



FEDERATION OF INTERNATIONAL POLO

THE INTERNATIONAL RULES FOR
POLO

REGLAS INTERNACIONALES DE
POLO

Updated September 2018 / Actualizadas Septiembre 2018

INDEX

1.	TEAMS, PLAYERS, SUBSTITUTES AND EQUIPMENT	4
1.1	Teams and Players	4
1.2	Substitution	4
1.3	Equipment for Players	5
2.	PONIES, PONY EQUIPMENT AND PONY WELFARE	5
2.1	Ponies	5
2.2	Equipment for Ponies	5
2.3	Welfare of Ponies	6
3.	DUTIES AND AUTHORITY OF TOURNAMENT COMMITTEE, UMPIRES, REFEREE, GOAL JUDGES, TIMEKEEPER, SCORER AND OTHER OFFICIALS	6
3.1	Duties and Authority of Tournament Committee	6
3.2	Umpires and Referee	7
3.3	Goal Judges	8
3.4	Timekeeper and Scorer	8
3.5	Other Officials	8
4.	GAME FACILITIES AND EQUIPMENT	8
4.1	Field of Play	8
4.2	Size of Ball	9
4.3	Run Off Area	9
5.	DURATION OF GAMES, CHUKKERS, WINNING OF GAME; GOALS AND HANDICAPS	9
5.1	Duration of Games	9
5.2	Duration of Chukker	10
5.3	Running and Stopping of Clock	11
5.4	Winning of Games: Goals	11

5.5	Handicap Calculation	12
5.6	Order of finish	12
5.7	Withdrawal and Forfeiture	13
6.	COMMENCEMENT, INTERRUPTION AND RESUMPTION OF PLAY	13
6.1	Dead Ball	13
6.2	Game Stopped	13
6.3	Start of the Game	13
6.4	Changing Ends	13
6.5	Wrong Line Up and Offside	14
6.6	Attacker Hits Behind (Knock In)	14
6.7	Defender Hits Behind	15
6.8	Ball Hit Out of Play over the boards or side line.	15
6.9	Throw-In Resumption when the Ball was not out.	16
6.10	Re-Starting after Interval	16
6.11	Damaged Ball	16
6.12	Carrying the Ball	17
6.13	When the Game is not stopped	17
6.14	Unfinished Game	17
7.	FIELD RULES	17
7.1	Foul Called.	17
7.2	Crossing.	17
7.3	Line of the Ball and Precedence	17
7.4	Right of Way	18
7.5	Checking	20
7.6	Blocking	20
7.7	Dangerous Riding	21
7.8	Use of the Whip/Spurs	21

7.9	Rough or Abusive Play	22
7.10	Misuse of the Stick	22
7.11	Loss or Breakage of Equipment	23
7.12	Accident or Injury to Player or Pony	23
8.	SELECTION OF PENALTIES	24
9.	TAKING OF PENALTIES	25
10.	SPECIFIC PENALTIES	25
ANNEX 1 – TEAM ADVANTAGE ACCORDING TO HANDICAP AND CHUKKERS PLAYED		30

THE INTERNATIONAL RULES FOR POLO

1. TEAMS, PLAYERS, SUBSTITUTES AND EQUIPMENT

1.1 Teams and Players

- a) The number of players is limited to 4 a side in all games.
- b) Players must be qualified to play under the Regulations and Rules of the host country of the event.
- c) Players shall play with the stick in the right hand.
- d) No individual shall participate as a player or official in any game, if under the influence of drugs, alcohol or any other substance which is prohibited by the World Antidoping Agency (WADA) A player who participates in any game under these rules consents, as a condition of participation, to blood, urine or other tests deemed appropriate by the host organization.
- e) The aggregate handicap of a team must fall within the limits specified for an event. No team whose handicap is higher or lower than the specified limits shall be permitted to participate. However, in the event of a player's inability to continue because of sickness or injury or the awarding of Penalty 9 or 10, a team may continue below the lower handicap limit of a tournament. Certain rules regarding eligibility and handicapping may vary from country to country and such rules must be obeyed when playing in that country.

1.2 Substitution

- a) Substitution will be limited to players qualified and properly nominated under the tournament rules; any combination of 4 players so qualified and nominated are eligible to start the game provided the team is within the handicap limits of the tournament and the players are named at least 24 hours prior to games; and any subsequent team change to sickness, injury or other, will be immediately notified to the tournament committee and the opposing team.
- b) Substitution during a game may only take place if a player becomes sick or injured. If a player becomes sick or injured he, and any other players on the team, can be substituted at that time during the chukker with the umpire's permission. With all substitutions the team must remain within the handicap limit of the tournament as provided in A.1 (e) and be properly qualified under the tournament rules. If in the FIP WPC if a team is playing above the limit, any substitution must bring it back to 14 goals.

The handicap of a team in any game shall be its highest total handicap on the field at any one time during the game.

- c) If the substitute is of the same handicap as the player he has replaced or lower, then the score will not be altered. A team whose total handicap was below the upper limit of the tournament is not obliged to take a substitute of a higher handicap. However, if they choose to do so, up to the tournament limit, then the score will be altered immediately to reflect the increased total handicap of the team irrespective of when the substitution occurs.
- d) Double substitution. Certain rules regarding substitution and handicap alterations may vary from country to country and such rules must be obeyed when playing in that country.

1.3 Equipment for Players

- a) Sharp spurs and protruding buckles or studs on a player's boots or knee guards are not allowed.
- b) Players must wear protective headgear with a chinstrap properly fixed.
- c) Teams must wear distinguishing colors. If the 2 teams in the opinion of the tournament committee or the umpires conducting the games are so alike as to cause confusion, the team with the lower handicap or if equal, lower in the draw or second named in a league, must play in some other color.
- d) Certain rules regarding equipment for players may vary from country to country and such rules must be obeyed when playing in that country.

2. PONIES, PONY EQUIPMENT AND PONY WELFARE

2.1 Ponies

- a) Ponies of any height may be played.
- b) A pony blind in an eye may not be played.
- c) A pony may not be played which is not under proper control or which shows a vice that is a danger to other ponies or players.
- d) A pony played by one team cannot be played by any other team in the same tournament.

2.2 Equipment for Ponies

- a) Protection of ponies by boots or bandages on all 4 legs is compulsory.

- b) Blinkers or any form of noseband or other equipment which obstructs the vision of the pony, are not allowed.
- c) A calkin or stud must be of less than 0.5" (13 mm) cubed or hexagonal, and must be fitted on the last inch (25mm) of the outside heel of the hind shoe. If a shoe has a calkin or fixed stud it must be balanced by a raised and feathered inside heel tapered for a minimum of 1.5 "(40 mm). A non-slip plug or road plug may be fitted. A plug is sunken into the shoe by a farrier and is not to be confused with any form of stud. A removable stud, which is the type strongly recommended, should be removed before the pony leaves the grounds.
- d) Shoes with an outer rim, toe grab, screws, studs with hard centers or frost nails are not allowed.
- e) Certain rules regarding the equipment for ponies may vary from country to country.

2.3 Welfare of Ponies

- a) Players must take all reasonable steps to ensure the welfare of their ponies.
- b) Any pony showing blood, whether from the mouth, flanks or any other part, shall be removed from the game.
- c) After the fall of a pony, it shall be trotted up sound and fit to play before the player remounts.
- d) Any pony that is lame shall be removed from the game.
- e) The umpires have the authority to order the removal of any pony from the game.
- f) Certain rules regarding the welfare of ponies may vary from country to country and such rules must be obeyed when playing in that country.

3. DUTIES AND AUTHORITY OF TOURNAMENT COMMITTEE, UMPIRES, REFEREE, GOAL JUDGES, TIMEKEEPER, SCORER AND OTHER OFFICIALS

3.1 Duties and Authority of Tournament Committee

- a) In most events, the host organization will appoint 3 or more qualified individuals, who have little or no interest in the outcome of the event to form a tournament committee. The tournament committee will be charged with the responsibility of running the event, including providing the officials and all the equipment needed by the officials to conduct the event, scheduling of the game(s), the holding of the draw and the

resolution of questions arising at any time other than when the umpires are in charge. The decisions of the tournament committee, subject to the authority of the national or international association responsible for the tournament or event, shall be final and may not be objected to by the teams.

- b) No team may appeal in any way against the appointment of any particular umpire or referee. Nor may a team appeal against the times or venue of a game.
- c) Alleged procedural irregularities by the tournament committee may be protested to the governing body, FIP. Such protests must be in writing, and made without delay.
- d) Any question regarding a player or a pony may be referred by the umpires to the tournament committee after the game.

3.2 Umpires and Referee

- a) The rules shall be administered in a game by two umpires, who shall be mounted to enable them to keep close to play, and a referee who shall remain off the field of play in a central position. The tournament committee may decide that 1 umpire and the referee may be dispensed with. All decisions of the umpires shall be final. In the event that 2 are serving and they disagree, the referee shall decide which umpire's opinion is to prevail or call offsetting fouls, if each umpire called a separate foul and he agrees with both. If, after hearing the opinion of the goal judge, there is disagreement among the umpires as to whether or not a goal has been converted, the referee will grant the benefit of the doubt to the defending team.
- b) Discretion of Umpires. Should any incident or question not provided for in these rules or in the rules prevailing in the country where the game is being played arise in a game, such incident or question shall be decided by the umpires. If the umpires disagree, the Referee's decision shall be final.
- c) The authority of the judges begins when they enter the field and ends when they leave the field. During that period, any violation of field rules is a foul and the umpire may stop the game; but it will be left to the umpire's discretion not to do so to apply a penalty if the arrest of the game and the application of the penalty would be disadvantageous for the side against which the foul was committed.

3.3 Goal Judges

- a) In important games, goal judges shall be appointed, each of whom shall give testimony to the umpire at the latter's request as to the goals scored or other points of the games near the goal, but the umpire shall make all final decisions.
- b) When the ball is hit across the back line, a goal judge should signal and then quickly place a new ball on level ground on the field where it crossed the line except that it must not be nearer than 4 meters from the goal posts or sideboards.

3.4 Timekeeper and Scorer

An official timekeeper and scorer shall be employed at all games. Their authority must be subordinate to the final authority of the umpire.

