AAP

REGLAS

DEL JUEGO

“NOTA PRELIMINAR”

Las “Reglas de Juego” y el “Código de Faltas” válidos vigentes y aplicables son y serán, en todo momento, los que surgen de la página web de la Asociación Argentina de Polo **http://www.aapolo.com/institucional/reglamento**

El contenido del presente refleja los textos de ambos cuerpos normativos, actualizados al 3 de Junio de 2020, según resolución del Consejo Directivo adoptada en la reunión de la misma fecha. Las eventuales modificaciones que se pudieran introducir con posterioridad a dicha fecha, tanto a las “Reglas de Juego” como al “Código de Faltas”, serán hechas públicas mediante:

a) Comunicaciones a los clubes afiliados por correo electrónico o por otra vía;

b) Inclusión de las mismas en el sitio **www.aapolo.com** y

c) Su incorporación al texto del cuerpo normativo que corresponda en el referido sitio **http://www.aapolo.com/institucional/reglamento**

Las modificaciones introducidas comenzaran a regir a los cinco días corridos de ser incluidas en el sitio **http://www.aapolo.com/institucional/reglamento**

ETIQUETA DEL POLO

“El polo tiene su “ETIQUETA”: es un arte que se practica y una ciencia que se cultiva durante casi toda la vida; es un torneo, un duelo, una lucha que exige destreza, estrategia y coraje pero es también una prueba del temperamento y del honor, que al tiempo que ofrece la oportunidad de mostrarse, un hombre crea la obligación de portarse como un caballero.

Téngase pues todo esto presente y persístase con ello en mejorar el juego, recordando, como hemos dicho, y ahora repetimos, que la calidad que caracteriza a todo jugador que progresa y se destaca no es otra, en esencia, que su perseverante esfuerzo para lograr la perfección”.

Pedro F. Christophersen

CONSIDERACIONES GENERALES

El juego del polo, por las características que le son propias, exige quizá como ningún otro, que sus reglamentos sean estrictamente acatados por todos los que lo practican.

En cada infracción hay un grado de peligro que puede llegar hasta la producción de sensibles accidentes. Es necesario evitar que ellos se produzcan; así como es necesario que el juego se mantenga en un elevado nivel de corrección y caballerosidad.

Esto crea obligaciones que deben ser tenidas en cuenta permanentemente para bien del polo, por todos los que en él intervienen.

LOS JUECES TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE VELAR POR LA SEGURIDAD DEL JUEGO EXIGIENDO EL CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS Y PENANDO TODA INFRACCIÓN.

Por otra parte, un partido deja de ser interesante cuando se interrumpe frecuentemente para penar faltas. Es por lo tanto un deber de los jugadores no cometerlas, para que el juego resulte más agradable.

Los miembros de un equipo y especialmente el capitán, deben evitar que sus compañeros incurran en comportamiento desleal. Si cualquiera de ellos cometiera una falta, deberá pedir disculpas al jugador víctima de la infracción y en su caso al Juez.

“La tarea del Juez es una tarea de responsabilidad que merece todo el respeto hacia su persona y en sus fallos, aun en el caso de que pudiera creérselo equivocado en cualquiera de ellos”.

Jugar al polo es un placer, pero dejará de serlo cuando se produzcan continuas faltas o discusiones que perturben y desvirtúen el ambiente de cordialidad que debe reinar entre los que lo practican y disfrutan de él.

SECCION 1
REGLAS DE JUEGO PRELIMINARES

1. INSTALACIONES DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1.Cancha de juego

a) Las medidas de una cancha completa serán las siguientes: Largo: máximo, 275 metros; mínimo 230 metros. Ancho: máximo 180 metros si es abierta y 146 metros si tiene tablas; mínimo, 160 metros si es abierta y 130 metros si tiene tablas. La cancha deberá tener, además, una franja de terreno libre de 10 metros de ancho, más o menos, a cada lado de las líneas laterales y de 30 metros, más o menos, detrás de cada línea trasera. La cancha de juego y éstas franjas de terreno libre constituyen en conjunto la "zona de seguridad".

b) El ancho de los arcos será de 7,30 metros.

c) Los postes de los arcos tendrán por lo menos 3 metros de altura y serán suficientemente livianos para romperse si se les lleva por delante.

d) Las tablas de los costados no deberán exceder de 0,27 m. de altura.

2.Tamaño de la bocha

El tamaño de la bocha será de 78 a 80mm de diámetro y su peso oscilará entre los límites de 120 a 135 grs.

3.Zona de seguridad

a) Nadie podrá entrar a la cancha durante el juego, por ningún motivo, salvo los jugadores y los jueces. El jugador que precisa un taco, un petiso u otra ayuda de persona extraña, debe dirigirse a las tablas o a las líneas laterales o traseras para procurárselo. Nadie puede entrar a la cancha para ayudarlo.

b) Nadie podrá entrar dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los jugadores, los jueces, el árbitro los ayudantes de juez y los alcanzadores de tacos.

c) Cuando el juego está detenido el juez permitirá el ingreso a la cancha del ayudante del jugador a efectos que le pueda alcanzar un 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 las cabeceras. No podrá haber caballos estacionados en ningún otro lugar de la cancha.

2. EQUIPOS, JUGADORES, HANDICAP, SUPLENTES, EQUIPAMIENTO

1.Equipos y jugadores

a) El número de jugadores será de cuatro por bando en todos los partidos.

b) Ningún jugador podrá manejar el taco con la mano izquierda.

c) Para practicar polo en cualquier época del año en un club afiliado a la Asociación Argentina de Polo ya sea que se trate de torneos interclubes, oficiales o no, torneos internos, prácticas y, en general, en cualquier tipo de encuentro resulta obligatorio para los jugadores tener su hándicap pago al día.

d) En todos los partidos que se disputen correspondientes a torneos oficiales o patrocinados, después de transcurridos 30 minutos, el equipo que no se presente perderá el partido y si ninguno de los equipos lo hace dentro de ese plazo, se les dará por perdido a los dos si el torneo es a la americana, o quedarán ambos eliminados si es por eliminación. “Si un jugador llega tarde por cualquier circunstancia, se lo esperará el tiempo reglamentario, vencido el cual su equipo podrá iniciar el partido, como excepción con tres jugadores. En caso de que, una vez iniciado el encuentro, se presentara a jugar el titular o un suplente, solo podrá hacerlo previa autorización del juez, siempre que el juego esté detenido. Si el partido fuese con hándicap, se considerará como si efectivamente jugase el titular. En caso de ingresar un suplente, se aplicará la regla general de reemplazos. Si por cualquier circunstancia un equipo quedara con solamente dos jugadores, el partido se suspenderá y se le dará por perdido, salvo en el caso de recibir dos jugadores del mismo equipo una segunda amarilla dentro de los mismos dos minutos, caso en el que el equipo podrá seguir jugando con dos jugadores hasta que se cumpla la pena de dos minutos aplicada.

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

f) En los Torneos a la Americana el Equipo que da WO puede seguir jugando pero sin contabilizar los puntos de TODOS los partidos del torneo ni tampoco se contaran los goles de todos los partidos.

g) Los equipos deben respetar los límites de hándicap de cada torneo. Todos los clubes afiliados velarán por el estricto cumplimiento de esta norma, no permitiendo la práctica del juego a aquellos jugadores que no cumplan dicha obligación.

h) Los jugadores Menores de edad estarán habilitados para disputar torneos oficiales y/o auspiciados por la AAP de categoría mayores a partir de los 13 años años cumplidos exclusivamente a la fecha de comenzado el certamen, si su aptitud se lo permitiese.

Los menores que quieran solicitar participar en los torneos generales deberán enviar mail a torneos@aapolo.com y serán evaluados por la Sub comisión de bajo hándicap y de menores que definirá su hándicap.

En caso de otorgarse el nuevo hándicap deberá respetarse la siguiente Tabla:

Para chicos de 13 años cumplidos:
1 gol para torneos de hasta 14 goles
2 goles para torneos de hasta 20 goles
3 goles para torneos de hasta 24 goles (incluyendo la Copa República)

En caso de chicos que cumpla 14 años por año calendario:
0 gol para para torneos de hasta 14 goles
1 gol para torneos de hasta 20 goles
2 goles para torneos de hasta 24 goles (incluyendo la Copa República)

Aquellos jugadores menores que al pasar a categoría mayores saquen su hándicap general mayor correspondiente serán valorizados con su hándicap + T (Temporario).

Esto significa que podrá modificarse su valorización en cualquier momento de la temporada según criterio de la AAP.

Los jugadores menores que participen en torneos oficiales y/o auspiciados por la AAP de categoría juveniles y mayores PODRAN volver a jugar en la categoría menores con la particularidad que darán hándicap pleno de diferencia sin importar la cantidad de chuckkers que se jueguen.

Las jugadoras Menores que participen en torneos de categoría Juveniles y Mayores Femeninos PODRÁN volver a jugar en la categoría Menores.

i) A Aquellos jugadores que posean hándicap en el exterior y/o saquen hándicap por primera vez, y que no hayan competido en los últimos 12 meses en Argentina, se les tomará su valorización máxima en el exterior actualizándose de manera automática para los torneos de categoría B.

Para los torneos de categoría A se les tomará su mayor valorización menos un gol.

Este hándicap podrá ser modificado en cualquier momento de la temporada según criterio de la AAP.

Si a un jugador que ya se encuentra inscripto o participando de uno o varios torneos, se le modifica el hándicap, podrán tanto él como su equipo participar de dichos torneos aunque supere el límite máximo del torneo en cuestión, otorgando el hándicap de ventaja que corresponda.

j) El incumplimiento de lo dispuesto en este artículo dará lugar a la intervención de la Subcomisión de Disciplina o del Consejo Directivo para establecer y deslindar las responsabilidades que pudieran corresponder al jugador y/o al club.

2. Suplentes

a) Durante un partido un jugador puede ser sustituido por otro, solamente si no puede continuar por causa de imposibilidad física, de fuerza mayor o de sanción disciplinaria.
Estas causas quedarán libradas a la apreciación del juez.
Cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de hándicap menor al del jugador reemplazado, se computará el de éste para todo el partido; es decir, que no se modificará el hándicap que se hubiere otorgado.
Cuando la sustitución tiene lugar por un jugador de hándicap mayor, deberá sumarse el de los dos jugadores, tomándose ambos hándicaps proporcionalmente al número de periodos jugados por cada uno, y a dicha suma se le debe restar el hándicap del jugador sustituido, como si hubiera jugado la totalidad de los chukkers estipulados.
Las diferencias de gol que resultare de este último cálculo de 0,25 o mayores, se contarán como un gol y las menores no se tomarán en cuenta. Las fracciones del período en que se produce el reemplazo, se computarán como jugadas íntegramente por el jugador suplente. En caso de sustitución de un jugador por otro de mayor hándicap se deberán aplicar para el cálculo de la ventaja las Tablas No 2 a), b) o c), según corresponda.
En caso de sanción disciplinaria, el suplente no podrá tener un hándicap mayor que el jugador expulsado.

b) En los torneos y partidos cada equipo podrá utilizar hasta tres suplentes (entiéndase un titular como mínimo en cancha), salvo reglamentación especial del torneo, quienes podrán actuar indistintamente en reemplazo de los titulares en cualquier partido. La integración del equipo con alguno de los suplentes, deberá ser comunicada a las autoridades organizadoras del torneo antes del partido. El hándicap a computarse es el de los jugadores que efectivamente jueguen.

c) Salvo que la reglamentación del torneo establezca otra cosa, ningún jugador o petiso podrá jugar en más de un equipo. Los suplentes para poder jugar deberán llenar las condiciones exigidas por la reglamentación del torneo o del partido y el equipo deberá llenar también esas condiciones después de realizada la sustitución. Este

último requisito no se exigirá cuando un equipo ha empezado a jugar reglamentariamente y teniendo que sustituir un jugador por causa de fuerza mayor, no encuentre un suplente que ponga el equipo en condiciones reglamentarias. "En este caso de excepción, el suplente, quien podrá seguir participando durante todo el torneo, deberá tener un hándicap que coloque a su equipo siempre dentro del límite máximo que fijen las condiciones del mismo. Si el torneo fuera con hándicap y, como consecuencia del ingreso del suplente, el equipo quedara con un hándicap menor al mínimo, el equipo deberá jugar con éste último."

NOTA: Para los torneos "cortos" jugados durante una misma semana fuera del área metropolitana, podrán utilizarse como suplentes jugadores del mismo torneo según el siguiente orden:

1. En etapa clasificatoria, jugador de otra zona.
2. En etapa de eliminación, jugador de equipo que haya quedado ya eliminado.

Los jugadores suplentes deben ser de igual o menor hándicap.

3. Equipamiento para jugadores

a) No se permitirán las espuelas afiladas o puntiagudas.

b) Ningún jugador podrá usar hebillas o botones en las botas o rodilleras, en forma que pueda deteriorar las botas o breeches de otro jugador.

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

d) Si en la opinión de la Comisión Organizadora los colores de los bandos rivales son tan parecidos que puedan producir confusión, el bando de menor hándicap jugará con otros colores. En caso de tener el mismo hándicap se sorteará quien tendrá que cambiar.

e) Los jugadores menores de 18 años deberán usar anteojos protectores en forma obligatoria.

3. CABALLOS, EQUIPOS PARA EL CABALLO Y CUIDADO DEL MISMO

1.Caballos de polo

a) Puede jugarse en caballos de cualquier alzada.

b) No se permitirán petisos tuertos, mañeros, pateadores o que estén fuera del debido control.

2. Equipamiento del caballo de Polo

a) No se permitirán las anteojeras.

b) Se permiten las herraduras con reborde, pero el reborde debe estar

colocado únicamente en el borde interno de la herradura.

c) No son permitidos los clavos o tornillos sobresalientes, pero se admitirá el uso de tacos o ramplones, fijos o movibles, siempre que vayan colocados en el talón de la herradura trasera. Los tacos o ramplones no excederán de dos centímetros cúbicos.

