión de la bocha, deben penarse en el acto los cruces y los pechazos incorrectos como así también los amagos, aun cuando se alegue por el jugador que cometió la infracción, que en el último momento desvía su caballo para no cruzar o pechar correctamente. El jugador de 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 (Regla de cancha 17 c).

Los árbitros deben observar atentamente y penar los foul 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 estos se encuentran en la imposibilidad absoluta de sujetar, o desviarse a tiempo para evitar un choque.