3.5 Other Officials

Certain rules regarding Officials, their equipment and authority may vary from country to country and such rules must be obeyed when playing in that country.

4. GAME FACILITIES AND EQUIPMENT

4.1 Field of Play

- a) Ground. The ground is taken to be the enclosed area which includes the field(s) of play, the club house or similar facility, the pony lines, horsebox park and any practice areas.
- b) Field of play. The field of play is taken to be the prepared surface of the playing area and safety zone.
- c) Playing area. The full size playing area shall be 300 yards (275 meters) in length (goal posts to goals posts) by 200 yards (183 meters) in width if unboarded; and by 160 yards (145 meters) if boarded. The minimum length shall be 250 yards (230 meters).
- d) Safety zones. The safety zones are recommended to extend at least 10 yards beyond the sidelines/boards and at least 30 yards beyond the back line. Clubs should ensure that the safety zone is of sufficient length, width and texture so that a player going at speed can stop with safety. Any incident of the game which occurs in the safety zone shall be treated as though it occurred on the playing area.
- e) Goal posts. The goal posts shall be 7.3 meters (8 yards) apart (inside measurement). The goal posts shall be at least 3 meters (10 feet) high,

and light enough to give way if collided with. Should a goal post be knock down then the umpires should allow play to continue until is neutral.

- f) Boards. The boards shall not exceed 28 centimeters (11 inches) in height. They may be curved at the ends.

4.2 Size of Ball

The size of the ball shall be 76 to 89 millimeters (3 to 3.5 inches) in diameter; the weight of the ball shall be within the limits of 120 to 135 grams (4.25 to 4.75 ounces).

4.3 Run Off Area

- a) No person other than players and umpires is allowed in the run-off area during play; except a stick holder may cross the safety zone to hand a player a new stick. A player requiring a stick or other assistance from an outside person during play must ride to the boards, side or end lines to procure it, no person may come on to the field of play to assist.
- b) No pony is allowed within the run-off area during play except those being ridden by a player or umpire unless the designated area for changing ponies is in the run off area.
- c) Any incidence of the game, which occurs in the run-off area, shall be treated as though it occurred on the field of play.
- d) When the game is stopped the judge will allow the player's assistant to enter the field of play so that he can reach a player who needs to change his horse or assist him with his gear, in order not to unnecessarily delay the game. During the game, horses can only be changed at the team's pony lines. There shall be no horses parked anywhere else on the field.

5. DURATION OF GAMES, CHUKKERS, WINNING OF GAME; GOALS AND HANDICAPS

5.1 Duration of Games

The standard duration of a game shall be 4, 5 or 6 chukkers. The number of chukkers in a game may be varied by the tournament committee. There may not be more than 8 chukkers, not including extra time. In all games there shall be a half time interval of 5 minutes; all other intervals between chukkers will be 3 minutes. 5 minutes shall be allowed before the first chukker of extra time if it is to be played. In games of 7 or 5 chukkers, the interval will be after the fourth or third chukker

respectively. With the exception of the said intervals, play shall be continuous.

5.2 Duration of Chukker

- a) End of normal Chukker. In a normal chukker, except the last, the first bell will be sounded as a warning after 7 minutes of play. If the ball is 'out of play' when the bell is sounded, then the umpire will blow his whistle to end the chukker. If the ball is 'in play' however, play will continue until the umpire blows his whistle, the ball goes 'out of play' or at the first sound of the second bell to signify that a further 30 seconds has elapsed. Any penalty awarded after the first bell will be taken at the start of the next chukker.
- b) End of Last Chukker. The last Chukker will end on the sound of the first bell unless the Tournament Conditions require a result and the teams are tied. In this event play will continue until either a goal has been scored or awarded or the second bell has been sounded. In the latter event extra time will be played.
- c) Penalty at End of Last Chukker (Five Second Rule). If a penalty has been awarded within the last 5 seconds of the last chukker, the Timekeeper must allow a further 5 seconds of play from the time the ball is hit or hit at. E.g. if there were 3 seconds left, the time keeper will allow 5 seconds from the time the penalty is taken; thus 2 seconds will have been added to the game. The bell will be rung if a goal is scored or when 5 seconds have elapsed unless another penalty is awarded in which case the process is repeated. If the whistle is blown and no penalty is awarded, then play shall continue for the time remaining before the whistle was blown.
- d) Should the score be tied at the end of the last regular chukker, the game shall be resumed with an extra chukker played under the same conditions as described in the above sections with intervals between chukkers as provided in Rule E.1 until one side obtains a goal which shall determine the game.

e) Optional shootout procedure

At the discretion of the Committee, in the event of a tie at the end of the last regular chukker, or any overtime chukker, the game may be concluded by a "shootout" procedure, conducted as follows:

- i. Players shall remain on same horses as finished last chukker
- ii. The Umpire(s) will determine which goal to use. One Umpire will set up each ball, the other Umpire to serve as a second goal judge. Umpire to select balls used

- iii. Each player, in turn, and alternating teams, will attempt one hit from the 60 yard line at an undefended goal. All players not hitting to be behind, and not closer than 10 yards, from the ball.
- iv. The team to hit first shall be decided by lot.
- v. Each shootout goal to score 1 point. After all players have hit, the team with more points will be declared the game winner by one goal. Should a tie remain after all players have hit, all players will hit again, the team which hit first, now hitting last, until a winner is produced.

5.3 Running and Stopping of Clock

- a) Only if and when the umpire stops the play with a whistle, shall the clock be stopped. The clock shall not be stopped when a goal is scored or the ball otherwise goes out of bounds unless the umpire blows the whistle.
- b) If a play is to be resumed by the umpire throwing the ball in between the teams, the clock (if stopped) does not resume running until the ball leaves the umpire's hand.
- c) If play is to be resumed by a team taking a hit, the clock (if stopped) does not start until the ball is hit or hit at.

5.4 Winning of Games: Goals

- a) The team that scores the most goals, including goals awarded on handicap and/or by penalty, wins the game. All games shall be played until a winner is determined unless stated otherwise.
- b) A goal is scored from play when the ball passes between the goal posts or the imaginary vertical line produced by the inner surfaces of the goal posts and across and clear of the goal line. The ball must go all the way over and across the goal line to be a goal. A ball on the line is still in play. A ball hit directly over the top of either goal post shall not count as a goal because it does not pass between the inner vertical lines produced. If the ball lodges in a goal post, the umpire will blow the whistle and the game shall continue as if the ball had been hit over the back line.
- c) If the two umpires are unable to decide as to whether a goal was scored or not, having consulted the goal judge, they must give the benefit of the doubt to the defending team without consulting the referee.
- d) No objection may be lodged after the game on a decision made during the game as to whether a goal was scored or not, or whether the recording of goals was accurate or not.

5.5 Handicap Calculation

In all games played under handicap conditions, the higher handicapped team shall concede to the lower handicapped team the difference in team handicaps, divided by 6 and multiplied by the number of chukkers of play in the game. All fractions of a goal shall be counted as "half a goal". Mistakes in handicaps or in computing goal allowances must be challenged before the second chukker begins, and no objection can be entertained afterwards.

See annex 1.

5.6 Order of finish

Tournaments may be played using the single elimination draw or knock out system or by league play.

a) The teams in a league with one or more divisions, shall be ranked per division, from top to bottom, according to their won/lost record of play calculated by: 2 points for wins, 1 point for tie or 0 points for loss. The winner shall be the team with the most points. Whenever a tie exists the following tests will be applied in order.

b) A tie between two or more teams with the same amount of points in the division shall be decided by the won/lost records of the tied teams in games against each other (who beat who). If the tie persists, shoot out system will be used to determine the order of merit.

c) Shoot Out. A penalty shoot-out shall be used as below to produce a result or order of merit.

i) The players eligible to take part shall be restricted to those who played the whole of the last match or the substitute of a player who is injured in the last match but only if the injured player's inability to take part is supported by a Doctor's certificate.

ii) Three players shall be nominated from each team to take the penalties on behalf of their team. A coin shall be tossed with the winner electing whether to go first or second. Teams and players then alternate as each player has two free hits at goal from the 60 yard spot for men's tournaments and the 40 yard spot for women's tournaments. Both are undefended.

iii) If this results in a tie and a result is required, the 60 and 40 yard penalties will continue until a winner can be declared by sudden death.

5.7 Withdrawal and Forfeiture

Forfeiture is a game declared a loss by the Umpires or Tournament Committee as a result of a rules violation.

If a team is forfeited or withdraws from a scheduled game, the results of all games played by that team shall not be counted as to wins, losses, net or gross goals for the opponents.

6. COMMENCEMENT, INTERRUPTION AND RESUMPTION OF PLAY

6.1 Dead Ball

- a) The umpire shall carry a whistle, which he shall blow when he wishes to stop the game. The ball is dead at the sound of the whistle and the time it is dead is not counted in the playing time of the period.
- b) If a whistle is blown for a foul at approximately the same time as the goal is scored:
 - (i) The goal will be disallowed if the foul was committed by the attacking team and the foul was confirmed.
 - (ii) The goal will be allowed if the foul was committed by the attacking team and the foul is over-ruled; or if the foul was committed by the defending team whether or not the foul is confirmed.
- c) If the whistle is blown for a foul at approximately the same time as the ball is hit behind the back line and the foul is over-ruled, the ball shall be hit in or a penalty 6 taken.

6.2 Game Stopped

Play shall be continuous until play and the clock are stopped by the umpire blowing the whistle.

6.3 Start of the Game

At the beginning of the game the 2 teams shall line up in the middle of the ground, each team being on its own side of the halfway line and behind the 'T'. The umpire shall bowl the ball underhand and hard between the opposing ranks of players, from a distance of not less than 5 meters, the players remaining stationary until the ball has left his hand.

6.4 Changing Ends

Ends shall be changed after every goal. Ends shall also be changed if no goals have been scored by half time (in a 7 or 5 chukker game, after

fourth or third chukker respectively), and play shall be re-started at a position corresponding to the change of ends. After a goal has been scored, the game shall be re-started from the middle of the ground as prescribed in Rule F.3 above. The players shall be allowed a reasonable amount of time in which to reach the middle of the ground at the speed of a slow canter and to take up their positions.