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

1. Jueces y Árbitros Oficiales y no oficiales

Los Jueces y Árbitros de polo se distinguen, entre otros aspectos, entre aquellos que se encuentran incorporados al Registro de Réferis Oficiales (en adelante los RROO, y aquellos que, no encontrándose incorporados en el referido registro, igualmente participan de un partido de polo como Réferis, haciéndolo de manera casual o no, pero como circunstancia incidental y claramente accesoria a su participación habitual como jugador de polo (en adelante los "Réferis No Oficiales" y en conjunto con los RROO, denominados los "Réferis").

Sin perjuicio de que sólo los RROO se encuentran sujetos en su desempeño y en tal condición a normas específicas, los Réferis No Oficiales deberán igualmente observar estas Reglas del Juego del Polo en forma obligatoria a los efectos de respetar y hacer cumplir las reglas del juego entre quienes lo practican y serán además susceptibles de las sanciones que correspondan al igual que a los RROO, individualizadas en el Código de Faltas.

A los efectos de distinguir a los RROO de los Réferis No Oficiales, toda vez que estas Reglas del Juego del Polo refieran a los RROO exclusivamente, así se los individualizará; ello sin perjuicio de que los RROO tendrán, en todo lo que corresponda, las exigencias previstas para los Réferis No Oficiales y consiguientemente se considerará que estas reglas también referirán a los RROO siempre que se aluda a la figura del "Juez y/o del Árbitro".

2. Réferis Oficiales (RROO)

2.1. Aspectos generales sobre la actuación de los RRO

La AAP, en su calidad de Ente Rector del Polo, tiene la responsabilidad de velar por el estricto cumplimiento de las reglas del juego, dictando medidas e implementando acciones eficaces para prevenir la ocurrencia de accidentes, para fomentar y promocionar la práctica del deporte y para garantizar su adecuado desenvolvimiento en todas las canchas o establecimientos en los que se practique.

a) Entre las medidas y acciones relativas de los RROO, la AAP asume la potestad de: habilitar y administrar un "Registro de RROO" (en adelante el "Registro de RROO"), generar la habilitación de los RROO y la revocación de su inclusión en el registro referido, establecer un orden de designación y de convocatoria para los partidos según el nivel de exigencia de éstos, revisar y evaluar periódicamente su idoneidad y su desempeño en el arbitraje, así como su aptitud psicofísica, dictar cursos de capacitación, definir las categorías de cada referee, etc.

b) Los RROO sólo podrán dirigir partidos de polo en la República Argentina en caso de encontrarse inscriptos en el Registro de RROO de la AAP a través de la presentación de su disponibilidad para cada temporada y la aceptación por parte de la AAP.

c) Se deja expresamente ratificado que los RROO (y en su caso, los Réferis No Oficiales, los banderilleros, cronometristas y anotadores de goles) son, junto con los jugadores, los responsables de preservar en el campo los postulados del deporte, tales como el respeto entre todos los participantes del juego, la caballerosidad y el correcto comportamiento, procurando además en su condición y en su actuación como Réferis la observancia de las Reglas del Juego y de los principios que promueve el amateurismo, tanto para mejorar la práctica del deporte como para preservar su filosofía, a mérito de la cual, cada uno de los participantes del juego, lo hace, por encima de todo postulado, por placer. La decisión voluntaria de cada uno de los RROO de solicitar y mantener su inscripción en el Registro de RROO, constituirá la manifestación más categórica de este compromiso y entendimiento.

2.2. Aspectos particulares sobre la actuación de los Réferis

a) Los partidos serán controlados por uno o dos Jueces montados a caballo. En este último caso se designará un Árbitro que permanecerá fuera de la cancha. En caso de que los Jueces estuvieran en desacuerdo sobre una decisión, la decisión del Árbitro que dirige fuera de la cancha, será la definitiva.

b) Las autoridades citadas más arriba serán nombradas por la Comisión Organizadora del torneo o partido, no pudiendo ser recusadas. La designación de los RROO será siempre atribución exclusiva de la Subcomisión de Referís de la AAP.

c) Ningún jugador podrá reclamar infracción al Juez o Jueves, requerirles explicaciones acerca de las incidencias del juego, ni de las decisiones adoptadas en el ejercicio de sus funciones. Esto no inhibe a los capitanes a tratar otras cuestiones del juego con los Jueces.

d) La autoridad de los Jueces y Árbitros se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta treinta minutos después de su finalización.

e) Todas las cuestiones que se promuevan podrán ser sometidas por los capitanes de los equipos a la Comisión Organizadora del torneo o partido y la decisión de ésta será la definitiva. Los RROO deberán identificarse mediante el uso de la vestimenta oficial que proporcionará la AAP en su calidad de Ente Rector del Polo y en su condición de administrador del Registro de RROO. La AAP también proporcionará a los RROO de casco reglamentario para dirigir cualquier tipo de encuentro y las prácticas.
Si fuesen menores de 18 años, aquéllos deberán también usar anteojos protectores proporcionados por la AAP. La vestimenta y el casco deberán llevar la distinción de réferi inscripto en el Registro de RROO.

f) Facultades otorgadas a los Jueces.
Si durante un partido surgiere cualquier incidencia o cuestión no prevista en estas Reglas, tal incidencia o cuestión será decidida por el Juez o Jueces. Si los Jueces no estuvieran de acuerdo, la decisión del Árbitro será definitiva.
El tercer hombre o Árbitro podrá intervenir e informar a los jueces si alguna situación importante escapara de la atención de los Jueces para que éstos tomen las medidas que consideren.
Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario, de acuerdo con la ventaja que confiere al bando infractor. Cuando figura más de una penalidad en el margen de las reglas, la penalidad a aplicarse es dejada al criterio del Juez o de los Jueces y será sometida al árbitro solamente en el caso de no estar los jueces de acuerdo con la penalidad.

3. Banderilleros

En todos los partidos importantes y cuando sea posible en los demás, se designarán banderilleros. Los mismos se ubicarán en cada arco y señalarán si se ha convertido un gol agitando una banderilla por sobre su(s) cabeza(s); si la bocha ha salido por la línea trasera la moverán horizontalmente a la altura de las rodillas. A pedido del juez, le informarán respecto de los goles u otras incidencias del juego próximas a su arco, pero los jueces darán todos los fallos.

4. Cronometrista y Anotador de Goles

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

SECCION 2
DURACION, COMIENZO, COMO SE GANA UN PARTIDO

6. TERMINOS COMUNES Y REGLAS

1. Foul:

Se define a cualquier infracción a las reglas.

2. Estados del juego:

Bocha en juego: en throw in, la bocha se considera “en juego” en el momento que deja la mano del Juez. En los saques o penales en el momento en que el jugador le pega o intenta pegarle a la misma.

Bocha fuera de juego: la bocha está “fuera de juego” si un gol ha sido anotado o si se ha ido por la línea de fondo o lateral. El silbato no se toca ni se detiene el reloj.

Bocha muerta: cuando el Juez toca el silbato o suena la campana para finalizar el chukker, el reloj se detiene. En ese momento la bocha se considera muerta hasta que se reinicie el juego.

Juego parado: cuando la bocha está muerta o fuera de juego.

Juego neutral: cuando ninguno de los lados tiene una ventaja o es favorecido.

3. Throw-in:

Cada equipo debe tomar su posición a 5 yardas frente al referí dejando una línea imaginaria que los separa por lo menos por 60 cms.

4. Off Side:

Un jugador está en offside si entra a la cancha por el lado opuesto adonde debería formar para el throw in, un penal o una salida. Podrá entrar en juego una vez que pase a su compañero más cercano y que haya estado bien ubicado en la cancha. Si no hubiera ningún compañero en la cancha, el jugador que ingrese primero quedará habilitado a partir de las 60 yardas (pudiendo ingresar por el fondo) y sus compañeros deberán pasarlo a él para quedar habilitados.

7. COMO SE GANA UN PARTIDO/CALCULO DE HANDICAP

a) Como se gana un partido: Goles

El bando que anote más goles ganará el partido.

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

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

NOTA 2: Cuando actúen dos Jueces y uno de ellos hace sonar el silbato para cobrar un foul, simultáneamente (al mismo tiempo) que se convierte un gol, o que la bocha sale fuera del juego por la línea trasera, sea impulsada por un jugador del bando atacante o por un jugador del bando defensor (córner) esto es válido, si la infracción no es confirmada por el Arbitro.
Para que se produzca esta situación se requieren las siguientes condiciones:

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

2. Calculo de hándicap

En los partidos de máxima duración jugados con hándicap, el bando que tenga el hándicap total mayor concederá al bando con hándicap total menor el número de goles que resulte de la diferencia entre los hándicaps totales respectivos. Cuando los partidos con hándicap se realicen con una duración menor que la máxima, la diferencia de los hándicaps se establecerá proporcionalmente de acuerdo al número de períodos jugados, según la Tabla N°1 inserta al final. Todas las fracciones de un gol se computarán como medio gol. Los errores en los hándicaps o en la concesión de goles podrán ser objetados antes, durante o hasta 30 minutos de finalizado el partido al juez o a la Comisión Organizadora del torneo, no admitiéndose después ninguna reclamación, salvo observación a resolverse una vez finalizado el mismo.
Si en los torneos a la americana, sin reglamentación especial; algún equipo diera WO, no computaran ni los puntos ni los goles de partidos jugados ni los que se jugaran con posterioridad. Tampoco computaran los puntos y/o goles de los equipos que hubieran jugado con este en el torneo.

NOTA: Siempre que la tecnología esté disponible para que el árbitro pueda ver las repeticiones de forma inmediata, los referees (o el árbitro) podrán solicitar la revisión de la jugada para verificar si fue gol o no.
En el caso que un jugador rechazara una pelota y existiera duda de gol, una vez definido, se otorgará gol si así fuera, o en caso contrario, se reiniciará con throw in desde donde estaba la bocha al finalizar su recorrido.

8.DURACION DE PARTIDO

Cada período (chukker) de juego constará de 7 minutos sin que deba anularse el tiempo jugado de más. La duración máxima de un partido será de 8 períodos, para torneos abiertos y de 6 períodos para el resto, quedando librado su número definitivo al criterio de las autoridades organizadoras del torneo o partido. Los intervalos entre cada período serán de tres minutos; pero si se juegan más de 6 períodos el intervalo después del cuarto período será de 5 minutos.

9. PARTIDO INCONCLUSO

Una vez que el partido se ha iniciado será jugado hasta el final, salvo si es detenido por el Juez por alguna causa inevitable que impida terminarlo el mismo día, como falta de luz o mal tiempo; en cuyo caso será reanudado en la misma situación en que estaba cuando fue interrumpido, tanto en lo que se refiere al número de goles marcados y períodos jugados, como a la posición de la bocha, en la primera oportunidad favorable, a decidirse por la Comisión Organizadora del torneo.

10. DURACIÓN DE LOS CHUKKERS

a) Todos los períodos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo reglamentario hasta que saliera la bocha fuera de la cancha, se sancionará una infracción o sonará la segunda campana a los 30 segundos del tiempo de juego.

b) Si se sanciona una infracción después del toque de campana, la pitada del juez termina el período y la penalidad será cumplida al principio del período siguiente.

c) El último período finalizará a pesar de estar aún la bocha en juego, con el primer tañido de la campana final (no con el silbato del referee), salvo en caso de empate en los partidos jugados por eliminación.

d) Marcha y detención del reloj. El juego puede ser detenido en dos formas distintas:

- Cuando el juez haga sonar el silbato. Esta forma es la usada para los fouls, corners y para los casos descriptos de bocha rota o enterrada, pérdida del casco o rotura del equipo, jugador desmontado y accidente o lesión. En este caso se reiniciará con la ejecución de la falta otorgada o con un throw in en los otros casos descriptos.

- Cuando haya tocado la campana final del chukker y la bocha salga por el fondo o lateral antes de cumplirse los 30 segundos finales. O cuando se cumplan los 30 segundos finales, momento en el que se hará sonar la segunda campana. En este caso el juego se reiniciara con salida del fondo, salida de tablas o Throw in si hubiera sonado la segunda campana.

e) En todos los partidos de torneos de categoría B se otorgará un cambio de caballos a mitad de chukker teniendo los equipos un minuto para realizarlo. El referee será el responsable de definir el momento de cambio en una jugada neutral. El minuto comenzará a correr desde el momento en que el equipo más alejado de su palenque cruce la mitad de cancha.

f) Tiro al arco sobre la segunda campana de finalización del chukker: Cuando se efectúe un tiro al arco en los segundos previos a la finalización de cualquier chukker (incluyendo el último), y en su recorrido suene la segunda campana, la bocha seguirá en juego hasta que finalice su recorrido.
Hay 4 situaciones que se pueden dar para el reinicio del siguiente chukker:

- Si fue gol, Throw in de media cancha.

- Si se fue afuera, salida de fondo

- Throw in desde donde terminó su recorrido la bocha si hubiera quedado dentro de la cancha.

- Throw in donde la bocha tocó algún taco, jugador, o caballo. En caso de que la bocha pegue en un mimbre y entre se validará el gol. Si pega en un mimbre y sale afuera será saque de arco.

g) En el caso de empate, el último período se prolongará hasta que la bocha salga de juego o hayan transcurridos 30 segundos desde que sonó la campana y si aún persiste el empate, después de un intervalo de 5 minutos, el juego será reiniciado desde donde la bocha salió de juego y continuará por períodos de la duración acostumbrada, con los intervalos usuales, hasta que uno de los dos bandos obtenga un gol, el que finalizará el partido.

h) En caso de concederse una penalidad dentro de los 5 segundos del final del partido, el cronometrista concederá 5 segundos de juego, contados a partir del momento en que se ejecuta la penalidad. De sancionarse una nueva infracción dentro de los 5 segundos concedidos,

se procederá de igual manera.
El partido terminará como siempre, con el primer tañido de la campana final.

i) En el caso que el referee no escuchara la campana en cualquiera de los chukkers podrá consultar al cronometrista para chequear el momento exacto en que se tocó.

j) Con excepción de los intervalos citados más arriba, el juego debe ser continuo y no se descontará tiempo por cambio de petisos realizado durante un período, salvo lo prescrito por accidente o lesión.