6.5 Wrong Line Up and Offside

- a) If the umpire inadvertently permits lining up the wrong way the responsibility rests with him, and there is no redress, but if at the end of the chukker no goal has been scored the ends shall then be changed and the game restarted with a throw in or hit from a corresponding spot in the other half of the ground.
- b) **Offside.** A player is offside if he enters the field of play from the side of the opposing team for a throw in, penalty hit or hit-in. If offside, he may not make a play until he has passed a player of his own team who was correctly positioned at the time of the throw-in or hit. For either a hit in or if no other member of his team is onside, a player shall be considered onside if he enters the field of play beyond his own 60 yard line.

6.6 Attacker Hits Behind (Knock In)

- a) The ball must go over and be clear of the back line to be out.
- b) When the ball is hit behind the back line by attacking team, it shall be hit in by the defending team from the spot where it crossed the line, but at least 4 yards from the goal posts or boards, when the umpire calls "play". None of the team not hitting in shall be behind the striker and shall not be within 30 yards of the back line until the ball is hit or hit at; the team hitting in being free to place themselves where they chose. During a hit in, an attempt to hit a ball is considered a hit ball. In such case the line of the ball will be in a direction of the attempting player's horse at the time of the attempt.

There will be no contact between players from the moment the ball crosses the back line until it is brought back into play.

- c) Attacking players shall have reasonable time to get into position and the hit in shall be done without unnecessary delay and after the order of the umpire. The player shall hit the ball, or hit at it, in the first attempt; the striker is not allowed to go over the ball, or circle during the hit in.

- d) In the event the hitting team does not hit in promptly following the call of "play" or hits or hits at the ball before play is called, the umpire shall sound the whistle and throw the ball in underhand and hard, at the spot where the ball crossed the back line at right angles to it. For such a throw in, the team which failed to hit in at the proper time shall be on the side nearest the goal.

6.7 Defender Hits Behind

If the ball is hit behind the back line by one of the defending team, either directly or after glancing off his own pony, or after glancing off the sideboards or goal post, Penalty 6 shall be exacted. If the ball strikes any other object before going behind, it shall be hit in accordance with Rule F.6.

6.8 Ball Hit Out of Play over the boards or side line.

- a) Should the umpires be unclear as to which team hit the ball out of play then there will be a throw in by the umpire who will stand with his back to the boards where the ball went out of play.
- b) If the ball is hit over the boards or side lines by a player either directly or, having been hit, has then deflected off his own pony or the stick belonging to another member of his team, then the umpire without blowing his whistle (the clock is not stopped) will place the ball after 8 seconds for a hit by the opposing team. The ball cannot be touched by the players.
- i) When the ball is hit over the boards or sidelines, the game is restored by the team that did not throw the ball out. The referee must place the ball 5 yards from the boards or side line, opposite the point from where it went out.
 - ii) If the ball has been hit by a defending player within his 60 yard line the umpire will place the ball on the 60 yard line and 10 yards in from the boards or side-line. The striker may hit the ball only once and must either pass the ball to a team mate who must be at least 30 yards away or shoot for goal. If the player carries the ball a penalty 5.a will be awarded to the opposing team.
- c) The players of the team opposing the hit should not be within 30 yards of the ball. Should an opponent be within 30 yards of the ball when the hit is taken then he has no play. If he intervenes within the 30 yards a

penalty 2, 3, 4 or 5b will be awarded, taking into account where the penalty occurred.

6.9 Throw-In Resumption when the Ball was not out.

If for any reason other than for a penalty, the game has to be stopped without the ball going out of play, it shall be re-started in the following manner. The umpire shall stand at the spot where the ball was when the whistle was blown, facing the nearer side of the field of play, but not nearer the boards or side line than 20 yards. Both teams shall take up their positions, each team being on its own side of an imaginary line, parallel to the goal lines and extending through the umpire to the sides of the field. No player may stand within 5 yards of the umpire. The umpire shall bowl the ball underhand and hard, between the opposing ranks of players, towards the nearer side of the ground, the players remaining stationary until the ball has left his hand. (See F.5).

During a throw-in, there shall be no right of way created by the bowling in of the ball. Right of way will be established when a player hits the ball and creates a new line. Until such time, players must play the ball from any direction or angle providing they do so without creating danger or a risk of danger to themselves, other players or horses.

6.10 Re-Starting after Interval

On play being resumed after an interval, the ball shall be put in play in the normal manner which would have been allowed had there been no interval, i.e. in accordance with Rules F.4, 6, 7 and 9, as the case may be. The umpires must not wait for players who are late.

6.11 Damaged Ball

If the ball is damaged or trodden into the ground, the umpire shall stop the game and re-start it with a new ball, in the manner described in Rule F.9. The game shall be stopped and the ball changed when the damaged ball is in such a position that neither team is favored thereby. Until the game is stopped, the larger part of the broken ball is the one considered to be in play; if the ball breaks when a penalty is being taken and it affects the free hit, the penalty shall be taken again with the new ball

6.12 Carrying the Ball

A player may not catch, kick or hit the ball with anything but his stick. He may block with any part of his body but not with an open hand. He may not carry the ball. If the ball becomes lodged against a player, his pony or its equipment, in such a way that it cannot be dropped immediately, the umpire shall blow his whistle and re-start the game in accordance with Rule F.9 at the point where it was first carried.

6.13 When the Game is not stopped

It shall be within the discretion of the umpire not to stop the game or briefly delay stopping the game for the purpose of inflicting a penalty, if the umpire deems it to be in the best interest of the game.

6.14 Unfinished Game

Once a game has started it shall be played to a finish unless stopped by the umpire for some unavoidable cause which prevents a finish the same day, such as darkness or weather, in which case it shall be resumed at the point at which it has stopped, as to score, period and position of the ball, at the earliest convenient time, to be decided upon by the committee conducting the tournament.

7. FIELD RULES

7.1 Foul Called.

Any infringement of the rules constitutes a foul and the umpires may stop the games unless interrupting the game and awarding a penalty is in a disadvantage to the team fouled.

7.2 Crossing.

No player shall cross another who is riding parallel with the line of the ball, meaning this line its path and length, except at such a distance that not the slightest risk of collision or danger to any player is involved. There shall be no change of line of the ball when it is unexpectedly deflected and for a short distance.

7.3 Line of the Ball and Precedence

- a) The line of the ball (LOB) is the reference for deciding precedence as between players and is taken as the extended path along which the ball has travelled or is travelling. This includes when it has been kicked by a

pony or has hit a players or umpires pony or any other impediment on the field of play. If a player has a free hit but misses the ball, the BOL is taken as that direction in which the player was riding.

- b) Two players on the line of the ball riding toward the ball or bumping each other, have the right to it over all other players.
- c) The player parallel to and with the line of the ball on the offside of his pony has the right to it over the other players, except when meeting two players as described in subsection b).
- d) No player shall enter the line of the ball in front of the player who is on the line, except at such a distance that not the slightest risk of collision or danger to any player is involved. If a player duly enters the line and gains control of the ball, an opponent must not ride into him from behind, and must play the ball on his near side.
- e) When two or more players ride in the general direction of the line of the ball, the player riding at a lesser angle to the line of the ball has precedence. If the players are at equal angles, the player that has the ball on his right has the right to the line of the ball. The same rule applies in the case of players meeting the ball.
- f) Any player riding in the general direction of the ball at an angle with its path, has right of way over any other player who is also riding at any angle to the line, but in the opposite direction.
- g) No player will be considered to have precedence because he was the last to hit the ball.
- h) The player, who hits the ball on the right side of his horse (offside), has the right to the ball. If a player is positioned to hit the ball on his left side (nearside) and endangers any other player, he loses the right to the ball and must give way to the player who plays the ball on his right side (offside) and positions himself in a manner not to endanger another player.
- i) Two players riding in opposite directions, must hit the ball on the right side (offside) of their ponies.
- j) A player with the ball on the offside, may not move his pony to the nearside to avoid a legitimate play by an opponent.

7.4 Right of Way

- a) If one or more players are riding on the line of the ball and for any reason it is unexpectedly deflected, creating a new line, if they continue in the original line for a short distance, they have the right of way. If any of the

players involved in a play or another player takes the new line, the players on the previous line have right of way and they cannot hit the ball.

- b) If a player in possession of the ball suddenly changes its direction, toward an opposing player, this opponent has the right to clear the right of way and may not play the ball without this constituting a foul. The opposing player must be granted the necessary time to clear the new right of way.
- c) A player clearing the Right of Way may make no offensive or defensive play in so doing and must take the most effective way to clear that Right of Way.
- d) If in the process of clearing the Right of Way a pony kicks the ball, this is not considered making a play.
- e) A player in possession of the ball on his offside may move the ball at any angle to the left, and the trailing opponent must play the ball on his nearside.
- f) In the event that a player advances the ball passing the opposing player, on the same line and at the same speed, the opponent is allowed to hit a backhand on the right (offside), provided he does not make a cross: the original player can only play the ball again on the nearside.
- g) Two players, when riding in the same direction on the exact Line of the Ball, either following or meeting the ball, and simultaneously making a play against each other, have the Right of Way over a single player coming from any direction
- h) The player following the ball, nearest to its exact line and taking it on his off-side, is entitled to the Right of Way over all other players, except against 2 players as defined in G.4.g) above and in G.4.i) below where a player is meeting the ball on the exact line
- i) As between 2 players, when one is following the ball and the other meeting the ball:
 - i) Regardless of their respective angles, a player following the ball has the Right of Way over an opponent meeting the ball, other than an opponent meeting the ball who is on the exact line of the ball with the line of the ball on his offside. An opponent meeting the ball in this fashion has the Right of Way over a player following the ball at an angle.
- j) As between 2 players, when both are following or both are meeting the ball:
 - i) The player riding parallel to or at the lesser angle to the line of the ball whether on the offside or nearside of the line, has the

Right of Way over the opponent riding at the greater angle to the Line of the Ball.

- ii) In the rare case of 2 players on opposite sides of the Line of the Ball riding in the same direction and at exactly equal angles, the player with the line of the ball on his off side has right of way.
- k) Turning and Play on the boards. The first player to the ball may not turn in front of a player on the LOB but if the player following checks or reduces speed the first player may then turn the ball in either direction providing that he maintains speed and continues the play. If the play is on the boards, the player, once he has turned must keep going in his chosen direction.

7.5 Checking

- a) No player may check or pull up either on or across the Right of Way if by so doing he runs the slightest risk of collision with any other player entitled to it.
- b) A player may check and play the ball at a reduced speed provided any other players following on the Right of Way have time to adjust and there is no risk of a collision.
- c) If a player enters safely on the Right of Way, an opponent must not ride into him from behind, but must take the ball on the near side of his pony.
- d) Moving the ball – One tap rule. A player in possession of the ball when marked by an opposing player must keep moving the ball. Should he stop or reduce to a walk or walking speed he may tap the ball only once and thereafter he or any member of his team must within 5 seconds either hit the ball away or run with it. A player is considered to be marked when an opposing player is within two ponies' lengths of his own and the player in possession is neither being blocked nor ridden off and therefore has the freedom to continue down the LOB. The violation of this rule will be sanctioned with a penalty.

7.6 Blocking

When play is resumed with a hit after a break in play, it is not permitted for any member of the team taking the hit to ride off or block an opponent attempting to make a play on the hitter. If the ball is then left for a teammate following, the player leaving it may not then ride off or block an

opponent attempting to make a play on the player who has been left the ball.

7.7 Dangerous Riding

A player may not ride in a manner which creates danger to another pony, player or official or which places the welfare of his own pony at undue risk. A player must be traveling at a similar speed to the opponent and all ride-offs must be shoulder to shoulder. In particular a player may not:

- a) Ride off at too great an angle.
- b) Ride off at a speed that is not compatible with the speed of the opponent.
- c) Ride into an opponent behind the saddle.
- d) Ride an opponent across or into the Right of Way of another player at an unsafe distance.
- e) Ride off an opponent who is already being ridden off by another member of the team (sandwiching). However, it is not a foul for a player to hook or strike an opponent's stick whilst the opponent is being ridden-off by a teammate of the player hooking or striking.
- f) Continue to ride off another player over the goal line, thereby endangering to a goal judge.
- g) Ride his mount up the line of the ball from behind and into the stroke of an opponent making a full forehand shot.
- h) Ride his mount up into the backhand stroke of another player from behind.
- i) Zigzag in front of another player in such a way as to impede his progress within his Right of Way or cause the latter either to have to check his pace or risk a fall.
- j) Pull across or over a pony's legs either in front or behind in such a manner as to risk tripping either pony.
- k) A player who rides at an opponent in such a manner as to intimidate and cause him to pull out or miss his stroke, although no foul or cross actually occurs, shall be penalized as if it had.
- l) A ride off, from the same side that the ball is being hit, is allowed unless the player initiating the ride off creates danger by difference of speed or angle.

7.8 Use of the Whip/Spurs

- a) Whips and/or spurs may not be used unnecessarily or excessively.

- b) Polo clubs and umpires must ensure that, save for exceptional circumstances, whips are not used to strike ponies on the field of play except when the ball is in play.
- c) Umpires should at least start the game with a Penalty 5 (b) if a player strikes a pony on the field of play after the umpires have ridden on to the field of play and before the ball is in play.
- d) A player must not strike another player or his pony with his whip.

7.9 Rough or Abusive Play

- a) No player may seize with the hand, strike or push with the head, hand, arm, or elbow, but a player may push with the arm above the elbow, provided the elbow is kept close to the side.
- b) No player may physically abuse another player or the player's own or another player's pony.
- c) A player deliberately striking another player or another player's pony with hand, whip or stick should be ejected from the remainder of the game with no substitution in accordance with Penalty 10 and the incident shall be reported by the umpire to the appropriate Disciplinary Committee.

7.10 Misuse of the Stick

- a) Hooking. No player may only hook an opponent's stick unless on the same side of the opponent's pony as the ball, or in a direct line behind, and the stick is neither over, nor under, nor across any part of the opponent's pony, nor between a pony's leg. All of the stick of the player being hooked must be below his shoulder, he must be in the act of hitting the ball and his stick must not be hooked or struck with excessive force. An offside backhand stroke can be hooked during the wind up of the swing when the stick is behind the player but only on that part of the stick which is below the shoulder. However, the nearside backhand may not be hooked behind the player.
- b) No player may reach immediately over and across or under and across any part of an opponent's pony to strike at the ball, nor may he hit into or amongst the legs of an opponent's pony.
- c) No player may intentionally strike another player or his pony or another player's pony with his polo stick.
- d) No player may use his stick dangerously, or hold it in such a way as to interfere with another player or his pony such as:
 - (i) Taking a full swing at the ball from the throw-in or in a melee in such a way as to endanger other players or ponies.

- (ii) Striking at the ball in the air in such a way as to endanger other players or ponies.
- (iii) Taking a full swing under a pony's neck in such a way as to endanger another player or pony riding alongside.
- (iv) Striking an opponent's stick in such a way as he may cause injury to that player or his pony.
- (v) Striking the ball after the whistle.
- (vi) "Windmilling" or "Helicoptering"

7.11 Loss or Breakage of Equipment

- a) If a player loses his headgear the umpire shall stop the game as soon as an opportunity occurs that favors neither team.
- b) In the event of broken tack or equipment:
 - (i) The game shall be stopped immediately if the breakage presents a risk to player or pony such as:
 - i. Broken girth
 - ii. Broken martingale
 - iii. Broken rein, if single.
 - iv. Broken or loose bit.
 - v. Loose bandages or boots.
- c) The game should not be stopped immediately, but as soon as an opportunity occurs that favors neither team for breakage of a non-dangerous nature such as:
 - (i) Lost or broken stirrup leather or iron.
 - (ii) Lost or broken curb chain.
 - (iii) Lost bandages or boots.
- d) When time is given for lost or broken equipment, the player may, with the permission of the Umpire, return on another pony.

7.12 Accident or Injury to Player or Pony

- a) If a pony falls, causing the player to dismount, or goes lame or appears injured, the umpire shall stop the game immediately.
- b) If a pony throws a shoe, the player may be given time out to change the pony when the game is next stopped.
- c) If a player falls off his pony the umpire shall not stop the game until the ball is in a neutral position, unless he is of the opinion that the player is injured or is liable to be injured. What constitutes a fall is left to the decision of the umpire.

- d) A dismounted player may not interfere with the game in any way.
- e) When the game has been stopped in accordance with Rules G.10 or G.11 above, the umpire shall re-start the game in the manner laid down in Rule F.9, directly when the player concerned is ready to resume play. The umpire shall not wait for any other player who may not be present.
- f) If a player were injured, a period not exceeding 10 minutes shall be allowed for his recovery. If the injured player is unfit to play after 10 minutes, the game shall be re-started with a substitute in place of the injured player. If, however, the injured player subsequently recovers he may replace the player who was substituted in his place, but the highest handicap of the two players shall be taken into account in accordance with Rule A 2.

8. SELECTION OF PENALTIES

8.1 There are degrees of dangerous play and unfair play which give the advantage to the team fouling. The penalty to be inflicted is left to the discretion of the umpires and shall only be referred to the referee in the event of the umpires disagreeing on the penalty. Under no circumstances shall the team fouled be put in a less advantageous position by the award of a penalty than they would have been had no penalty been awarded. Further no penalty less than a penalty 4 shall be awarded for a foul by the defending team within the 60 yard line of their goal.

8.2 Personal fouls involving unsportsmanlike conduct such as, but not limited to:

- Disrespect towards the officials.
- Arguing with the umpires or other officials.
- Fouled or abusive language to anybody on the field.
- Appealing for fouls verbally or with a stick.

Must, at a minimum, be penalized progressively (Penalty 10)

8.3 If in the opinion of the umpire, a player commits a dangerous or deliberate foul in the vicinity of goal in order to save a goal Penalty 1 (goal) will be awarded.

9. TAKING OF PENALTIES

- 9.1 Except for Penalty 2 hit from the spot, Penalties 2, 3, 4 and 6 shall be carried out in only one hit. Consequently, the player taking the penalty may not take a preliminary dribble for himself or for a teammate and after the initial hit at the ball neither the hitter nor any teammate may hit or hit at the ball unless either it is hit or hit at by a defending player or the ball is going behind the back line. However, teammates of the hitter may play the ball on a penalty 4 or 6 if they are within 10 yards of the backline when they first hit the ball-
- 9.2 Teeing up. Building a tee is not allowed; only one player may position the ball and once the umpires have called 'play', the ball may not be repositioned.
- 9.3 In all free hits it will be considered that the ball is in play from the moment it has been hit or tried to hit and missed. It should be understood by hit or hit at to the action intended to put the ball in play. The player shall hit the ball, or hit at it, in the first attempt; the striker is not allowed to go over the ball, or circle during the final approach, or do an excessively long preparation run or delay the game.
- 9.4 "Behind the ball" should be interpreted as being behind the line parallel to the back line and running through the point from which the penalty is being taken.

10. SPECIFIC PENALTIES

Penalty 1- Penalty Goal

If, in opinion of the umpires, a player commits a dangerous or deliberate foul in the vicinity of goal in order to save a goal, the team fouled shall be awarded one goal. The umpire should instruct the goal judge to wave his flag to indicate that a goal has been awarded. After a penalty 1, the game will be restarted with a penalty 5(b), teams having changed ends.

Penalty 2- Spot or 30 Yard Hit - undefended

If the foul occurred within the 30 yard line the Captain of the team fouled shall be offered the choice of:

- a) A free hit (defended) from the spot where the foul occurred:

All of the team taking the hit to be positioned behind the ball. The player taking the hit has one free hit but thereafter may continue to hit the ball.

The team facing the hit may defend the hit but may not be within 30 yards of the ball or in front of their back line, nor enter the field of play through the goal posts.

OR:

b) One free hit (undefended) 30 yards from the goal line of the team that has fouled opposite the centre of the goal:

All of the team taking the hit to be behind the 30 yard line. The player taking the hit may hit or hit at the ball only once and may not make another play. Should the ball fail to cross the goal or back line or rebound into play off a goal post the team facing the hit will be awarded a free hit from where the ball came to rest, as for Penalty 5a. The ball may be moved outwards towards the boards or side line should a goal post interfere with the player taking the hit.

The team facing the hit has no play. They shall be positioned behind the back line and may not stand between the goal posts or behind the goal. They may not distract the player taking the penalty, including unintentionally, and must allow the ball to come to rest.