NOTA: "En caso de que se otorgue "Penal 1" o "Foul y Gol", el reloj se pondrá en marcha cuando se ejecute el foul de media cancha o se arroje la bocha en el throw in.
Igual temperamento se seguirá en los casos en que se otorguen goles a raíz de lo previsto en "Penal de 30 yardas (Penal 2)" y "Penal de 40 yardas (Penal 3)", esto es cuando se conceda el tanto por haber sido detenida la bocha, que iba dirigida al gol, en forma antirreglamentaria conforme a lo que surge de dichas normas."

11. COMIENZO DEL JUEGO

Al comienzo del partido los dos bandos se alinearán en el medio de la cancha debiendo colocarse cada bando en su lado respectivo detrás de la línea del centro.

El juez arrojará la bocha de arrastrón y con fuerza entre las dos líneas opuestas de jugadores desde una distancia mínima de cinco metros debiendo permanecer los jugadores inmóviles hasta que la bocha haya salido de la mano del juez.

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

SECCION 3
INTERRUPCIÓN Y REINICIO DEL JUEGO

13. CAMBIOS DE LADO Y ALINEACIÓN EQUIVOCADA

Después de cada gol se cambiará de lado. También se cambiará de lado si no se hubieran marcado goles hasta la mitad del partido y el juego se reanudará en la situación que corresponda al cambio de lado. Después de marcarse un gol, el juego se reiniciará con un Throw in en el medio de la cancha. Se les concederá a los jugadores un tiempo razonable para llegar al centro de la cancha a un galope corto, siendo el Juez quien defina cuando arrojar la bocha dentro de los 25 segundos como máximo para reiniciar el juego. Si hubiera dos jueces en cancha y estuvieran los 8 jugadores formados podrá iniciarse el juego aun cuando el segundo Juez no hubiera llegado al Throw-in.

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

14. BOCHA TIRADA ATRÁS POR LOS ATACANTES

a) Si la bocha sale de juego por la línea trasera impulsada por un jugador del bando atacante, el bando defensor efectuará un saque desde el punto por donde la bocha cruzó la línea trasera, pero a 3,5 m por lo menos de los postes del arco o de las tablas, y luego que el juez dé la orden de juego. Ninguno del bando atacante podrá estar a menos de 27,45 m (30 yardas) de la línea trasera hasta que la bocha sea golpeada o se intente golpearla; pudiendo los defensores colocarse donde quieran. En el saque debe entenderse por bocha golpeada a la acción destinada a poner en juego la bocha.

NOTA: Para sacar, la bocha debe ser colocada sobre la línea trasera, o un poco más adelante, pero nunca detrás de la línea. El Juez debe dar la orden, y no permitirá que se saque antes.

b) Se les dará un tiempo razonable a los atacantes para colocarse en sus puestos y el saque será hecho dentro de los 10 segundos de la orden de juego dada por el Juez. El jugador que saca deberá pegarle a la bocha, o intentar pegarle, en la primera tentativa. Si el jugador pasara sobre la bocha, diera una vuelta en redondo durante la ejecución del saque o pasaran los 10 segundos, el Juez hará sonar el silbato y otorgará un throw in perpendicular a la línea de fondo, formando el equipo defensor del lado del arco.

15. BOCHA TIRADA ATRÁS POR LOS DEFENSORES

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

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

16. BOCHA TIRADA AFUERA

Si la bocha sale de juego por las líneas laterales o las tablas, quien tira la bocha fuera de la cancha debe entregar la posesión al equipo contrario, ello significa el saque del equipo contrario como se describe a continuación:

a) Cuando la bocha sale por los laterales, repone el juego el equipo que no tiró la bocha afuera. El Juez deberá ubicar la bocha a 5 yardas de la tabla, a la altura de donde salió y comenzará a contar en voz alta 8 segundos desde el momento en que la bocha sale por sobre las tablas. Una vez transcurridos los 8 segundos, ubicará la bocha y "dará la orden de juegue" y tendrá 5 segundos para ponerla en juego. Si no la jugara en el tiempo reglamentario el juez hará sonar el silbato y otorgará un throw-in en el lugar. El jugador puede jugarse la bocha.

b) La bocha se deja donde la colocó el Juez, es decir, no se puede acomodar;

c) El contrario debe estar a 30 yardas de distancia. Si no lo está, debe dejar jugar. Si no deja jugar, se cobrará "foul" de 30, 40, 60 yardas o mitad de cancha según corresponda teniendo en cuenta el lugar de la infracción.

d) El último taco que toca la bocha es el que determina quien la tiró afuera. Repone el equipo contrario.

e) Si hubiera duda sobre quién tiró la bocha afuera o hubiese pegado en el referee o su montado, el referee otorgará un "throw-in".

f) Si la bocha saliera dentro de la zona de las 60 yardas y fuera el equipo que está en defensa quien la tiró afuera, el Juez pondrá, a partir de los 8 segundos, la bocha en la línea de 60 yardas y a 10 yardas de la tabla del lado de donde salió. El juego se reanudará de un golpe ya sea 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 llevársela jugando y/o ir a buscar la bocha en ningún caso quien tenía

el mandato de iniciar el juego.

g) En caso que esto último ocurra, será foul del lugar para el equipo contrario.

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

17. REANUDACIÓN DESPUÉS DEL CHUKKER

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

18. REANUDACIÓN DEL JUEGO CUANDO LA BOCHA NO SALIÓ DE LA CANCHA

a) Si por cualquier razón el juego debe detenerse sin que la bocha haya salido de la cancha, se reiniciará en la siguiente forma: El Juez se parará en el punto donde estaba la bocha cuando tocó silbato, mirando hacia la línea lateral más cercana, pero por lo menos a 20 m de las tablas o línea lateral y arrojara el Throw in.

b) Fair Play: el juego sólo podrá reiniciarse por Fair play si no se ha cobrado ninguna falta y los árbitros han tenido que interrrumpirlo antes de que éste sea neutral con un equipo en clara posesión de la bocha y libre de cualquier jugador contrario.

c) Los árbitros dejarán caer la bocha en el lugar en el que se encontraba cuando se pitó y, cuando los equipos estén listos, darán la orden de “juego”.

d) El equipo que estaba en posesión de la bocha deberá jugar dentro de los 5 segundos siguientes; sus miembros podrán estar en la posición que deseen. Si el equipo no juega la bocha dentro de los 5 segundos, se concederá un throw in.

e) Si la bocha se encontrara dentro de las 60 yardas (de ataque), se ubicará en la línea de las 60 yardas en línea recta a donde se encontraba al sonar el silbato. El tiro deberá ejecutarse como si fuera un córner (Regla 45, Penal 6).

f) Los jugadores del equipo contrario no deben estar a menos de 30 yardas de la bocha ni detrás de la misma. si uno de ellos se encontrara a menos de 30 yardas cuando se produce el golpe, no podrá jugar hasta que el jugador en posesión de la bocha se la pase a otro jugador o haya sido marcado por otro contrario, Si entra en la jugada, se concederá un penal acercándose siempre al arco. Si el jugador contrario por alguna razón, estuviese detrás de la bocha, se encontrará en off side (Regla 6, punto 4).

19. BOCHA DAÑADA O ENTERRADA

a) Si la bocha está enterrada, el juez, según su criterio, hará detener el juego y efectuará un throw-in, pero si antes de hacerlo un jugador consigue moverla, el juez deberá dejar que el juego continúe.

b) Si la bocha se rompe en una jugada neutral, el referee detendrá el juego y otorgará un throw-in.

En caso que la bocha se rompa durante la ejecución de un penal o foul se ejecutará nuevamente.

En caso de que la bocha se rompa en una jugada con clara posesión de un jugador se podrá otorgar un Fair Play.

20. PÉRDIDA DEL CASCO Y ROTURAS EN EL EQUIPO

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

b) En cuanto a los accidentes en el equipo del petiso, el juego debe detenerse en los siguientes casos:

- Rotura de filete.
- Rotura de las riendas, cuando se usa un solo par; pues en caso de usarse doble rienda el jugador puede controlar su petiso con la que le queda; sólo deberá pararse el juego por rotura de los dos pares.
- Rotura o desprendimiento de la cincha.
- Desprendimiento de cualquiera de las vendas; pero si el juez ha visto que no ha quedado unida a la pata o mano del petiso, podrá dejar continuar el juego.
- El juego no debe pararse: por rotura o desprendimiento de la barbada ni por estribera o bajador roto, salvo que a criterio del Juez éstas roturas representen un peligro para el jugador o los otros jugadores.

21. JUGADOR DESMONTADO

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

22. ACCIDENTE O LESIÓN DE JUGADOR

a) Si un jugador se lesiona, el Juez esperará para detener el juego

alguna jugada neutral, salvo que a su criterio el jugador lesionado interfiera en la jugada o corra peligro en su integridad física o ponga en peligro a los otros jugadores.

b) Si un jugador se cae de su petiso, el Juez no debe detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado.

c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con el punto a), el juez reiniciará con un throw-in, inmediatamente que el jugador interesado esté listo para volver a jugar. El Juez no esperará a ningún otro jugador que pueda no estar presente.

d) Si un jugador se lesiona, se le concederá un plazo de 5 minutos para que se restablezca. En caso que deba recibir atención médica, deberá ser retirado de la cancha en la ambulancia y deberá ingresar un suplente dentro de los citados 5 minutos. Una vez recuperado, el jugador lesionado podrá reintegrarse a su equipo. El mismo debe ir al medio de la cancha y en el momento que el Juez lo autorice podrá reingresar.

e) Si un jugador pide que se detenga el juego por alguna causa no observada por el Juez, contemplada o no en el reglamento, éste actuará según corresponda y ningún jugador de su equipo podrá aprovechar la oportunidad para cambiar de caballo. El Juez si advierte que ello ha ocurrido deberá obligarlo a ingresar con el caballo anterior y dará orden de reanudar el juego sin esperarlo.

23. ACCIDENTE O LESION DE PETISO

Si un petiso se cae o se lesiona, o en caso de un desperfecto en el apero de un petiso que, en opinión del juez, pueda significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores, el juez esperará para detener el juego alguna jugada neutral, salvo que a su criterio el petiso caído o el desperfecto en el apero interfieran en la jugada o corran peligro en su integridad física o pongan en peligro a los otros jugadores.

SECCION 4
REGLAS DE CANCHA Y FOULS PERSONALES

26. CRUCES

Ningún jugador podrá cruzar a otro que lleve la línea de la bocha, entendiéndose por ésta el recorrido de la misma y su prolongación, salvo que sea a una distancia donde no haya posibilidad de un choque o peligro para los jugadores. No habrá cambio de línea de la bocha, cuando ésta es desviada imprevistamente y por un corto trecho.

27. LÍNEA DE LA BOCHA

a) Dos jugadores en sentido de la bocha pechándose o disputando la misma corriendo a la par, tienen derecho a la misma con preferencia a todos los demás jugadores.

b) El jugador en la línea de la bocha por el lado derecho de su petiso, tiene derecho a la misma con preferencia a los otros jugadores, salvo en el caso de encontrarse con los jugadores del inciso a).

c) Ningún jugador puede penetrar en la línea de la bocha por delante del jugador que se halle en posesión de la línea, salvo a una distancia que no haya posibilidad de un choque o peligro para cualquiera de ellos. Si un jugador entra debidamente en la línea de la bocha, otro no puede pecharlo desde atrás, debiendo pegar a la bocha por el lado de montar (revés)

d) Cuando dos o más jugadores corran en la dirección general que lleva la bocha, tiene preferencia a la misma el que corre en menor ángulo a la línea de la bocha. En caso de llevar el mismo ángulo tiene preferencia el que tenga la bocha a su derecha. La misma regla se aplicará en el caso de jugadores que vengan al encuentro de la bocha

e) Cualquier jugador que corra en la dirección general de la bocha en un ángulo con su trayectoria, tiene mayor derecho a ella que cualquier otro jugador que corra también en ángulo, pero en dirección contraria.

f) Ningún jugador será considerado con derecho a la bocha, en razón de haber sido el último en pegarle, si después de hacerlo se hubiese desviado de la dirección exacta que llevaba la bocha.

g) Ningún jugador que lleva la bocha del lado derecho de su caballo podrá pasarse de revés si pusiese en peligro a cualquier otro jugador por cambio de línea.

h) Si los dos jugadores corren en direcciones opuestas deben pegar por el lado derecho de sus petisos.

i) En situación de conflicto, el jugador que viene en la línea de la bocha deberá dejar ésta siempre del lado derecho de su caballo.

28. DERECHO DE PASO

a) Si uno o varios jugadores vienen corriendo en la línea de la bocha y ésta por cualquier razón es desviada imprevistamente, creando una nueva línea, los mismos, si continúan en la línea originaria por un

corto trecho, tienen derecho de paso. Si alguno de los jugadores involucrados en la jugada u otro jugador toma la nueva línea, los jugadores en la línea anterior tienen derecho de paso no pudiendo jugar la bocha.

b) En el caso que un jugador en posesión de la bocha cambie bruscamente la dirección de la misma, pegándole hacia un jugador del bando contrario, este último jugador tiene derecho de paso, de salida o puede jugar la bocha sobre la nueva línea sin que ello constituya infracción.

c) En el supuesto en que un jugador adelante la bocha superando al jugador contrario, en la misma línea y a la misma velocidad, éste queda habilitado a pegar backhander por derecha, siempre que no cometa un cruce: el otro jugador solo podrá hacerse nuevamente de la bocha, entrando de revés.

29. LLEVAR BOCHA SOBRE SI

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

30. USO INCORRECTO DEL TACO

a) Ningún jugador puede enganchar el taco de un contrario sino cuando está, respecto del petiso del contrario, del mismo lado que la bocha o directamente atrás; y su taco no debe pasar por arriba ni por debajo del cuerpo del petiso contrario ni a través de sus patas o manos.

   El taco debe ser enganchado y no golpeado cuando el contrario esté en la acción de pegarle a la bocha y solamente de la línea horizontal del hombro para abajo.