When a technical foul is given as well as Penalty 2, if the goal is scored the game should be started with a 5 (b); if the original shot fails, another Penalty 2 should be awarded for the technical foul.

Penalty 3-40 Yard Hit - Defended

One hit at the ball from a spot 40 yards from the goal line of the team fouling opposite the middle of the goal. All the team fouling must be behind their back line until the ball is hit or hit at, but not between the goal posts, nor when the ball is brought into play may any of the team ride out from between the goal posts; none of the team fouled must be nearer the goal line or back line than the ball is, at the moment it is hit or hit at.

In carrying out Penalty 3, if the free hit would, in the opinion of the umpire have resulted in a goal, but is stopped by one of the team fouling coming out from between the goal posts, or crossing the back line before the ball was struck, such shot is to count as a goal to the team fouled. If the player who stopped the ball did not infringe these rules, but another member of his team did, Penalty 7 (a) shall be exacted.

Penalty 4-60 Yard Hit

One hit at the ball from a spot 60 yards from the goal line of the team fouling opposite the middle of the goal; the team fouling shall be behind the 30 yard line, the team fouled being free to place themselves where they choose.

Clarification:

60 and Corner (Safety) – First shot must be a genuine strike at goal. If the first shot is a miss-hit the attacking team may continue to hit or hit at the ball using only a half-swing (below the shoulder) and may not take a full swing at the ball until the ball has been hit or hit at by a defender.

Penalty 5(a)-Free Hit from the spot

A free hit at the ball from where it was when the foul took place, but not nearer the boards or sidelines than four yards. None of the team fouling to be within 30 yards of the ball, nor behind the ball, the team fouled being free to place themselves where they choose. (Rule Q (d)).

Penalty 5(b)-Free hit from Centre

A free hit at the ball from the center of the ground, none of the team fouling to be within 30 yards of the ball, nor behind the ball, the team being fouled being free to place themselves where they choose. (Rule Q (d)).

Penalty 6-60 Yard Hit Opposite where Ball Crossed Back Line (Defenders hit the ball behind)

One hit at the ball from a spot 60 yards distant from the back line, opposite where the ball crossed it, but no further than 30 yards from the center of the field on the 60-yard, line, such spot being marked on the field by an X. All the team fouling to be behind the 30-yard line, the team fouled being free to place themselves where they choose. (Rule Q (d)).

Penalty 7 – Violation of Penalties or the Hit In

Penalty 7(a)- Another Free Hit

If the team fouling fail to carry out Penalty 2, 3, 4 or 6 correctly the team fouled shall be allowed another free hit at the ball, unless a goal has been scored or awarded.

If the team fouling fails to carry out Penalty 5 correctly, the umpire shall advance the ball by 30 yards for the re-hit.

If both sides fail to carry out Penalty 2 or 3 correctly, another free hit shall be taken by the team fouled, irrespective of the result of the previous free hit.

Penalty 7(b) - Fouled Team Failure to Carry Out

If the team fouled fails to carry out a Penalty 2, 3, 4 or 6 correctly in accordance with Q (a) through Q (d) the umpire shall award a penalty 5a against the offending team from the spot where ball was placed for the previous penalty.

Penalty 8(a) - Blind Pony Disqualified

For infringement of Rule B.1 (b), the pony blind of an eye must be reported by the umpire in writing to the Committee conducting the tournament who shall take all steps necessary to ensure that it shall not be played again in any tournament.

Penalty 8(b) - Pony Disqualified.

For Infringement of Rule B.1 (c) and (d): the pony must be ordered off the ground by the umpire and disqualified from being played again during the game or match.

Penalty 8(c)-Pony Ordered Off

For infringement of Rule B.2, the pony must be ordered off the ground by the umpire and disqualified from playing again until the offense has been removed.

Penalty 9-Player Ordered Off

For infringement of Rule A.3, the player must be ordered off the ground by the umpire and disqualified from playing again until he has removed the offense.

Penalty 10-Player Excluded

a) Flags. A Player should be awarded a flag for unsportsmanlike conduct or persistent breach of the rules. A flag will be in addition to any other penalty and may increase the severity of any penalty awarded, except that a penalty 1 shall not be awarded as a result of a yellow flag. A player shall normally be awarded a yellow flag for the first offence but may be awarded a penalty 10a or 10b for a first or second offence. A penalty 10a shall be automatic if it is the second yellow flag and a penalty 10b automatic if a Penalty 10a has already been awarded. The player shall be sent to the pony lines where he will remain for the duration of his penalty. The umpires must:

- (i) Agree that a player should be awarded a flag and if not in agreement the referee must be asked to decide.

- (ii) Obtain the acknowledgement of the player(s) awarded a flag and their teams captain(s).
- b) Penalty 10a: Sent off for 2 minutes of Playing Time (Yellow Flag). This may run across two chukkas. The referee will fly a yellow flag at the start of any 2-minute suspension which he will lower when the two minutes of play has been completed. When his time is up, the sent off player must re-join the game.
- c) Penalty 10b: Sent off for the rest of the match (Red Flag). The sent off player may be substituted but only by a qualified player of the same handicap or less after 2 minutes of playing time as above. A player awarded a Penalty 10b will be suspended for the next match of the tournament. This may be increased by a disciplinary hearing.

ANNEX 1 – TEAM ADVANTAGE ACCORDING TO HANDICAP AND CHUKKERS PLAYED

Handicap difference	Handicap		
	6 ch	5 ch	4 ch
1	1	1/2	1/2
2	2	1 1/2	1 1/2
3	3	2 1/2	2
4	4	3 1/2	2 1/2
5	5	4 1/2	3 1/2
6	6	5	4
7	7	5 1/2	4 1/2
8	8	6 1/2	5 1/2
9	9	7 1/2	6
10	10	8 1/2	6 1/2
11	11	9 1/2	7 1/2
12	12	10	8
13	13	10 1/2	8 1/2
14	14	11 1/2	9 1/2
15	15	12 1/2	10
16	16	13 1/2	10 1/2
17	17	14 1/2	11 1/2
18	18	15	12
19	19	15 1/2	12 1/2
20	20	16 3/5	13 1/2

Índice

En caso de haber diferencias entre la versión en inglés y español, prevalecerá la versión en inglés

1.	EQUIPOS, JUGADORES, SUPLENTES Y EQUIPAMIENTO	34
1.1	Equipos Y Jugadores	34
1.2	Suplentes	34
1.3	Equipamiento Para Los Jugadores	35
2.	CABALLOS DE POLO, EQUIPO PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO	35
2.1	Caballo De Polo	35
2.2	Equipamiento Para El Caballo De Polo	36
2.3	Cuidado De Los Caballos De Polo	36
3.	DEBERES Y FACULTADES DE LA COMISION DEL TORNEO, ARBITROS, JUECES, BANDERILLEROS, CRONOMETRISTA, ANOTADOR DE GOLES Y DEMAS OFICIALES	36
3.1	Deberes Y Facultades De La Comision Del Torneo	36
3.2	Jueces Y Árbitros	37
3.3	Banderilleros	37
3.4	Cronometrista Y Anotador De Goles	38
3.5	Otras Autoridades	38
4.	INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	38
4.1	Cancha De Juego	38
4.2	Tamaño De La Bocha	39
4.3	Zona De Seguridad	39
5.	DURACION DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO; GOLES Y HANDICAP	39
5.1	Duración Del Partido	39
5.2	Duración De Los Chukkers	40

5.3	Marcha Y Detención Del Reloj	41
5.4	Como Se Gana Un Partido: Goles	41
5.5	Cálculo Del Handicap	42
5.6	Clasificación	42
5.7	Perdida Y/O Retiro De Partido	43
6.	COMIENZO, INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	43
6.1	Bocha Muerta	43
6.2	Detención Del Juego	43
6.3	Comienzo Del Juego	44
6.4	Cambio De Lados	44
6.5	Alineación Equivocada Y Offside	44
6.6	Bocha Tirada Atras Por Los Atacantes	44
6.7	Bocha Tirada Atras Por Los Defensores	45
6.8	Bocha Tirada Afuera	45
6.9	Reanudación Del Juego Cuando La Bocha No Ha Salido De La Cancha 46	
6.10	Reanudación Del Juego Después De Un Intervalo	47
6.11	Bocha Dañada	47
6.12	Llevar La Bocha Sobre Si	47
6.13	Cuando No Se Detiene El Partido	47
6.14	Partido Inconcluso	47
7.	REGLAS DE CANCHA	48
7.1	Falta.	48
7.2	Cruce.	48
7.3	Línea De La Bocha Y Preferencia	48
7.4	Derecho De Paso	49
7.5	Sujetar	51

7.6	Equitación Peligrosa	51
7.7	Uso De La Fusta / Espuelines	52
7.8	JUEGO BRUSCO O ABUSIVO	53
7.9	Uso Incorrecto Del Taco	53
7.10	Pérdida O Rotura Del Equipo	54
7.11	Accidente O Lesión Del Jugador O El Caballo	54
8.	SELECCION DE SANCIONES	55
9.	EJECUCION DE PENALES.	56
10.	PENALES ESPECÍFICOS	56
ANEXO 1 – VENTAJA DE LOS EQUIPOS SEGÚN DIFERENCIA DE HANDICAP Y CHUKKERS A JUGAR		61

REGLAS INTERNACIONALES DE POLO

1. EQUIPOS, JUGADORES, SUPLENTES Y EQUIPAMIENTO

1.1 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 hándicap total de un equipo deberá estar dentro de los límites especificados en el evento. No se le permitirá participar a ningún equipo cuyo hándicap sea superior o inferior a los límites especificados. Sin embargo, en caso de incapacidad de un jugador para continuar por causa de enfermedad o lesión o la adjudicación de la Pena 9 o 10, un equipo puede continuar por debajo del límite inferior del hándicap de un torneo. Ciertas reglas con respecto a la elegibilidad y los hándicaps pueden variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.

1.2 Suplentes

- 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 hándicap 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 hándicap del torneo, y habilitado

según las reglamentaciones del torneo de acuerdo a lo previsto en el punto A.1 e). Si en un Campeonato Mundial de Polo de FIP un equipo juega por encima del límite, cualquier sustitución debe llevarlo de vuelta a 14 goles. El hándicap de un equipo en cualquier partido será su máximo hándicap en el campo de juego en cualquier momento durante el torneo.