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

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

NOTA 1: Debe penarse todo enganche de taco hecho antes de pegar a la bocha, o cuando el jugador se esté preparando para hacerlo. Sólo se considera legal el enganche cuando el contrario esté en el acto de pegar, es decir, cuando su taco haya pasado de la horizontal del hombro para abajo. Sin perjuicio de esto, el backhander del lado derecho puede ser enganchado al iniciarse el revoleo, pero siempre de la horizontal del hombro para abajo. El backhander de revés sólo puede engancharse cuando el swing va en descenso

y de la horizontal del hombro hacia abajo.

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

31. JUEGO BRUSCO

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

32. BLOQUEO

Cuando la bocha esté muerta, ya sea en saques, "fouls" o laterales el jugador contrario que va a marcar a quién va a poner en juego la bocha no puede ser marcado ni bloqueado por nadie, ni siquiera por quien pone en juego la bocha. Cuando exista un bloqueo se otorgará un foul del lugar para el equipo perjudicado salvo en el caso que el bloqueo sea en una salida del arco, situación por la cual se otorgará un penal de 60 yardas.

33. EQUITACION PELIGROSA

Se entiende por equitación peligrosa:

a) Tomar al contrario en un ángulo que resulte peligroso para un jugador o un petiso o detrás de la montura o cuando la diferencia de velocidad entre ambos montados constituya un peligro. La tomada deberá ser franca y de paleta a paleta.

b) Hacer zigzag delante de otro jugador que vaya al galope, de tal manera que lo obligue a sujetar o arriesgar una caída.

c) Volcar el petiso a través o por sobre las manos o patas de otro petiso, a riesgo de hacerlo caer.

d) Pechar a un contrario, obligándolo a cometer un cruce.

e) Correr hacia un contrario intimidándolo y obligándolo a desviarse o errar su tiro, aun cuando en realidad no se produzca el «foul» o el cruce.

f) Dos jugadores del mismo equipo no pueden pechar a un contrario a un mismo tiempo.

g) Se permitirá pechar, del mismo lado en que se esté pegando a la bocha en el momento de pegar, salvo cuando el pechazo en si sea foul (brusco o a distinta velocidad produciendo peligro). Se penará solamente si el pechazo constituye foul.

NOTA: Si en el momento en que se les va a aplicar una tomada sujetan bruscamente para evitarlo y entonces el petiso contrario se atraviesa por delante del sujetado, en forma tal que parece un foul, no debe cobrarse foul.

34. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

En resguardo de la calidad del juego y del espectáculo, la seguridad de los participantes y sus caballos y el debido respeto hacia los demás jugadores, autoridades y público presentes, los jugadores, antes, durante y después de los partidos deberán mantener una conducta deportiva acorde al prestigio del polo.

Constituyen, entre otros, actos de inconducta los gritos, reclamos, revoleos de tacos, palabrotas, demoras injustificadas, discusiones, agravios o insultos a otros jugadores, a las autoridades del partido y/o al público, jugadas peligrosas o de mala fe y cualquier otro acto que afecte el normal desarrollo del juego o del espectáculo sea este efectuado por jugadores, espectadores o personal o miembros de algún equipo.

También constituirá conducta antideportiva toda acción que ponga en peligro la integridad física del público, jugadores, referees y/o del personal afectado al partido (banderilleros, petiseros, fotógrafos, etc.) como pegarle a la bocha después de haber traspuesto los límites de la cancha o después de haber sonado el silbato del Juez.

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

Uso excesivo de la fusta:

1) Un jugador podrá fustear su caballo cuando la bocha esté fuera de juego siempre que mantenga su mano izquierda en las riendas.
2) Durante el juego la fusta puede utilizarse con la mano izquierda siempre que esta no pase la altura del hombro y el fustazo sólo podrá aplicarse sobre la paleta o el cuarto del caballo en no más de dos ocasiones.
3) La sanciones de éste tipo serán definidas por el referees de acuerdo a su criterio.

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

Si se repitiera la inconducta luego de la primera advertencia el juez otorgará un técnico en contra del equipo involucrado.

35. RETRASO DEL JUEGO

a) El jugador que reduce la velocidad y/o busca el "foul" deliberadamente y no tiene intención de jugar será advertido por el Juez para que se desprenda de la bocha con la frase "juegue la bocha", ya que resulta peligroso para jugadores y montados y desluce el espectáculo.

b) En caso de no desprenderse o no intentar pasar al contrario en velocidad y de transcurrir 5 segundos desde la orden del Juez, entonces se entrega la posesión con "foul" del lugar en su contra, respetando las normas tradicionales del foul en cuanto a la distancia del equipo rival y tiempo para jugar el penal. El jugador dentro de esos 5 segundos NO puede tocar la bocha salvo para desprenderse de la misma.

c) En caso de que un jugador retrase el juego a quien se encuentra en posesión de la bocha, sólo se aplicará el "LIBERE" si el jugador queda eventualmente atravesado sin ninguna intención o culpa. Esto significa que debe liberar completamente la línea de la bocha de manera inmediata. En caso contrario será sancionado.

36. ESPACIO EN BLANCO

SECCION 5
PENALES

37. DEFINICION DE FOUL

Cualquier infracción a las reglas de cancha, constituye un foul y el juez deberá detener el juego y aplicar la penalidad correspondiente.

38. EJECUCION DE FOUL

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

En todos los tiros libres se considerará que la bocha está en juego desde el momento que se le ha pegado o se ha intentado pegarle y errado. Debe entenderse por pegado o su intención la acción destinada a poner en juego la bocha.

El jugador deberá pegarle a la bocha o intentar pegarle en la primera tentativa; no está permitido pasar sobre la bocha, ni dar vuelta arrepintiéndose durante la aproximación final, ni tomar carreras exageradas. La infracción a esta regla será sancionada con un throw-in de centro a tablas.

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

Una vez que la bocha ha sido acomodada para tirar un penal y el Juez ha dado la orden de ejecutarlo, no se permitirá acomodar la bocha nuevamente, y el Jugador deberá hacerlo con la bocha como se encuentre.

Los Penales 3 (40 yardas), 4 (60 yardas) y 6 (córner) deberán ejecutarse de un solo golpe. En consecuencia el jugador que ejecuta el penal, no podrá hacer un dribling preparatorio, para el mismo o para un compañero. La infracción a esta regla será sancionada con un throw-in. Ninguna infracción cometida a un jugador del bando atacante, cuando el juego esté dentro de los 54,90 m línea de 60 yardas, será sancionada con una penalidad menos favorable que Penal 4 (60 yardas).

39. PENAL 1

a) Si un jugador comete una infracción peligrosa o deliberada para salvar un gol, en la proximidad del mismo, se hará sonar el silbato y se concederá un gol al bando perjudicado.

b) Una vez otorgado el gol se reanudará el juego con un penal desde la mitad de cancha con el debido cambio de lado. En ningún caso se sumará al gol de “jugada” el gol por “sanción” para el caso que la jugada hubiera terminado en gol.

40. PENAL 2 (30 yardas o lugar)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 30 yardas de la línea trasera del bando infractor frente al medio del arco o si se prefiere, desde donde se cometió el foul (a elección del capitán del bando perjudicado).

El Penal 2, sea de 30 yardas o de lugar se tirará a arco descubierto. Si se

hiciera un dribling o el tiro no llega a la línea de gol o golpea contra uno de los mimbres y la bocha queda dentro de la cancha o dentro de un mimbre, entonces se reanudará el juego con saque a favor del equipo que defendía.

Todo el bando infractor debe permanecer detrás de su línea trasera fuera del arco. Los jugadores del bando que ejecuta el penal deberán estar detrás de la línea de las 30 yardas. Si el capitán del bando perjudicado elige tirar el penal desde el sitio donde se cometió el foul, ninguno del bando infractor debe estar a menos de 30 yardas de la bocha, en este último caso los jugadores del bando atacante deberán estar detrás de la línea de la bocha y no podrán ingresar debiendo el arco estar descubierto. En ambos casos si algún jugador defensor se ubicara en forma antirreglamentaria se otorgará nuevamente el penal, salvo en el caso que en la opinión del juez el golpe libre hubiera resultado en gol.

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

NOTA: Si luego de sancionado un penal de 30 yardas se cobra un foul técnico al equipo infractor, el Juez decidirá el tipo de penal que corresponde aplicar para castigar la nueva falta, el que será ejecutado inmediatamente después del primero.
Si el primer penal se transformara en gol, el Juez hará sonar el silbato y procederá a hacer ejecutar el segundo penal convalidando el primer gol.
Si el primer penal no se convirtiera en gol - el Juez hará sonar el silbato y se procederá a ejecutar el segundo penal.

41. PENAL 3 (40 yardas)

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

a) Si al ejecutarse el Penal 3 (40 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado gol, pero es detenido por el bando infractor que hubiese salido por entre los postes del arco o que hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha, el tiro será considerado como un gol para el bando perjudicado.

b) Si al ejecutarse el Penal 3 (40 yardas), en la opinión del juez, el golpe libre hubiera resultado desviado, pero un jugador del bando infractor hubiese salido por entre los postes del arco o hubiese traspuesto la línea trasera antes de ser golpeada la bocha o se ubicara en forma antirreglamentaria, el tiro deberá ejecutarse nuevamente.

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

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

42. PENAL 4 (60 yardas)

Un golpe libre a la bocha desde un punto situado a 60 yardas de la línea del arco del bando infractor, frente al medio del arco. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 40 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

a) Si al ejecutarse el Penal 4 (60 yardas) en la opinión del juez el golpe libre hubiera sido desviado pero un jugador del bando infractor se ubicara en forma antirreglamentaria, el tiro deberá ejecutarse nuevamente.

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

43. PENAL 5 A (del lugar)

Un golpe libre a la bocha desde donde estaba cuando se cometió la infracción, pero por lo menos a 4 m de las tablas o de las líneas laterales. Ninguno del bando infractor podrá estar a menos de 30 yardas de la bocha, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende, pudiendo el bando perjudicado colocarse donde quiera.

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

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

44. PENAL 5 B (media cancha)

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

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

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

45. PENAL 6 (córner)

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

a) Si al ejecutarse el Penal 6 (Córner) en la opinión del juez el golpe libre hubiera sido desviado pero un jugador del bando infractor se ubicara en forma antirreglamentaria el tiro deberá ejecutarse nuevamente.

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

46. PENAL 7 A (repetición del penal)

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

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

Si el bando atacante no cumple correctamente la regla descripta en el punto 14 (bocha tirada atrás por los atacantes), se les concederá a los defensores un saque desde la línea de las 30 yardas, frente al lugar donde se ejecutó el primer saque o hubo de ser ejecutado.

Por infracción del Penal 7B) cometida por el bando atacante, se concederá a los defensores otro saque de la línea de 30 yardas, siempre entre la línea de la bocha y el arco que defiende.

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

Cuando los dos bandos simultáneamente infringen las leyes que regulan la ejecución del Penal 2 o del 3, el juez pondrá en juego la bocha en el lugar en que debía tirarse el penal, con un throw-in, dejando el lado bueno al equipo que ejecutó el penal.

SAQUE POR EL JUEZ

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

49. PENAL 9 A (petiso retirado o descalificado)

Por infracción al Punto 3.1.b (caballos y equipamiento) el Juez hará sonar el silbato y ordenará que el petiso sea retirado de la cancha y le impedirá que vuelva a jugar durante el partido, o hasta que sea eliminada la causa de la infracción.

50. PENAL B (jugador retirado)

Por infracción al Punto 2.3 (equipamiento para los jugadores), el Juez hará sonar el silbato y ordenará el retiro de la cancha del jugador y le impedirá jugar de nuevo hasta que haya eliminado la causa de la infracción.

En los dos casos citados más arriba, el juego debe reanudarse inmediatamente con un throw-in y debe continuar mientras el jugador esté cambiando de petiso o eliminando la causa de la infracción.

51. SANCIONES DISCIPLINARIAS

Los actos de inconducta serán sancionados por el Juez con foul técnico, tarjeta amarilla o tarjeta roja, sin perjuicio de las sanciones que pudieran corresponder conforme lo establecido en el Código de Faltas.

1. TARJETA AMARILLA:

- La repetición o gravedad de actos de indisciplina y/o de jugadas peligrosas se penalizarán con tarjetas amarillas.
- Se aplicará tarjeta amarilla en forma automática al segundo foul técnico que se le cobre a un jugador durante el partido.
- Si un jugador ya posee una tarjeta amarilla por juego peligroso y se le cobra su primer técnico por indisciplina, no se le aplicará tarjeta amarilla.
- A la segunda tarjeta amarilla, el jugador afectado deberá dejar la cancha por 2 minutos de tiempo de juego. Si no se cumpliera el tiempo de penalización en dicho periodo, deberá completarse en el siguiente chukker. Si la sanción fuera aplicada en el último chukker y el partido finalizará antes de cumplirse la misma, se considerará que la sanción ha sido cumplida.
- La tercera tarjeta amarilla aplicada a un jugador en un mismo partido equivale a tarjeta roja y conlleva a su inmediata expulsión. Por lo que resta del partido y el partido siguiente.
- Las tarjetas pueden sacarse hasta 30 minutos después de finalizado el partido. Transcurridos los 30 minutos, dependerá del árbitro o de la autoridad presente en el lugar la elevación o no de un informe de indisciplina a la Subcomisión de Disciplina de AAP.

2. TARJETA ROJA:

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

3. REINGRESO:

- El jugador penalizado con los 2 minutos de juego, o el suplente en el

caso de la Tarjeta Roja, deberá permanecer en su palenque. El árbitro o tercer hombre será el responsable de cronometrar el tiempo para el reingreso. Cumplido el 1 minuto y medio del juego luego de la penalización, el jugador o el suplente según corresponda, se dirigirán al medio de la cancha por afuera, donde se encuentra el árbitro para que éste autorice su ingreso. De no haber tercer hombre el Juez será quien defina el reingreso en coordinación con quien lleve el cronometro.