- c) Si el sustituto tiene el mismo hándicap, o inferior, que el jugador que ha reemplazado, entonces el resultado no será alterado. Un equipo cuyo hándicap total estuvo por debajo del límite superior del torneo no está obligado a tomar un sustituto de un hándicap superior. Sin embargo, si eligen hacerlo, hasta el límite del torneo, el resultado se alterará inmediatamente para reflejar el aumento de la desventaja total del equipo, independientemente de cuándo se produce la sustitución.
- d) **Sustitución doble. Ciertas reglas con respecto a la sustitución y modificación de hándicaps puede variar según los diferentes países. Se deben acatar estas reglas cuando se juega en dicho país.**

1.3 Equipamiento Para Los Jugadores

- a) No se permite el uso de espolines 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 hándicap, 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.

2. CABALLOS DE POLO, EQUIPO PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO

2.1 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.

2.2 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.

2.3 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.

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

3.1 Deberes Y Facultades De La Comisión 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.

3.2 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.
- c) 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.
- d) 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.

3.3 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.

3.4 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.

3.5 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.

4. INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

4.1 Cancha De Juego

- a) Terreno. El terreno se toma como el área cerrada que incluye la cancha(s) de juego, el club house o instalación similar, los palenques, boxes y caballerizas y cualquier área de práctica.
- b) Campo de juego. El campo de juego se toma como la superficie preparada para el área de juego y las zonas de seguridad.
- c) Área de juego. El área de juego de tamaño completo será de 275 metros (300 yardas) de largo (de arco a arco) por 183 metros (200 yardas) de ancho si no está entablada; Y por 145 metros (160 yardas) si está entablada. La longitud mínima será de 230 metros (250 yardas).
- d) Zonas de seguridad. Se recomienda que las zonas de seguridad se extiendan por lo menos 10 yardas más allá de las líneas laterales y por lo menos 30 yardas más allá de la línea de fondo. Los clubes deben asegurarse de que las zonas de seguridad tengan longitud, ancho y textura suficientes para que un jugador que va a gran velocidad puede detenerse con seguridad. Cualquier incidente del juego que ocurra en la zona de seguridad será tratado como si hubiera ocurrido en la zona de juego.

- e) Postes de los arcos. Los postes de los arcos estarán a 7.3 metros (8 yardas) de distancia (midiendo la distancia de adentro). Los postes de los arcos deben tener al menos 3 metros (10 pies) de alto, y ser lo suficientemente livianos como para ceder si se los chocan. Si un poste es derribado entonces los árbitros deben permitir que el juego continúe hasta que sea neutral.
- f) Tablas. Las tablas no deben exceder 28 centímetros (11 pulgadas) de altura. Pueden ser curvas en los extremos.

4.2 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).

4.3 Zona De Seguridad

- a) 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.
- b) Ningún caballo podrá permanecer dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los montados por los jugadores y jueces.
- c) Cualquier incidente de juego que se produzca dentro del área de seguridad se considerará que tuvo lugar en la cancha.
- d) Cuando el juego este detenido el juez permitirá el ingreso a la cancha del ayudante del jugador a efectos que le pueda alcanzar un petiso que deba cambiar o auxiliarlo en lo que concierne a su equipo, a fin de no demorar innecesariamente el partido. Durante el juego, sólo se podrá cambiar caballo en sus propios palenques. No podrá haber caballos estacionados en ningún otro lugar de la cancha.

5. DURACION DEL PARTIDO, CHUKKERS, GANADOR DEL PARTIDO; GOLES Y HANDICAP

5.1 Duración 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.

5.2 Duración De Los Chukkers

- a) Finalización de un Chukker normal. En un chukker normal, todos excepto el último, la primera campana sonará como una advertencia después de 7 minutos de juego. Si la pelota está "fuera de juego" cuando suena la campana, el árbitro sonará su silbato marcando la finalización del chukker. Sin embargo, si la pelota está 'en juego', el juego continuará hasta que el juez haga sonar su silbato, la pelota salga 'fuera de juego' o al primer sonido de la segunda campana para indicar que han transcurrido otros 30 segundos. Cualquier penalización que se otorgue después de la primera campana se ejecutará al inicio del próximo chukker.
- b) Finalización del último Chukker. El último Chukker terminará con el sonido de la primera campana a menos que las Condiciones del Torneo requieran un resultado y los equipos estén empatados. En este evento el juego continuará hasta que se marque un gol o haya sonado la segunda campana. En este último caso se jugará tiempo extra.
- c) Penal al final del último Chukker (regla de cinco segundos). Si se ha concedido una penalización en los últimos 5 segundos del último chukker, el cronometrista debe permitir otros 5 segundos de juego desde el momento en que la pelota es golpeada o hubo intención de pegarle. P.ej. Si quedan 3 segundos, el cronometrista permitirá 5 segundos desde el momento en que se ha ejecutado el penal; Así se habrán añadido 2 segundos al juego. La campana sonará si se anota un gol o se han transcurrido 5 segundos a menos que se otorgue otra penalización, en cuyo caso se repite el proceso. Si el silbato es soplado y la pena es concedida, entonces el juego continuará por el tiempo restante antes de que el silbato fuera soplado.
- d) En caso de que el marcador esté empatado al final del último chukker regular, el juego se resumirá con un el juego de un chukker extra en las mismas condiciones descritas en las secciones anteriores con intervalos entre chukkers según lo dispuesto en la regla E.1 hasta que un bando anote un gol que determinará el juego.

e) Procedimiento de tiros al arco opcional

A discreción del Comité, en caso de empate al final del último chukker regular, o de cualquier tiempo extra, el juego se podrá concluir mediante un procedimiento de "tiros al arco", realizado de la siguiente manera:

- i. Los jugadores permanecerán en los mismos caballos que el último chukker
- ii. El (los) árbitros (s) determinarán el arco a utilizar. Un Árbitro preparará cada bocha, mientras que el otro árbitro servirá como segundo banderillero. El Árbitro seleccionará las bochas.
- iii. Cada jugador, alternadamente, y alternando equipos, intentará un golpe desde la línea de 60 yardas hacia un arco indefenso. Todos los jugadores sin tirar permanecerán detrás, y a no menos de 10 yardas, de la pelota.
- iv. El equipo a tirar primero se decidirá por sorteo.
- v. Cada tiro convertido en gol anotará 1 punto. Después de que todos los jugadores hayan tirado, el equipo con más puntos será declarado el ganador por un gol.

Si permanece empate después de que todos los jugadores han tirado, todos los jugadores tirarán de nuevo, el equipo que tiró primero, ahora tirará último, hasta que se produzca un ganador.

5.3 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.

5.4 Como Se Gana Un Partido: Goles

- a) El equipo que se anote la mayor cantidad de goles, incluyendo los goles otorgados por hándicap y/o por penales, gana el partido. Todos los juegos se jugarán hasta que se determine un ganador a menos que se indique lo contrario.
- 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

trasponer 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. Si la bocha entra en un mimbres, el arbitro tocará el silbato y el juego se reanudará como si la bocha hubiera salido por la línea de fondo.

- c) Si los dos árbitros no pueden decidir si un gol fue anotado o no, habiendo consultado al banderillero, deben dar el beneficio de la duda al equipo defensor sin consultar al árbitro.
- 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.

5.5 Cálculo Del Handicap

En todos los partidos que se jueguen con hándicap, el equipo que tenga el hándicap más alto concederá al otro equipo de menor hándicap 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 hándicaps 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.

5.6 Clasificación

- a) Los torneos se pueden jugar usando el sistema de eliminación directa o knock out o por grupos.

Los equipos en grupos con una o más zonas, se clasificarán por zona, de arriba hacia abajo, según los puntos obtenidos calculando: 2 puntos por victoria, 1 punto por empate o 0 puntos por derrota.

- b) Un empate entre dos o más equipos con igual cantidad de puntos en la zona será decidido por el resultado de partidos ganados/perdidos de los equipos empatados en los juegos entre sí. Quien ganó a quien. Si el empate persiste se utilizará el sistema de definición por penales.

- c) Definición por penales. Se usará una serie de penales como se indica a continuación para producir un resultado u orden de mérito.

- i) Los jugadores elegibles para participar se limitarán a aquellos que jugaron la totalidad del último partido o el sustituto de un jugador que se lesionó en el último partido, pero solo si la

incapacidad del jugador lesionado para participar es respaldada por un certificado médico.

- ii) • Tres jugadores de cada equipo serán designados para ejecutar los penales. Se arrojará una moneda, con el ganador eligiendo si ir primero o segundo. Los equipos y los jugadores se alternan, manteniéndose siempre el mismo orden, y cada jugador tiene dos tiros libres al arco desde el punto de 60 yardas, para torneos masculinos, y de 40 yardas para torneos femeninos. Arco no defendido.
- iii) Si esto resulta en un empate y se requiere un resultado, los penales de 60 y 40 yardas continuarán hasta que un ganador pueda ser declarado por muerte súbita.

5.7 Perdida Y/O Retiro De Partido

Los Árbitros o el Comité del Torneo pueden declarar el partido perdido a un equipo como resultado de una violación a las reglas.

Si un equipo se da de baja o se retira de un partido programado, los resultados de todos los partidos jugados por ese equipo no se contabilizarán en cuanto a victorias, derrotas, goles netos o brutos para los oponentes.

6. COMIENZO, INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

6.1 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.
- c) 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.

6.2 Detención Del Juego

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

6.3 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.

6.4 Cambio De Lados

Se cambiará de lado después de cada gol. 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.

6.5 Alineación Equivocada Y Offside

- 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 reanudando el juego con un throw-in o salida del lugar correspondiente a la otra mitad de la cancha.

- b) Offside. Un jugador está fuera de juego si entra en juego del lado del equipo contrario en un throw-in, saque de fondo o ejecución de penal.

El jugador que ingresa podrá intervenir en juego "una vez que pasó a su primer compañero de equipo" que estaba correctamente posicionado al momento del throw-in, saque de fondo o ejecución de penal.

De no existir ningún compañero de equipo en la cancha, el jugador que ingrese por afuera de las 60 yardas se encontrará habilitado a jugar, al igual que sus compañeros, una vez que éstos superen la posición de su compañero que ingresó por las 60 yardas.

6.6 Bocha Tirada Atrás 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. Durante un tiro, un intento de golpear una pelota se considera una bocha en juego. En tal caso, la línea de la bocha será la dirección del caballo del jugador que intentó golpearla al momento del intento. No habrá contacto entre los jugadores desde el momento en que la bocha cruza la línea de fondo hasta que se vuelve a jugar.
- c) Los jugadores atacantes tendrán tiempo razonable para ubicarse en sus posiciones y el saque será hecho sin retraso innecesario y después de la orden del árbitro. El jugador debe sacar, o intentar pegarle a la bocha, en el primer intento; no se le permite al jugador pasar por encima de la bocha sin intentar pegarle, ni dar una vuelta en redondo durante la ejecución.
- d) En el caso de que el equipo atacante no golpee inmediatamente después de que el juez haya ordenado "juegue" o impacte la bocha antes del llamado, el árbitro sonará el silbato y lanzará la bocha fuerte y de rastrón en el lugar donde la bocha cruzó la línea de fondo y en ángulo recto con ella. Para dicho throw in, el equipo que no sacó en el debido momento estará en el lado más cercano al arco. Los jugadores tendrán un tiempo razonable para ubicarse en sus posiciones.

6.7 Bocha Tirada Atrás 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

6.8 Bocha Tirada Afuera por sobre las tablas o líneas laterales.

- a) Si hubiera duda sobre quien tiró la bocha afuera o hubiese pegado en el referee o su montado, el referee otorgará un "throw-in". El referee arrojara la bocha de espaldas a la tabla por donde salió la bocha.

- b) Para determinar quién tiró la bocha afuera, el caballo es una continuación del cuerpo del jugador, es decir si toca el caballo de un jugador o a un jugador del equipo, repone el equipo contrario. El referee deberá colocar la bocha no antes de los 8 segundos de que la misma salió de la cancha, ello para permitir a los jugadores reordenarse. Una vez transcurridos los 8 segundos, ubicará la bocha y "dará la orden de juegue". La bocha se deja donde la colocó el referee, es decir, no se puede acomodar;
- i. Cuando la bocha sale por los laterales, repone el juego el equipo que no tiró la bocha afuera. El referee deberá ubicar la bocha a 5 yardas de la tabla, a la altura de donde salió.
 - ii. Si la bocha saliera dentro de la zona de las 60 yardas y fuera el equipo que está en defensa quien tiró la bocha afuera, el referee pondrá, a partir de los 8 segundos, la bocha en la línea de 60 yardas y a 10 yardas de la tabla del lado que salió la bocha. El juego se reanudará de un golpe ya sea al arco o un pase corto o largo a un jugador que este a 30 yardas o más adelante de quien pone la bocha en juego; pero sin poder llevarse la bocha jugando quien tenía el mandato de iniciar el juego. En caso que esto último ocurra, será foul del lugar para el equipo contrario.
- c) El contrario debe estar a 30 yardas de distancia. Si no lo está, debe dejar jugar. Si no deja jugar, se cobrará "foul" de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.

6.9 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.

Durante un throw in, no habrá derecho de paso creado por la línea de la bocha arrojada por el juez. El derecho de paso se establecerá cuando un jugador golpee la pelota y cree una nueva línea. Hasta ese momento, los

jugadores deben jugar la pelota desde cualquier dirección o ángulo siempre que lo hagan sin crear peligro o riesgo de peligro para sí mismos, para otros jugadores o para caballos.

6.10 Reanudación Del Juego Después 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.

6.11 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.

6.12 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.

6.13 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.

6.14 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.

7. REGLAS DE CANCHA

7.1 Falta.

Cualquier infracción de las reglas de cancha, constituye una falta y el/los árbitros podrán 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 la falta.

7.2 Cruce.

Ningún jugador podrá cruzar a otro que esté en paralelo con la línea de la bocha, entendiéndose por éste el recorrido de la misma y su prolongación, salvo que sea a una distancia donde no haya posibilidad de un choque o peligro para los jugadores.

No habrá cambio de línea de la bocha, cuando ésta es desviada imprevistamente y por un corto trecho.

7.3 Línea De La Bocha Y Preferencia

- a) La línea de la bocha es la referencia para decidir la preferencia entre jugadores y se toma como la trayectoria extendida a lo largo de la cual la bocha ha viajado o está viajando. Esto incluye cuando ha sido golpeada por un caballo o ha golpeado a un jugador o al caballo de un árbitro o cualquier otro impedimento en el campo de juego. Si un jugador tiene un tiro libre, pero le erra a la bocha, la línea de la bocha se toma como la dirección en la que el jugador se dirigía.
- b) Dos jugadores en la línea de la bocha que se dirigen hacia la bocha o se pechan entre sí, tienen derecho a la bocha sobre todos los demás jugadores.
- c) El jugador en paralelo y con la línea de la bocha a su derecha tiene derecho a la misma con preferencia a los otros jugadores, excepto cuando se encuentre con dos jugadores como se describe en la subsección b).
- d) Ningún jugador puede penetrar en la línea de la bocha delante del jugador que se halle en posesión de la línea, excepto a una distancia tal que no exista el menor riesgo de colisión o peligro para ningún jugador. Si un jugador entra correctamente en la línea y gana el control de la pelota, el oponente

no puede pecharlo atrás, debiendo pegar a la bocha del lado de montar (izquierdo).

- e) Cuando dos o más jugadores corren en la dirección general de la línea de la bocha, tiene preferencia a la misma el que corre en menor ángulo a la línea de la bocha. En caso de llevar el mismo ángulo tiene preferencia el que tenga la bocha a su derecha. La misma regla se aplicará en el caso de jugadores que vengan al encuentro de la bocha.
- f) Cualquier jugador que corra en la dirección general de la bocha en un ángulo con su trayectoria, tiene mayor derecho a ella que cualquier otro jugador que corra también en ángulo, pero en la dirección contraria.
- g) Ningún jugador será considerado con derecho a la bocha, en razón de haber sido el último en pegarle.
- h) El derecho a la bocha lo tiene el jugador cuando pega por el lado derecho de su caballo (lazo). Si se coloca para pegarle del lado izquierdo (montar) y de esta manera pusiera en peligro a algún otro jugador, pierde ese derecho y deberá cederlo al jugador que se coloque para hacer un tiro que no hubiere representado peligro para ambos, si el primero de esos jugadores hubiera estado pegando del lado derecho (lazo).
- i) Si dos jugadores corren en direcciones opuestas deben pegar por el lado derecho (lazo) de sus petisos.
- j) En situación de conflicto, el jugador que viene en la línea de la bocha deberá dejar ésta siempre del lado derecho (lazo) de su caballo.

7.4 Derecho De Paso

- a) Si uno o varios jugadores vienen corriendo en la línea de la bocha y ésta por cualquier razón es desviada imprevistamente, creando una nueva línea, los mismos, si continúan en la línea originaria por un corto trecho, tienen derecho de paso. Si alguno de los jugadores involucrados en la jugada u otro jugador toma la nueva línea, los jugadores en la línea anterior tienen derecho de paso no pudiendo jugar la bocha.
- b) En el caso que un jugador en posesión de la bocha cambie bruscamente la dirección de la misma, pegándole hacia un jugador del bando contrario, éste último jugador tiene derecho de paso o de salida sobre la nueva línea sin que ello constituya infracción.
- c) Un jugador despejando el Derecho de paso no puede hacer ninguna jugada ofensiva o defensiva y debe tomar la manera más efectiva de despejar ese Derecho de paso.

- d) Si en el proceso de despejar el Derecho de paso un caballo patea la bocha, esto no se considera hacer una jugada.
- e) Un jugador en posesión de la bocha por su lado del derecho (lazo) puede mover la bocha en cualquier ángulo a la izquierda, y el oponente debe jugar la bocha por el lado izquierdo (montar).
- f) En el supuesto en que un jugador adelante la bocha superando al jugador contrario, en la misma línea y a la misma velocidad, éste quedará habilitado a pegar backhander por derecha, siempre que no cometa un cruce; el otro jugador solo podrá hacerse nuevamente de la bocha entrando de revés.
- g) 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) El jugador que sigue la bocha en su línea exacta y tomándola por el lado derecho (lazo), tiene Derecho de Paso sobre el resto de los jugadores, excepto frente a 2 jugadores, tal como se define en G.4.g y G.4.i más abajo, donde el otro jugador en sentido contrario también está en la exacta línea de la bocha.
- i) Entre dos jugadores, cuando uno sigue el sentido de la bocha y el otro se dirige a su encuentro:
 - i. 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 en la línea exacta de la misma del lado derecho (lazo). Un oponente que corre al encuentro de la bocha de esta manera tiene Derecho de Paso sobre el jugador que sigue a la bocha con un ángulo.
- j) Entre dos jugadores, cuando ambos están siguiendo la bocha o ambos corren en dirección a la misma:
 - ii. El jugador que corre en dirección paralela o con menor ángulo a la Línea de la Bocha, ya sea que vaya de derecho o de revés, tiene el Derecho de Paso respecto del oponente que corre con mayor ángulo a la Línea de la Bocha.
 - iii. 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, el jugador con la línea de la bocha del lado del derecho (lazo) tiene derecho de paso.
- k) Giro y jugada sobre las tablas. El primer jugador que va a la bocha no puede girar delante de un jugador que este en la línea de la bocha, salvo que el

jugador que viene detrás sujete o reduzca la velocidad, entonces el primer jugador podrá girar con la bocha en cualquier dirección siempre y cuando mantenga la velocidad y continúe el juego. Si la jugada es en las tablas, una vez que el jugador haya girado debe mantener la dirección que haya elegido.

7.5 Sujetar

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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 izquierdo (montar).
- d) Demora del Juego. Un jugador que lleva la bocha marcado por un jugador contrario deberá mantenerse en movimiento. En caso de que el jugador se detenga o avance al paso o velocidad de paso, podrá tocar la bocha una vez y luego el jugador u otro miembro de su equipo tendrá 5 segundos para pegarle a la bocha o correr con la bocha. Un jugador se considera marcado cuando el jugador contrario se encuentra a dos caballos o menos de distancia, siempre y cuando el jugador en posesión de la bocha no esté siendo bloqueado o pechado por otro jugador y por lo tanto tiene la libertad de continuar por la línea de juego. La violación a esta regla se castigará con penal en contra.