4. ACUMULACION DE TARJETAS:

- Cuando a un jugador tenga cuatro tarjetas amarillas acumuladas en el mismo año calendario, quedará automáticamente suspendido para el siguiente partido. En caso que el jugador haya finalizado su actuación en ese torneo, la pena se aplicará en el primer partido del torneo de categoría similar o superior a la de aquel en el que se aplicó la sanción. Las amarillas que se hubieran sacado en un mismo partido (2 o 3) y que impliquen una sanción que se cumplió durante el partido (2 minutos de juego), no se computaran a estos fines.
- Las tarjetas amarillas aplicadas durante cada año calendario prescriben el 31 de diciembre, salvo que un jugador acumule 4 en el último partido que juegue en el año, en cuyo caso deberá cumplir la suspensión al año siguiente en el primer partido de un torneo de categoría similar o superior a la de aquel en el que se aplicó la sanción.

NOTA 1: En caso de merecer el acto de inconducta una sanción por parte de la Subcomisión de Disciplina, ésta absorberá la tarjeta amarilla oportunamente impuesta con motivo del hecho y por ende no se computarán para la sanción de acumulación de 4 amarillas en el año.

NOTA 2: Las tarjetas amarillas aplicadas en los partidos de los Campeonatos de Categoría “A” - integrada por los torneos abiertos de Primavera que determine anualmente el Consejo Directivo de la Asociación Argentina de Polo - no serán tenidas en cuenta a los efectos de su acumulación con las aplicadas en los partidos correspondientes a los Torneos de Categoría “B”, integrada por todos los demás Torneos o Campeonatos organizados o auspiciados por la Asociación Argentina de Polo y viceversa. Las tarjetas amarillas constarán en el legajo del jugador, pero no deben tomarse como antecedente.

TABLAS

TABLA N°1

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

TABLA N°2

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

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

GOLES A INCREMENTAR A UN EQUIPO ANTE EL REEMPLAZO DE UN JUGADOR DE MAYOR HANDICAP (jugando a 6 chukkers).

Periodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 periodos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5 periodos	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9
4 periodos	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
3 periodos	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 periodos	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1 periodos	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2

GOLES A INCREMENTAR A UN EQUIPO ANTE EL REEMPLAZO DE UN JUGADOR DE MAYOR HANDICAP (jugando a 5 chukkers).

Periodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 periodos	1	2	3	3	4	6	5	7	7	8
3 periodos	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2 periodos	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1 periodos	0	1	1	1	1	2	1	2	2	2

GOLES A INCREMENTAR A UN EQUIPO ANTE EL REEMPLAZO DE UN JUGADOR DE MAYOR HANDICAP (jugando a 4 chukkers).

Periodos jugados por el suplente	Diferencia de handicap entre los Jugadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 periodos	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8
2 periodos	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
1 periodos	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3

NOTA:
FORMA DE UTILIZACION DE LAS TABLAS:

1° Tener presente que el chukker en el que ingresa el suplente, debe ser considerado como jugado enteramente por éste.

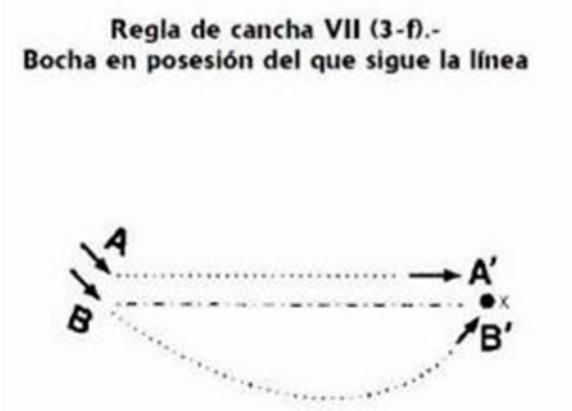
2° Solo son necesarios dos datos:
a) Diferencia de hándicap entre el los jugadores (columna horizontal).
b) Chukkers jugados por el suplente (columna vertical).

3° La ventaja a otorgar surge del cruce de las coordenadas de ambas columnas.

Ejemplo: En partido a 6 chukkers, el suplente de 6 goles reemplaza al titular de 4 goles (Diferencia 2 goles, columna horizontal). El suplente jugó 3 chukkers (columna vertical). Se va a la unión de las coordenadas y obtenemos el resultado: 1 gol a sumar al equipo que no realizó el cambio.

EJEMPLOS DE REGLAS DE CANCHA

EJEMPLO 1



«B», con la bocha, le pega hacia «X» y corre detrás de ella, describiendo un medio círculo. A, en un buen petiso, sigue directamente la línea de la bocha. En «A'», «B'» es inevitable una colisión.
Aun cuando «B» es quien ha pegado último a la bocha, pierde su derecho a ella, porque «A» ha corrido en una línea más cerrada y más aproximadamente paralela a la línea por la cual ha venido rodando la bocha. «A» es considerado con derecho a la bocha y debe hacérsele jugar.

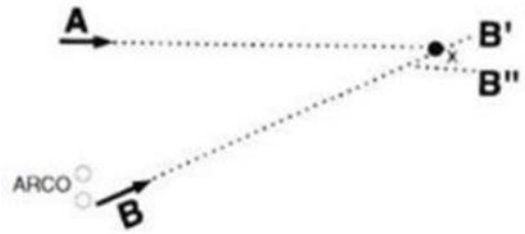
EJEMPLO 2

«A» saca la bocha desde atrás hacia «X».
«B» corre al encuentro con ella y «C» corre a tomarla. Un encuentro es inevitable entre «B» y «C» en «X».
Debe hacérsele lugar a «B», por cuanto él se halla en la línea en la que se ha hecho rodar la bocha, aun cuando venga en una dirección contraria a aquella, mientras que «C» debería cruzar esa línea.

EJEMPLO 3

EJEMPLO III.

Regla de cancha VII (2).- Cruce

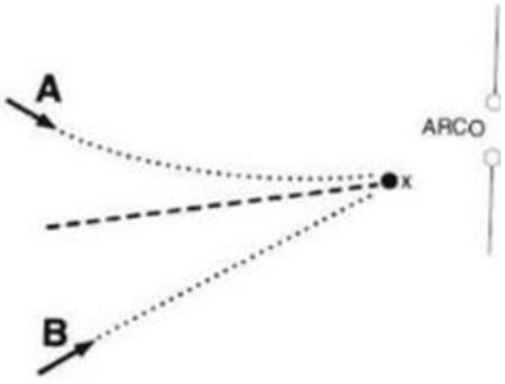


«A» pega a la bocha hacia «X».
Si «B» puede sin duda alguna alcanzar la bocha en «X», sin obligar a «A» sujetar para evitar un encuentro, se considera que «B» tiene derecho a la bocha y puede pegar un revés por el lado del lazo en «B».
Pero si existen dudas fundadas, entonces es deber de «B» girar hacia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

EJEMPLO 4

EJEMPLO IV.

Regla de cancha VII (3-d)



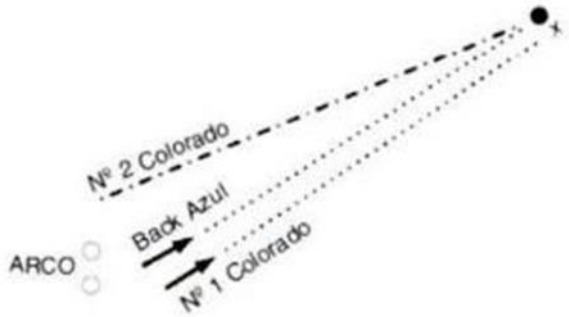
La bocha ha sido golpeada hacia «X». Ni «A» ni «B» le han pegado.
Ambos arrancan para alcanzar la bocha con igual derecho. Es probable que se produzca un encuentro en «X». Debe hacérsele lugar a «A», en razón de haber seguido más cerca de la línea en que la bocha ha venido corriendo.

EJEMPLO 5

EJEMPLO V.

Regla de cancha VII (3) Cruce

Regla de Cancha VII (5-a) – Equitación Peligrosa



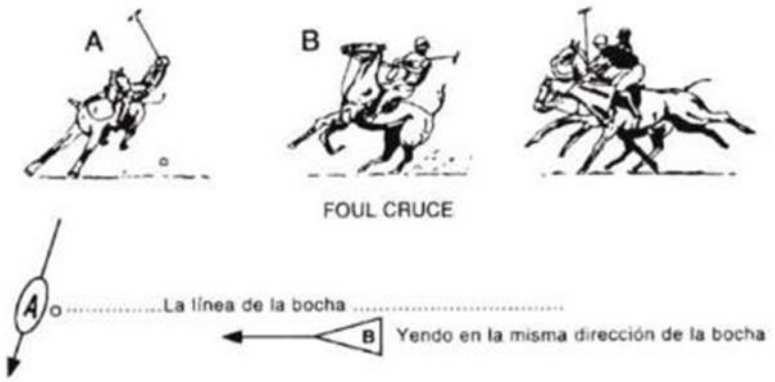
El N° 2 (colorado) en posesión de la bocha, le pega hacia «X». Los tres jugadores corren hacia la bocha.
El N° 1 (colorado) recostado al back (azul) durante todo el tiempo. Un choque es seguro entre los tres en «X».
El N° 2 (colorado) es considerado con derecho a la bocha. Una infracción peligrosa deberá ser dada contra el N° 1 (colorado), ya sea que:
a) El N° 2 tenga que sujetar para evitar un choque con el back (azul), causado por este último, que ha sido llevado a la posición señalada por la recostada del N° 1 (colorado).
b) El back (azul) tenga que sujetar para evitar un accidente a causa de ser encerrado entre el N° 2 y el N°1 (colorados).

EJEMPLO 6

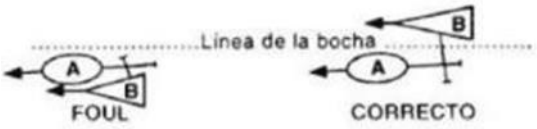
EJEMPLO VI.

Regla de cancha VII (3-e)

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



B» está en la línea de la bocha corriendo a toda velocidad.
Nótese que «A» le viene a cruzar la línea y que puede resultar un choque o cruce peligroso. Para evitar un accidente, «B» sujeta su caballo a alguna distancia de la bocha. Este es un espléndido ejemplo de cruce peligroso. El penal usual es estos casos es el Nº 2 o 3. Si «A» hace cruce con «B» en vecindad del arco con objeto de salvar un gol, debe aplicarse el penal Nº 1.



«A» está con derecho a la línea, con la bocha a su derecha, «B» viene de atrás y a la izquierda de «A», pasa su taco al otro lado del petiso de «A» y le engancha el taco. El penal usual para esta violación del reglamento es el No 2, 3 o 4. Si «B» se hubiera colocado a la derecha de «A», o en la línea directa atrás antes de enganchar el taco de «A», la jugada hubiera sido limpia.

«B» está con derecho a la línea. «A» lo pecha a «B» en ángulo peligroso, lo cual pone en peligro a dos caballos y a dos jinetes. Por regla general el penal No 2 debería aplicarse contra «A» por cabalgar peligrosamente y pechar en ángulo peligroso. Si «A» hubiera enderezado su petiso para que estuviera casi en línea paralela con «B» antes de pecharlo, la jugada no hubiera sido peligrosa y no se habría cometido infracción.

DIRECTIVAS PARA LOS JUECES

Antes de entrar a la cancha, los Jueces deben ponerse de acuerdo, eligiendo cada uno un extremo de la misma. A ese efecto, el mejor sistema es dividir la cancha por una línea diagonal que la cruce desde una esquina opuesta. Cada Juez tomará una mitad del campo y tendrá así a su cargo una línea de las tablas y una línea trasera, y estará en la obligación de tirar la bocha cuando salga de su lado y de vigilar la línea trasera cuando se saque o se tire un foul hacia el arco de esa línea.

En el primer caso (saque), el Juez debe pararse detrás del jugador que va a sacar, desde cuya posición podrá observar exactamente la línea de la bocha y apreciar los cruces que se producen frecuentemente en las entradas de punta.

El otro Juez debe colocarse a un costado de la cancha, y más o menos a la altura de la línea de las 30 yardas, para vigilar que ningún jugador del bando atacante pase esa línea, antes de que la bocha haya sido golpeada o se haya intentado golpearla. Si después del saque el juego sigue hacia el otro arco, el Juez que estaba sobre la línea trasera galopará detrás del juego, lo más cerca posible; mientras el otro tratará de mantenerse en el mismo nivel del juego galopando por su costado de la cancha. Cuando el juego se da vuelta y toma la dirección contraria, el Juez que sale detrás de él se abrirá hacia su costado y siguiendo la dirección del juego tratando de mantenerse a su nivel, y el otro Juez se correrá más hacia el centro para seguirlo por detrás.

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

En los tiros libres, el Juez que le toque cuidar esa línea se colocará detrás de ella, lo más cerca posible para poder apreciar en los penales 2 y 3 si los jugadores del bando defensor salen en tiempo y forma correcta y en los otros

penales, para vigilar los entreveros que con tanta frecuencia se producen en las cercanías del arco. El otro Juez en esos casos, debe colocarse cerca de la bocha para apreciar su trayectoria y que los jugadores del bando atacante no pasen de la línea de la bocha antes de haber sido golpeada; y en todos los casos, que no se produzcan cruces al tomar de punta.

Los Jueces convendrán también en cambiar de lado cada período, para repartirse la molestia que pueda causar el sol.

Si de acuerdo con este sistema, a cada Juez le corresponde tirar la bocha desde un lado, los Jueces deben recordar que la obligación de sancionar las infracciones les corresponde a ambos por igual, en cualquier lado o lugar de la cancha en que ocurran. Un Juez no debe vacilar en tocar el silbato si nota una infracción aun cuando haya ocurrido en el campo del otro Juez y en su cercanía, pues este Juez puede tener obstruida la visual por la interposición de los jugadores o petisos entre él y el foul, o puede no haber visto la jugada por estar dando vuelta su caballo.

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

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

NOTA: Los Jueces deben ser inflexibles al exigir el cumplimiento de todos los tiempos estipulados en este reglamento en el polo de Alto Hándicap. En el resto del polo, debemos entender que al tratarse de jugadores mayormente amateurs, los Jueces deberán tener flexibilidad con los tiempos que señala el reglamento, con la intención de llevar los partidos en forma dinámica, sin ocasionar situaciones incómodas con su proceder.