7.6 Eliminación del bloqueo.

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

7.7 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) 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.
- h) Interponer su montado desde atrás en el backhand de otro jugador.
- i) Hacer zigzag delante del Derecho de Paso de otro jugador, de tal manera que le obligue a sujetar o arriesgue una caída.
- j) 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.
- k) 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.
- l) Se permite tomar y ganar la posición de el mismo lado en que se golpea la bocha, a menos que el jugador que inicia el impacto cree peligro por diferencia de velocidad o ángulo.

7.8 Uso De La Fusta / Espolines

- a) Las fustas y/o los espolines 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.

7.9 JUEGO BRUSCO O ABUSIVO

- a) 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.
- b) Ningún jugador deberá abusar físicamente de otro jugador o de su propio caballo o del caballo de un contrario.
- c) 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.

7.10 Uso Incorrecto Del Taco

- a) 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.
- b) 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.
- c) Ningún jugador podrá castigar intencionalmente a su caballo, a otro jugador o al caballo de otro jugador con el taco.
- d) 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:
 - i. 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.
 - ii. Pegarle a la bocha en el aire de manera tal que pueda poner en peligro a otros jugadores o caballos.
 - iii. Hacer un swing completo por debajo del cogote de un caballo de manera tal de poner en peligro a otro jugador o caballo que se encuentre a su lado.
 - iv. Pegarle al taco del oponente de manera tal que pueda causar lesiones a dicho jugador o su caballo
 - v. Pegarle a la bocha con posterioridad al silbato.

- vi. Revolear el taco de cualquier manera en son de protesta o amenaza.

7.11 Pérdida O Rotura Del Equipo

- a) 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.
- b) En caso de rotura del equipo:
 - (i) 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.
- c) 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.
- d) Cuando se otorgue tiempo por equipamiento roto o perdido, el jugador podrá volver sobre otro caballo.

7.12 Accidente O Lesión Del Jugador O El Caballo

- a) Si un caballo se cae, se manca o se lesiona, el juez detendrá el juego inmediatamente.
- b) Si un caballo pierde una herradura, se permitirá al jugador cambiar el caballo la próxima vez que se detenga el tiempo.
- c) 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.
- d) Un jugador desmontado no puede intervenir en el juego de ninguna forma.
- e) Cuando se ha detenido el juego de acuerdo con las Reglas G.10 u G.11 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.

- f) Si un jugador se lesiona, se concederá un período no mayor de 10 minutos para que este se recupere. Si una vez transcurridos los 10 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.

8. SELECCION DE SANCIONES

- 8.1 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 de que los jueces no coincidan en la sanción. Bajo ninguna circunstancia el equipo al que se le ha cometido la falta será puesto en una posición menos ventajosa por el otorgamiento de una penalidad de lo que habría sido si no hubiera sido sancionada. Además, ninguna penalización menor que un penal 4 será otorgada por una falta del equipo defensor dentro de la línea de 60 yardas de su arco.
- 8.2 Faltas 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) o (c) expulsando al jugador por el resto del partido.
- 8.3 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.

9. EJECUCION DE PENALES.

- 9.1 Excepto por Penal 2 (tirado desde el lugar), los penales 2, 3, 4 y 6 se realizarán de un solo golpe. En consecuencia, el jugador que tire el penal no puede hacer un drible para sí mismo o para un compañero de equipo y después del golpe inicial a la bocha ni el ejecutante del penal, ni cualquier compañero de su equipo puede volver a golpear o intentar golpear la bocha a menos que la bocha sea golpeada o intente ser golpearla por un defensor o la bocha salga por detrás de la línea de fondo. Sin embargo, los compañeros de equipo del ejecutante pueden jugar la bocha en los penales 4 o 6 si están a 10 yardas de la línea de fondo cuando golpean la bocha.
- 9.2 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 "juego" no podrá ser reubicada.
- 9.3 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.
- 9.4 "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.

10. PENALES ESPECÍFICOS

Penal 1 - Gol

Si, en opinión de los árbitros, un jugador comete una falta peligrosa o deliberada en la cercanía del arco con el fin de salvar un gol, se concederá un gol al equipo perjudicado. El árbitro debe instruir al banderillero a agitar su bandera para indicar que un nuevo gol ha sido concedido. El juego se reiniciará con un penal 5(b) a favor del equipo perjudicado, habiendo los equipos cambiado de lado.

Penal 2 - Penal de 30 yardas - No defendido.

Si la falta ocurrió dentro de las 30 yardas, al capitán del equipo al que se le cometió la falta se le ofrecerá la opción de:

a) Un tiro libre (defendido) desde el lugar donde ocurrió la falta:

Todos los jugadores del equipo ejecutante deberán colocarse detrás de la bocha. El jugador ejecutante tiene un tiro libre pero luego puede continuar llevando la bocha.

El equipo infractor puede defender el tiro, ningún jugador del equipo infractor puede estar a menos de 30 yardas de la bocha, ni atrás del arco ni podrá salir de entre los mimbres.

O:

b) Un tiro libre (no defendido) a 30 yardas de la línea del arco del equipo infractor:

Todo el equipo ejecutante debe estar detrás de las 30 yardas. El jugador ejecutante puede golpear o intentar golpear la bocha solo una vez y no hacer otra jugada. Si la bocha no pasa la línea trasera, se le otorgará al equipo defensor un tiro libre desde donde se detuvo la bocha. Si el lugar se encontrara a menos de 4 yardas del mimbres, se colocará la bocha a 4 yardas del mimbres más cercano.

El equipo infractor debe permanecer detrás de su línea trasera, pero no entre los mimbres, y no pueden intentar interceptar la ejecución del penal. No pueden distraer al jugador que toma la penalización, incluso involuntariamente, y deben permitir que la bocha se detenga.

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

Penal 3 - Penal de 40 yardas - Defendido

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.

Aclaración: El primer intento debe ser un tiro al arco, si este no llega al arco el equipo atacante podrá seguir pegándole a la bocha usando solamente un medio swing (debajo del hombro) y no podrá realizar un swing completo hasta que la bocha haya sido golpeada por un miembro del equipo defensor.

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, ni detrás de la bocha. Los jugadores del equipo perjudicado podrán colocarse donde quieran.

Penal 5(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.

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 no más lejos que 30 yardas de la línea del centro de la cancha y sobre la línea de las 60 yardas, dicho punto deberá estar marcado con una X. 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.

Aclaración: El primer intento debe ser un tiro al arco, si este no llega al arco el equipo atacante podrá seguir pegándole a la bocha usando solamente un medio swing (debajo del hombro) y no podrá realizar un swing completo hasta que la bocha haya sido golpeada por un miembro del equipo defensor.

Penal 7 – Violación a la ejecución de penales y saque del fondo.

Penal 7(a) Contravenciones en los Penales

Si el equipo infractor no actúa correctamente al ejecutarse los Penales 2, 3, 4, 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.

Penal 7(b) Saque por los Defensores

Si el equipo perjudicado no ejecuta correctamente el Penal 2, 3, 4 o 6, se les concederá a los defensores un Penal 5 a) desde el lugar donde estaba la bocha al ejecutarse el penal por el equipo atacante.

Penal 8(a) – Caballo tuerto

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

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.

Penal 8(a) – Caballo descalificado

8(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.

Penal 8(c) - Caballo Retirado

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 - Jugadores excluidos

- (a) Tarjetas. Un jugador recibirá una tarjeta por conducta antideportiva o incumplimiento persistente de las reglas. Una tarjeta se sumará a cualquier otra penalidad y puede aumentar la gravedad de cualquier penalidad otorgada, excepto que no se concederá un Penal 1 como resultado de una tarjeta amarilla. Normalmente, un jugador recibirá una tarjeta amarilla. Normalmente, a un jugador se le otorgará una tarjeta

amarilla por la primera ofensa, pero puede recibir una penalización 10a o 10b por una primera o segunda ofensa. Una penalización 10a será automática si es la segunda tarjeta amarilla y una penalización 10b será automática si una Penalización 10a ya ha sido otorgada. El jugador será enviado a los palenques donde permanecerá durante el tiempo de su penalidad. Los árbitros deben:

- (I) Estar de acuerdo en que un jugador debe recibir una tarjeta y si no están de acuerdo, se le debe pedir al árbitro que decida.
 - (II) Obtener el reconocimiento de los jugadores a los que se ha otorgado una tarjeta y de su/s respectivo/s capitán/es.
- (b) Penalización 10a: Expulsado durante 2 minutos de Tiempo de Juego (Tarjeta Amarilla). Este tiempo puede correr a través de dos chukkas. El jugador sancionado cumplirá su sanción ubicándose cerca del tercer hombre (referee) quien le indicará cuando su tiempo ha terminado y el jugador sancionado puede volver a unirse al juego.
- (c) Penalidad 10b: Expulsado para el resto del partido (Tarjeta Roja). El jugador expulsado puede ser sustituido solamente por un jugador del mismo hándicap o menos después de 2 minutos de tiempo de juego como el anterior. Un jugador sancionado con una penalización 10b será suspendido para el próximo partido del torneo. Esta sanción puede ser incrementado por una audiencia disciplinaria.

**ANEXO 1 – VENTAJA DE LOS EQUIPOS SEGÚN DIFERENCIA DE
HANDICAP Y CHUKKERS A JUGAR**

Diferencia de handicap	Handicap		
	6 ch	5 ch	4 ch
1	1	1/2	1/2
2	2	1 1/2	1 1/2
3	3	2 1/2	2
4	4	3 1/2	2 1/2
5	5	4 1/2	3 1/2
6	6	5	4
7	7	5 1/2	4 1/2
8	8	6 1/2	5 1/2
9	9	7 1/2	6
10	10	8 1/2	6 1/2
11	11	9 1/2	7 1/2
12	12	10	8
13	13	10 1/2	8 1/2
14	14	11 1/2	9 1/2
15	15	12 1/2	10
16	16	13 1/2	10 1/2
17	17	14 1/2	11 1/2
18	18	15	12
19	19	15 1/2	12 1/2
20	20	16 3/5	13 1/2

NOTES

NOTES

NOTES