1.TIRADA

Todas las bochas deberán arrojarse en la misma forma, y deben cambiarse de lado solamente en casos excepcionales, como sería la ubicación del sol, que por estar muy bajo molesta la visual el Juez que tira la bocha. Le corresponderá hacerlo al Juez situado en el campo desde donde se efectúa la tirada, debiendo colocarse el otro Juez a la altura de la línea de los jugadores, pero bastante abierto para no entorpecer la acción del juego.

La bocha debe ser arrojada con fuerza suficiente para que atraviese toda la línea de jugadores; y deberá tirarse de arrastrón, procurando que corra por el suelo. A ese efecto el Juez se colocará a 5 yardas de los números 1 y no

los dejará avanzar hacia él. Vigilará la correcta formación de los jugadores, no permitiendo que se entreveren, ni se pechen, ni sobrepasen, ni atropellen la línea, antes de haber sido tirada la bocha. El espíritu de la regla es que los jugadores conserven su lado de la línea. Estas observaciones son aplicables cuando se tira la bocha desde las tablas, o cuando el Juez, debe tirar la bocha por detención del juego en cualquier lugar de la cancha. Recuerde que en este último caso la bocha debe arrojarse hacia las tablas más cercanas y no hacia el centro.

Cuando el Juez tenga que tirar la bocha desde las tablas, se dirigirá rápidamente a ese lugar para esperar a los jugadores, y no que éstos tengan que esperarlo a él. Les concederá un tiempo prudencial para llegar, pero si alguno se demora más de lo razonable tirará la bocha sin vacilar. Al reanudarse el juego después de cada intervalo, si los jugadores están listos en la cancha antes de la campana, el Juez tirará la bocha sin hacerlos esperar.

2.CONCENTRACION

Debido a su velocidad, el polo es uno de los juegos más difíciles de arbitrar y por consiguiente, los Jueces tienen la obligación de concentrarse atentamente en el juego durante todo el desarrollo. La tarea de Juez consciente de su deber, es una tarea pesada y cansadora y no un motivo de diversión, pues el Juez no puede permitirse el lujo — reservado a los espectadores — de admirar los efectos de un buen tiro, ni estudiar el estilo de un jugador notable, ni seguir las evoluciones de un petiso destacado, ni distraerse de ningún otro modo. Debe concentrarse en el juego en sí, buscando atentamente la comisión de alguna jugada incorrecta y, sobre todo, debe vigilar celosamente la línea de la bocha, estableciendo in mente en cada jugada, cuál es esa línea y quién tiene derecho a ella. Cada vez que la bocha cambie de dirección, por pequeña que sea esa variación, el Juez debe fotografiar en su mente la situación exacta producida en ese momento, anotando la línea exacta de la bocha y la posición y dirección de todos los jugadores. Si se piensa que la línea de la bocha cambia de dirección cientos de veces durante un partido, se comprenderá el por qué de la concentración exigida a los Jueces, que a cada segundo deben retener en su cabeza y fotografiar posiciones distintas que cambian vertiginosamente y debe observar en cada una de ellas, la posición no sólo de la bocha sino de los jugadores que intervienen en la jugada.

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

El Juez debe entrar a la cancha sabiendo que en cierto modo él es responsable de la integridad de jugadores y caballos, y si pone cuidado y conciencia en el cumplimiento de su deber, aun cuando su severidad levante alguna protesta de los jugadores castigados, a la larga los mismos jugadores

apreciarán y agradecerán esa severidad, que les permitirá jugar con la tranquilidad de saber que serán respetados cuando tengan derecho a la bocha.

3.DESICIONES RAPIDAS

Esa misma velocidad del juego, exige en el Juez una rapidez de decisión muy grande. El Juez debe tener su silbato listo y hacerlo sonar inmediatamente que haya notado un foul.

4.APLICACIÓN DE LA PENA

Sancionado el foul, el Juez, si está solo, debe decir rápidamente cuál es el penal que corresponde aplicar: lo anunciará claramente a los jugadores, nombrando el penal en vez de dar el número solamente, galopará sin vacilar hacia el lugar donde tiene que ejecutarse, pondrá la bocha en el suelo y se dirigirá a tomar su colocación.
Si los Jueces son dos, el que ha tocado el silbato debe buscar la conformidad del otro y ponerse de acuerdo con él en la penalidad a aplicar; pero deberá hacerlo sin demora, galopando el uno hacia el otro y evitando las largas discusiones. Sólo en el caso de evidente disparidad de criterios deberán consultar al Árbitro, pero tratando de evitar esta medida en lo posible. Si no hay más remedio que hacerlo, el Juez que ha tocado el silbato deberá exponer el caso al árbitro en pocas palabras, estableciendo la situación del hecho y las razones que tiene para aplicar tal o cual penalidad. El otro Juez dará, también en pocas palabras, sus razones para oponerse, y decidido el punto por el árbitro, ambos se dirigirán inmediatamente a la cancha a cumplir con su decisión, que debe ser acatada sin discusiones.

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

5.CRITERIO PARA APLICAR PENALES

Fuera de casos excepcionales y bien determinados, la corrección de los fouls debe hacerse mediante los penales 1, 2, 3, 4, 5 a) y 5 b) previstos en el reglamento para la inmensa mayoría de las infracciones. Esto le da al Juez mucha elasticidad para graduar la pena, pero le exige una gran seguridad y uniformidad de criterio.

No es posible de antemano establecer en qué situación corresponde aplicar cada pena, porque ello significaría entrar en un análisis que, por muy casuístico que fuera, no podría abarcar nunca todas las situaciones posibles; pero, como norma general, el Juez debe recordar la regla que da la pauta para establecer un criterio. «Hay varias clases de juego peligroso y de juego ilegal» — dice la regla — «de acuerdo con la ventaja que ha hecho obtener a un bando y la correlativa desventaja que ha significado para el bando ofendido.»

En consecuencia, para que la pena sea justa, debe colocar al bando ofendido por lo menos en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul,

porque de otro modo no se repararía el perjuicio sufrido por ese bando.

Este debe ser el criterio al que se ajustarán los Jueces en el polo, jugado entre caballeros, donde los fouls son más bien propios de la velocidad y la violencia del juego que de la mala fe de los jugadores; sin que eso signifique admitir como regla absoluta que todos los fouls son involuntarios, sino que, en el deseo de obtener una ventaja o de impedir que un contrario la obtenga, la misma violencia del juego lleva a cometer acciones contrarias al reglamento, que procuren una ventaja ilícita; por eso deben penarse.

La mala fe evidente y deliberada en un foul peligroso, o bien la mala fe que resulta perjudicial para el juego, son casos exceptuados de la regla anterior, en los que deben aplicarse las penas severas que autoriza el reglamento. A ello se refiere "Sanciones Disciplinarias", que autoriza la expulsión del jugador.
Este penal debe aplicarse sin vacilar cuando la gravedad del caso lo requiera, debiendo el Juez informar a las autoridades del torneo y a la Asociación de su actitud y de las razones que ha tenido para adoptarla.

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

El penal 1, requiere para su aplicación que se llenen tres requisitos en el foul: 1o, que sea cometido en la vecindad del arco; 2o que sea cometido para salvar un gol y 3o, que sea peligroso, o que sea deliberado.

Es uno de los pocos casos de excepción del criterio general de la pena reparación, y como toda excepción debe aplicarse respectivamente, y de ellos, por ejemplo si el foul no ha sido peligroso o deliberado, por más que haya impedido un gol hecho, el Juez no puede aplicarlo y debe buscar en los otros penales, uno que coloque al bando ofendido en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul, es decir, que se debe sancionar un penal que le dé la oportunidad de anotar un gol con la misma seguridad que tenía antes del foul. A este respecto y pasando a los otros penales, el Juez debe recordar que en el penal 2, cuando el capitán del bando perjudicado prefiere tirar desde donde se cometió el foul, los jugadores contrarios deberán estar a 30 yardas de la bocha, aun cuando el foul se tire a menos distancia del arco.

6.OBLIGACION DE LOS JUECES

Las sanciones establecidas por este Reglamento serán de aplicación obligatoria y el o los Jueces que no la/s aplique/n podrán ser sancionados deportivamente.

Los Jueces y en su caso, los Árbitros, no tendrán diálogo con los jugadores. Sólo deberán informarles, sobre la pena sancionada sin dar explicaciones. Al cobrar un foul técnico deberán levantar su brazo derecho, de manera que no queden dudas sobre el tipo de pena cobrada. La tarjeta amarilla también

deberá ser mostrada claramente al jugador y al público.

7.USO DEL SILBATO

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

No tocar el silbato cuando se hace un gol, o cuando la bocha sale de la cancha por los costados o por la línea trasera impulsada por un jugador atacante. Solamente debe tocar el silbato cuando el juego sigue a pesar de haber salido afuera la bocha.

En cambio si la bocha sale impulsada por un jugador en la defensa, la jugada constituye una infracción (penal 6) debiendo descontarse el tiempo, el Juez deberá tocar el silbato de inmediato.

Cuando tenga que tocar el silbato el Juez debe dar una pitada sola y fuerte para que lo oiga el cronometrista y todos los jugadores. Es muy molesto para el Juez que el juego continúe después del silbato.

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

8.FOUL ENTRE COMPAÑEROS

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

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

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

9.ACLARACIONES AL REGLAMENTO

CRUCES: Una de las reglas de más aplicación. Comprenden tres prohibiciones:

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

b) Nadie puede tomar la línea delante del que está en posesión.

c) Nadie puede sujetar sobre la línea delante de nadie.

NOTA 1: El cruce penado es el que se comete a una distancia que encierra la posibilidad de un choque, pero cuando no existe esta posibilidad no hay foul.

Es difícil establecer exactamente a que distancia hay peligro, porque las situaciones que puedan presentarse son infinitas, pero lo que el Juez debe tener en cuenta, es la velocidad de los jugadores. Si a cinco metros puede cruzarse sin peligro delante de un jugador que venga al trote, a la misma distancia el cruce es fatal delante de un jugador lanzado a velocidad de la bocha.

"El más mínimo riesgo de choque", dice la regla, habiéndose sustituido la antigua fórmula que hablaba de verse un jugador obligado a sujetar para evitar un choque. La amplitud de los términos usados, indica indudablemente la intención del reglamento de darle una gran seguridad al jugador que va en posesión, y en los casos dudosos, el beneficio de la duda debe estar a favor del jugador que hubiera sufrido un cruce por parte del contrario.

Ahora bien: ¿Quién está en posesión? El sistema seguido por el reglamento es el de analizar las diversas situaciones posibles entre los jugadores, estableciéndose en cada caso quién es el que tiene derecho. Siguiendo otro sistema, podrían reunirse los citados casos estableciéndose una escala de acuerdo con el orden en que debe acordarse el derecho de posesión; y así tendrá derecho al paso:

a) Dos jugadores que corran pechándose sobre la línea de la bocha.

b) Un jugador sólo que corra sobre la línea de la bocha, en su dirección o a su encuentro

c) El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y su dirección.

d) El jugador que corra en el ángulo menor con la línea de la bocha y a su encuentro.

e) Cuando en éstos dos últimos casos el ángulo de los dos jugadores es igual, debe darse la preferencia al jugador que tenga la bocha a su derecha. El inciso a) les da preferencia a los jugadores que corran pechándose, y obliga al jugador solo a darles paso, pero exige que los dos jugadores vayan en la dirección de la bocha y en su línea exacta; si van en ángulo con ella, o en dirección contraria, el privilegio desaparece y hay que darle paso al jugador solo.
La posesión de la bocha está basada en la relación de la trayectoria del jugador y la trayectoria de la bocha, y nada tiene que ver el hecho de haber sido el último en pegarle, pues el jugador pierde su derecho si se desvía de la línea de la bocha; debiendo entenderse por "línea de la bocha", la de su recorrido y su prolongación.
La posesión de la bocha le da al jugador el derecho de pegar por el lado derecho, pero ese derecho se convierte en una obligación cuando alguien viene al encuentro de la bocha.

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

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

Nadie puede sujetar sobre la línea de la bocha, si existe peligro de que lo choque otro que venga sobre esa línea. Es lo que comúnmente se llama "pararse sobre la bocha", acción tan frecuente, sobre todo en los partidos de bajo hándicap. El jugador que erra y sujeta comete foul, si viene otro corriendo atrás; y los Jueces deben penar severamente estas infracciones que tanto deslucen el juego.

Se pena como foul a un pechazo a un contrario haciéndolo cruzar a otro jugador. En el reglamento actual se ha introducido esa disposición y los Jueces deben penar tales jugadas por equitación peligrosa, no sólo porque le hacen cometer foul a un contrario, sino porque impiden golpear la bocha en forma debida.

Un foul muy frecuente es el que se comete al ejecutar un backhander, sobre todo por el lado de montar. Muchos jugadores acostumbrados a volcar su petiso, cruzando por lo tanto la línea y arriesgando que su contrario, que venga entrando sobre la bocha se lo lleve por delante o tenga que sujetar. Con el propósito de garantizar la seguridad absoluta al jugador que va en posesión de la bocha, deben penarse en el acto los cruces y los pechazos incorrectos como así también los amagos, aun cuando se alegue por el jugador que cometió la infracción, que en el último momento desvía su caballo para no cruzar o pechar correctamente.

El jugador que va preocupado por la bocha, no puede saber si el contrario que viene corriendo a su encuentro, en ángulo recto, va a dar vuelta su caballo o si podrá hacerlo por la velocidad que lleva, y entonces es natural que sujete o que erre la bocha.

Los jueces deben observar atentamente y penar los fouls que se producen frecuentemente cuando un jugador al tomar de punta erra la bocha y da vuelta por la derecha, cruzando la línea, del que venía en posesión. Cuando la dirección de la bocha cambia bruscamente, el jugador que se encuentra en la nueva línea está en posesión; pero debe dar paso a los jugadores que venían corriendo en la primitiva dirección de la bocha, cuando éstos se encuentren en la imposibilidad absoluta de sujetar, o desviarse a tiempo para evitar un choque.

CODIGO DE FALTAS

EXPOSICION DE MOTIVOS

La AAP como ente rector del polo y organizador de esta actividad deportiva debe velar por el estricto cumplimiento de las reglas de juego y preservar en todo lo posible el espíritu de este deporte. A los efectos de prevenir y sancionar deportivamente cualquier inconducta que pudiera existir tanto en los partidos como durante el desarrollo de campeonato, la AAP ha asumido a su cargo, en aquella condición de ente rector del polo, la redacción y promulgación de un Código de Faltas, que contemple un detalle preciso de los comportamientos que podrían ser objeto de sanciones deportivas.

Es objetivo y obligación primordial de esta Asociación, que los campeonatos de cualquier nivel que se celebren en la República Argentina se desarrollen en total armonía, respetando las reglas del juego del polo y procurando siempre que cada partido sea correctamente asistido desde el punto de vista organizacional, tanto en cuanto a su diagramación como también en cuanto al desenvolvimiento de los jugadores, jueces y árbitros, colaboradores, dirigentes y en general, de todos los participantes; quienes además de cumplir la normativa específica, deben tomar verdadera conciencia de que el polo es un deporte a ser jugado entre caballeros y como tal debe ser considerado.

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 1º Los tipos de pena que este Código establece con relación a las infracciones que pudiesen cometer los jugadores, son los siguientes: multa, amonestación, suspensión y tareas comunitarias (probation). La suspensión podrá ser por un partido o por tiempo determinado.

Cuando la suspensión se refiera a uno o más partidos, el jugador quedará inhabilitado de participar en torneos o campeonatos de importancia equivalente al de la infracción producida.

Art. 2º La sanción de suspensión que no exceda de 1 mes, podrá ser como excepción de carácter condicional, en la medida que se den las siguientes circunstancias:

a) Que el infractor no sea reincidente.
b) Que el infractor sea una persona reconocida por su correcto

comportamiento en la práctica del juego, quedando librado al sano criterio de la Subcomisión de Disciplina resolver sobre ello, de acuerdo a sus antecedentes y al contexto general de la infracción tratada.

No procederá la condenación condicional respecto de las penas de multa.

En ningún caso es de aplicación este artículo cuando un jugador fuere expulsado durante un partido.

Art. 3º Las penas previstas en este Código de Faltas, serán aplicables con absoluta independencia de las sanciones que los Jueces dispongan en el partido.

Art. 4º El jugador que fuere expulsado de la cancha quedará automáticamente suspendido hasta que la Subcomisión de Disciplina resuelva su caso. En caso de actuar dos Jueces, deben estar de acuerdo en la medida y en caso de desacuerdo la decisión del Árbitro será definitiva. Los Jueces deberán comunicar a la AAP todas las tarjetas amarillas o rojas, relatando los motivos, las consideraciones que llevaron a tal decisión así como cualquier agravante o atenuante que considere oportuno ocurrido durante o con posterioridad del partido.

Los informes deberán ser enviado dentro del plazo máximo de 48 hs. de finalizado el partido bajo apercibimiento de ser sancionados en caso de que la Subcomisión de Disciplina tome conocimiento de hechos pasibles de sanción que no fueran informados. La Subcomisión de Disciplina podrá solicitar ampliaciones de informes, citar testigos o veedores para evaluar la situación. La Subcomisión de Disciplina será la encargada de llevar un registro de las expulsiones y sanciones a jugadores y Jueces.

Art. 5º Si la infracción que se cometió, no encuadra plenamente en alguna de las causales del presente Código de Faltas, la misma será analizada y sancionada, teniendo en cuenta la figura más afín.

Art. 6º Reincidencia. Será considerado reincidente quien registrando una sanción anterior impuesta por la AAP, incurriera en una nueva falta que deba ser sancionada. Será reincidente habitual quien registrando tres o más sanciones, comete una nueva infracción.

Art. 7º La reincidencia constituye circunstancia agravante de la infracción, pudiendo incrementarse en tal caso la pena a aplicarse en un 20% como máximo ante la primera, y en un 40%, también como máximo, en la segunda

Art. 8º Prescripción. Las sanciones impuestas a los jugadores no serán consideradas como antecedentes, si ellas se encontrasen prescriptas.

Art. 9º Las sanciones se prescriben a los efectos de la reincidencia, en los términos siguientes:

a) La amonestación a los dos años, a partir del día de la sanción.
b) La suspensión y/o multa, a los cinco años, a partir del día siguiente del vencimiento de dicha sanción.

Art. 10º Las resoluciones unificadas, que comprendieran la sanción de más de una infracción, deben considerarse una sola a los efectos de la reincidencia.

Art. 11º La amnistía resuelta por la Asamblea, solamente elimina las penas, manteniendo el antecedente a los efectos de la reincidencia.

Art. 12º Actos de Indisciplina. El jugador que infrinja las disposiciones contenidas en los Estatutos de la AAP, o incurra en actos de indisciplina, estará sujeto a la aplicación de las sanciones que a continuación se consignan.

Art. 13º Suspensión de 1 mes a 10 años, al jugador que cometa - en el país o en el extranjero - hechos que por su gravedad y trascendencia afecten a la cultura deportiva del país y sean indignos o manifiestamente lesivos al prestigio del deporte nacional. Cuando esos hechos ocurran en el extranjero, la decisión de la AAP será independiente de lo que haya resuelto la asociación del país donde los hechos hayan ocurrido.

Art. 13º bis El uso de drogas u otras sustancias y medios prohibidos será penado conforme lo establecen las disposiciones legales y reglamentarias sobre la materia.

Art. 13º ter Se considerará conducta antideportiva y estará penado con amonestación o suspensión de un partido a 6 meses, el hecho de pegarle a la bocha después de sonar el silbato del juez, o el hecho de pegarle a la bocha después del primer tañido de la campana final, o el hecho de pegarle a la bocha después de que salga de los límites de la cancha, en cualquiera de los casos, poniendo en peligro al público y asistentes al partido, o a los jueces, o a auxiliares o colaboradores del organizador, o a otros jugadores.

Art. 13º quater El jugador que por cualquier medio insulte, ofenda, falte el respeto, haga burla o agravie en cualquier forma a los cuerpos colegiados de la Asociación Argentina de Polo –Consejo Directivo, Comisiones y Subcomisiones– o a cualquiera de sus integrantes, será sancionado con amonestación o suspensión de un partido a cinco años.

NOTA: Se considera que la infracción prevista en este artículo es una

inconducta que afecta la buena marcha de la Asociación Argentina de Polo y del deporte (art. 22 inc. b) de los Estatutos.

Art. 14º Suspensión de 1 partido a 1 año al jugador que incurra en:

a) Falsa manifestación al declarar como testigo en la AAP;
b) No concurra a la AAP cuando se lo cite a declarar como testigo, salvo causa justificada;
c) Concurriendo a la citación efectuada por la AAP se niegue a declarar.

Serán consideradas como circunstancias atenuantes de la pena que corresponda, el reconocimiento y arrepentimiento de los hechos incurridos y el espíritu de colaboración para esclarecer los hechos.

Art. 14º bis Suspensión de un partido a 6 meses al jugador que infrinja el inciso c) del apartado "1. Equipos y Jugadores", de las Reglas de Juego, esto es jugar al polo en un club afiliado sin tener pago el hándicap. Se podrá aplicar en forma accesoria la multa prevista en el artículo 3º.

Art. 15º Suspensión de 3 meses a 10 años al jugador que agreda a un Juez o Árbitro aplicándole golpe por cualquier medio, lo embista, empuje, o ejecute cualquier otro acto con propósito de agresión.

Art. 16º Amonestación o suspensión de 1 partido a tres años al jugador que provoque de palabra o actitud a un Juez, Árbitro, banderillero, cronometrista o anotador de goles, lo ofenda o insulte, se mofe o burle de palabra, haga gestos, ademanes equívocos o injuriosos o le infiera cualquier otro agravio.

Art. 17º Amonestación o suspensión de 1 partido a 1 año al jugador que proteste los fallos del juez y/o árbitro.

Art. 18º Suspensión de 1 mes a 3 años al jugador que abandone la cancha como acto de disconformidad con el fallo del Juez/Árbitro u otro motivo no justificado.

Art. 19º Amonestación o suspensión por 1 partido a 3 meses, al jugador que desacate una orden impartida por el Juez, demore su cumplimiento o retarde la prosecución del juego, o realice cualquier acto que signifique desobediencia contra la autoridad de este.

Art. 20º Amonestación o suspensión de 1 partido a 3 años, al jugador que incurra en agravio, insulto, ofensa o burla contra el Juez/Árbitro que se cometa con motivo del evento que le toca intervenir, antes de iniciado o finalizado el mismo.

Art. 21º Suspensión de 6 meses a 10 años al jugador que por acción violenta, no accidental, prohibida por las Reglas de Juego, provoque una infracción que deje o no a otro jugador en imposibilidades para continuar la disputa del partido o impedido para poder jugar por tiempo determinado.

Art. 21º bis Independientemente de haberse sancionado o no foul de cancha, podrán ser amonestados o suspendidos de 1 partido a 6 meses, los jugadores que incurran en los supuestos de "equitación peligrosa" previstos en el art. 5 de Reglas de Cancha del Reglamento de Juego.

Art. 22º Suspensión de 1 partido a 6 años al jugador que agreda físicamente a otro jugador por cualquier medio, aunque no logre su propósito, antes de iniciado, durante o finalizado el partido. Serán considerados casos específicos de la infracción genérica establecida en este artículo, la agresión, ocurrida en acciones de juego, con el taco o mediante un codazo.

Art. 23º
a) Suspensión de 1 partido a 6 meses, al jugador que agreda la cabalgadura de otro jugador.
b) Amonestación o suspensión de 1 partido a 6 meses, al jugador que agreda su propia cabalgadura, o la castigue en forma excesiva e innecesaria.

Se considera dentro de la infracción prevista en este párrafo, el caso que un jugador tome de las riendas u otras partes del equipo del caballo de un jugador contrario, ocurriendo ello en acción de juego.

Art. 24º Suspensión de 1 partido a 3 años al jugador que replique la agresión de que fuera objeto, incurriendo en las mismas acciones específicas en el art. 22. La AAP podrá eximir de pena, o reducir la misma al imputado, por infracción a este artículo, en los casos de reacción inevitable en legítima defensa.

Art. 25º Suspensión de 1 partido a 3 años al jugador que incurra en cualquier acto que signifique falta de respeto, agravio y/o agresión al público.

Art. 26º Amonestación o suspensión de 1 partido a 6 meses al jugador que:

a) Provoque de palabra, amenace, injurie, agravie, efectúe ademanes obscenos o gestos groseros, ofenda a otro jugador faltando al mutuo respeto que se deben.
b) Discuta en forma violenta con compañeros o adversarios, demorando o alterando el normal desarrollo del juego.

Para el caso que las conductas mencionadas precedentemente sean de un familiar, acompañante de un equipo, personal o espectador (es decir, si no se tratara de un jugador activo), la Subcomisión o el Consejo según corresponda, podrá aplicar si se trata de torneos oficiales, o recomendar no fuera un torneo oficial, el derecho de admisión por un tiempo equivalente a la infracción aplicable a un jugador. A tal fin los Jueces deberán informar dichas incidencias en los informes del partido correspondientes.

Art. 27º bis: Suspensión de 1 partido a 1 año a todos los jugadores de un equipo que no concurran a jugar un partido sin causa, ni den aviso oportuno de no concurrencia al equipo contrario y al organizador, salvo causa de fuerza mayor.

NOTA: Este artículo, en lo referente a la no concurrencia al juego, deja a salvo el ejercicio del derecho a dar "walk-over", a menos que reglamentos o condiciones especiales de la organización del torneo excluyan el derecho a dar "walk-over".

Art. 27º ter: Se aplicará la pérdida del partido al equipo que entregue un caballo al Juez no apto para referato y que ponga en riesgo su integridad física, no siendo necesario la existencia de un daño físico hacia el Juez o hacia algún jugador para determinar la peligrosidad del equino. Se considerará que el caballo no es apto cuando en forma contínua se asusta durante el juego o cuando el mismo no está en condiciones para permitir a los Jueces cumplir su función adecuadamente. Antes o durante el encuentro, el Juez podrá solicitar al equipo que entregó el caballo el cambio del mismo bajo apercibimiento en caso de negativa de darles el partido por perdido.

Art. 28º Los integrantes del Consejo Directivo de la AAP y de la Subcomisión de Disciplina, tienen la obligación de informar de toda transgresión al Código de Faltas que presencien en forma directa, bajo pena de ser amonestados, suspendidos o separados de sus cargos.

Art. 29º Existiendo un informe sobre un mismo hecho, realizado por una de las autoridades señaladas en el art. 28, el mismo exime a los restantes integrantes a realizar la misma resentación.

Art. 30º A las infracciones previstas en este Código, el Consejo Directivo le podrá agregar, con carácter de accesorio, una multa de hasta veinte mil dólares americanos (u$s 20.000) o tareas comunitarias (probation). En caso de no abonar el infractor la multa o cumplir con la tarea comunitaria (probation) impuesta estará inhabilitado para participar en torneos interclubes, oficiales o no, torneos internos, prácticas y, en general en cualquier tipo de encuentro que se lleva a cabo en un club afiliado hasta el cumplimiento de la pena accesoria.

SANCIONES AL JUEZ Y/O ÁRBITRO

En el marco exclusivo de su condición de Ente Rector del Polo y de la misma forma que ocurre con respecto a los jugadores, la Asociación Argentina de Polo tiene la obligación de preservar y vigilar el cumplimiento por todos los participantes del juego, de los postulados fundamentales del deporte, de su espíritu y filosofía y también, entre otras muchos principios, de que los partidos se desarrollen de manera armónica y bajo un orden de respeto que debe ser controlado por Jueces y Árbitros imparciales.

En este contexto, los Jueces y Árbitros que voluntariamente decidan incorporarse al Registro de RROO, lo harán asumiendo que el arbitraje constituye una exigencia inescindible de la propia práctica del deporte y que es impuesta por las Reglas del Juego del Polo como un aspecto fundamental del deporte, para que éste se desarrolle de manera adecuada, siguiendo aquellos principios y postulados.

La debida observancia de esos principios debe, por otra parte, ser objeto de revisión continua por parte de la Asociación y es por esto que resulta necesario sancionar deportivamente los comportamientos de los RROO que no se ajusten a las Reglas del Juego o a los principios que rigen el deporte.

En estas condiciones, el Reglamento General para RROO que los RROO deberán suscribir al tiempo de su incorporación al Registro de RROO detalla de manera particular y específica las infracciones a las que se encuentran expuestos en el marco de su actuación y las consecuencias de tales infracciones. También serán de aplicación en forma supletoria las sanciones previstas en los arts. 31 a 36 de este reglamento

Los Réferis o Jueces No Oficiales también se encuentran sometidos a un régimen sancionatorio que se establece en los artículos que se detallan a continuación.

Art. 31º El Juez y/o Árbitro que incurra en alguna de las infracciones que se mencionan a continuación, será sancionado con la pena que se indica en cada caso.

Art. 32º La pena de suspensión impuesta a un Juez y/o Árbitro se extiende a su condición de jugador inhabilitándolo a intervenir en torneos oficiales, patrocinados e interclubes mientras se encuentre vigente la suspensión. El jugador suspendido, tampoco puede desempeñarse como Juez o Árbitro, excepto que sea a los fines de cumplir una sanción de probation.

Art. 33º Amonestación o suspensión de 1 partido a 1 año al Juez y/o árbitro que no informe sobre hechos vinculados al juego que arbitró, que se encuentran penalizados en el presente Código de Faltas.

NOTA: El Consejo Directivo - con opinión de la Subcomisión de Referees – determinará en qué casos será facultativo para el Juez y/o árbitro informar sobre hechos vinculados al juego que han sido ya penalizados en la cancha

Art. 33º bis Amonestación o suspensión de 1 partido a 1 año al Juez y/o Árbitro que no sancione los actos de inconducta deportiva enunciados en las Reglas de Juego, o en el presente Código de Faltas, mediante la aplicación de las sanciones disciplinarias establecidas en “Sanciones Disciplinarias”

Art. 34º Suspensión de 1 partido a 1 año al Juez y/o árbitro que al presentar el informe previsto en el artículo precedente o al prestar declaración por requerimiento de la AAP, no exprese la verdad de lo ocurrido, incurriendo en errores notorios, falsedades o equívocos.

Art. 35º Suspensión de 1 partido a 1 año al jugador que habiendo sido designado como Juez o Árbitro, no concurra a desempeñar su función, salvo causa debidamente justificada. La justificación de la ausencia se interpretará restrictivamente.

Art. 36º Suspensión de 1 partido a 1 año al Juez o Árbitro que haga abandono del campo de juego durante el partido sin causa justificada. Configura un agravante si ello motiva la suspensión del partido.

SANCION A LOS CLUBES

Art. 37º El Club que incurra en transgresión a disposiciones estatutarias, reglamentarias o a resoluciones de la AAP, será sancionado según se establece en los siguientes artículos.

Art. 38º Amonestación o suspensión de 10 días a 1 año al Club que en cualquier forma injurie, agravie u ofenda a la AAP.

Art. 39º Amonestación o suspensión de 10 días a 1 año al Club que no de cumplimiento a resolución emanada de la AAP.
Igual pena le corresponderá al club afiliado en el cual un jugador participe en torneos interclubes, oficiales o no, torneos internos, prácticas y, en general en cualquier tipo de encuentro, en infracción a lo dispuesto por el inciso c) del apartado "1. Equipos y Jugadores", de las Reglas de Juego, es decir sin tener pago el hándicap.
Sufrirá la misma pena el Club afiliado en el cual una persona, sin estar habilitado para hacerlo, juegue en torneos interclubes, oficiales o no, torneos internos, prácticas y, en general en cualquier tipo de encuentro de polo.

Art. 40º Amonestación o suspensión de 10 días a 1 año al Club en cuyo ámbito ocurran irregularidades en la realización de partidos oficiales, patrocinados o interclubes, falsear resultados, denunciar resultados de partidos no realizados, total o parcialmente, etc.
La misma sanción será aplicable en aquellos casos en que el Club omita informar a la AAP sobre actos de indisciplina ocurridos dentro de su ámbito y que se encuentren encuadrados en este Código de Faltas, o se omita informar sobre las sanciones disciplinarias aplicadas en tales casos por el Club, si correspondiere que apliquen sanciones, o si lo hubieren aplicado.

NOTA: Los actos de indisciplina ocurridos en el ámbito de un Club en ocasión de realizarse partidos o torneos oficiales, patrocinados o interclubes, deben informarse a la AAP para que esta intervenga por medio de la Subcomisión de Disciplina o, en su caso, el Consejo Directivo.
Los actos de indisciplina ocurridos en el ámbito de un Club en ocasión de realizarse partidos o torneos internos o prácticas, podrán ser juzgados por el Club, quien informará la decisión tomada y remitirá todos los antecedentes a la AAP, a sus efectos.

NORMAS DE PROCEDIMIENTO

Art. 1º El Consejo Directivo en virtud de lo dispuesto en el inciso h) del art. 22 de los Estatutos, crea la Subcomisión de Disciplina. Esta estará integrada por 5 a 10 miembros designados por el Consejo Directivo, de entre los cuales elegirá un Presidente, un Vicepresidente y un Secretario.

Uno de sus integrantes, por lo menos, será a su vez miembro del Consejo Directivo. Para sesionar deberán estar presentes, por lo menos tres de sus miembros y será presidida por el Presidente, que será reemplazado por el Vicepresidente en caso de ausencia o imposibilidad, o por el miembro que se designe Presidente ad hoc por los integrantes de la Subcomisión reunida para tratar el caso. Las decisiones se tomarán por simple mayoría. En caso de empate el voto del Presidente valdrá doble.

COMPETENCIA

Art. 1° bis: Se fija como competencia de la Subcomisión de Disciplina la tramitación y aplicación de las sanciones disciplinarias establecidas en este Código de Faltas. Se fija como tribunal de alzada al Consejo Directivo de la AAP.

Art. 2º El tratamiento de cualquier cuestión disciplinaria, podrá iniciarse de oficio, cuando la Subcomisión de Disciplina tenga conocimiento de algún hecho de los contemplados en el Código de Faltas y que caiga bajo su competencia.

Se iniciará también por informe labrado por el Juez o árbitro del partido o de cualquier integrante del Consejo Directivo de la AAP o de la Subcomisión de Disciplina que presenciaren los hechos.

La Subcomisión de Disciplina fijará por resolución que constará en actas de la Asociación, días y hora en que se reunirá semanalmente para el tratamiento de todos los asuntos que sean de su competencia específica.

A dicha audiencia deberán concurrir sin excepción los jugadores cuya conducta en el juego, haya sido contemplada por este Código de Faltas, y hayan sido citados previamente conforme a lo dispuesto por el art. 6.

Art. 3º El que estuviere obligado reglamentariamente a denunciar a la Subcomisión de Disciplina una infracción, debe hacerlo relatando circunstanciada y concretamente los hechos e individualizando a quien considere responsable de la falta, de modo de poder formar juicio claro y preciso de lo ocurrido.
La denuncia deberá ser presentada en la Subcomisión de Disciplina dentro de las 72 horas contadas desde la cero hora del día siguiente de producido el hecho que se denuncia. El plazo podrá ser ampliado por la Subcomisión de Disciplina, cuando mediaren causas especiales o razones de distancia, no pudiendo exceder dicha prórroga de 10 días.

Art. 4º El informe que el árbitro, los jueces, u otras autoridades establecidas, estén obligados a elevar a la Subcomisión de Disciplina, denunciando cualquier infracción que hayan observado, antes, durante o después de un partido o como consecuencia del mismo, deberá contener todas las circunstancias relevantes según su criterio y ser realizado en el plazo de 48hs de finalizado el partido.

Art. 5º El procedimiento será oral y actuado, en audiencia fijada al efecto, a la que se deberá citar al imputado para formular su defensa. Si el mismo no comparece a ejercitar su derecho, se tendrá por decaído el mismo, resolviendo la Subcomisión de Disciplina sin más trámite.

Excepcionalmente y por razones extraordinarias previamente fundadas por el jugador convocado, la Subcomisión de Disciplina podrá aceptar descargos por escrito, teléfono o video conferencia si los jugadores estuvieran fehacientemente impedidos de asistir a la audiencia. La Subcomisión de Disciplina podrá prorrogar la audiencia por razones justificadas, cuando sea requerida en término. El Presidente de la Subcomisión de Disciplina podrá a su criterio discrecional y de acuerdo a las circunstancias de personas, tiempo y lugar del caso, designar a un miembro de la Subcomisión como Oficial Sumariante a efectos de recibir en la audiencia que refiere este artículo, el descargo del imputado y/o los testimonios de los Jueces, Árbitro y testigos.

El Oficial Sumariante no podrá decidir el caso ni adoptar decisiones de fondo que competan a la Subcomisión y deban adoptarse con el quórum y mayorías requeridos.

Art. 6º La notificación que cite al imputado a la audiencia, se hará saber al interesado por comunicación, al domicilio, correo electrónico o mensaje de texto o WhatsApp registrado en la AAP, 24 horas antes de realizarse la misma.

Art. 7º El informe presentado a la Subcomisión de Disciplina por alguno de sus componentes o cualquier integrante del Consejo Directivo, o los Jueces y Árbitros del partido, se considera calificado.

Art. 8º La Subcomisión de Disciplina podrá ordenar las pruebas y diligencias que estime necesarias para un mejor conocimiento de los hechos. En el caso de intervenir un Oficial Sumariante, de conformidad a lo dispuesto en el art. 5 de estas Normas de Procedimiento, el mismo podrá, con conocimiento del Presidente de la Subcomisión de Disciplina, formalizar las medidas de prueba y diligencias que refiere el párrafo precedente.

Art. 9º La Subcomisión de Disciplina debe resolver los casos con sujeción a la letra y al espíritu de los Estatutos y Reglamentos de la AAP, prescripto de acuerdo con los principios del deporte, la equidad y el derecho.

Art. 10º La apreciación de los hechos para la justa aplicación de la pena, queda confiada a la libre convicción de la Subcomisión de Disciplina, la cual se pronunciará con los elementos de juicio que considere suficientes.

Art. 11º El fallo se dictará sin formas sacramentales y deberá contener:

a) La pena que corresponde con citación de la norma reglamentaria al caso;
b) Los motivos que determinen a no dar curso a una denuncia o que eximan de sanción al imputado;
c) La firma de por lo menos tres de los miembros. Las resoluciones se comunicarán al Consejo Directivo de la AAP una vez que estén firmes.

Art. 12º Todas las resoluciones emanadas de la Subcomisión de Disciplina, con motivo de infracciones a este Código de Faltas, quedarán automáticamente notificadas en sede de la AAP, a partir de las 48 horas de su publicación en la página web de la AAP, debiendo concurrir el interesado a tomar conocimiento de ello.

Art. 13º Las resoluciones adoptadas por la Subcomisión de Disciplina, imponiendo sanciones, podrán ser recurridas ante el Consejo Directivo de la AAP. El recurso será concedido al solo efecto devolutivo y será interpuesto ante la propia Subcomisión de Disciplina, la que elevará el caso a resolución del Consejo Directivo, acompañando todos los antecedentes que correspondan, y emitiendo opinión al respecto. Para que el recurso se considere interpuesto, deberá ser acompañado con toma de conocimiento expreso por escrito por parte de la entidad afiliada a la que pertenece el sancionado.

Art. 14º El plazo para interponer el recurso de reposición (art. 13o) es de 3 días hábiles.

Art. 15º El Consejo Directivo de la AAP, cuando así lo estime, podrá conocer y resolver directamente en los casos originados por infracción al Código de Faltas, informando de ello a la Subcomisión de Disciplina.

Art. 16°: Las resoluciones en materia disciplinaria adoptadas por la Subcomisión de Disciplina o por el Consejo Directivo (en los casos en que intervenga en virtud del recurso de reposición previsto en el art. 13 de estas Normas), podrán ser apeladas ante la Asamblea General Ordinaria (conforme art. 24 y concordante de los Estatutos de la AAP). El recurso debe interponerse por escrito ante el Consejo Directivo, debidamente fundado, dentro de los 30 días corridos de notificada la sanción por la Subcomisión de Disciplina o por el Consejo Directivo (en los casos que corresponda su intervención o en los casos en que intervenga en virtud del recurso de reposición previsto en el art. 13 de estas Normas). En los supuestos de sanciones a jugadores, es condición de procedencia de la apelación, que la misma sea presentada por el Club al que pertenece o está actuando el jugador sancionado, o al menos sea acompañada la apelación presentada por el jugador con una toma de conocimiento por escrito por parte del referido Club. La apelación ante la Asamblea General en ningún caso suspende los efectos de la sanción aplicada (conforme art. 24 “in fine” de los Estatutos de la AAP).

Art. 17º Las sanciones aplicadas serán notificadas al Club sancionado o al Club que representa o pertenezca el sancionado y publicadas en el Boletín y Página web de la AAP y se harán extensivas a los torneos internos de los clubes afiliados, los que deberán aplicarlas a partir del momento de ser notificados.

Art. 18º Suspensión Provisoria: La Subcomisión de Disciplina al tomar conocimiento de algún hecho que “prima facie”, implique la infracción a las normas establecidas en el Código de Faltas y cuya pena sea suspensión, podrá suspender provisoriamente al imputado, siempre y cuando el hecho esté a su criterio suficientemente demostrado.

Art. 19º Legajos: Cada jugador o Club, que haya tenido una sanción disciplinaria, figurará en un archivo que se crea al efecto, donde individualmente se llevará un legajo. La responsabilidad de dicho archivo estará en cabeza del Secretario de la Subcomisión. Dicha documentación será necesaria a los efectos de determinar los casos de reincidencia y de formar un criterio uniforme en la aplicación de las sanciones.

Art. 20º Se crea el Libro de Registro de infracciones en el ámbito de la Subcomisión de Disciplina, en el cual se insertarán todos los casos que se substancien con motivo de infracciones a este Código de Faltas.

Art. 21º Suspensión a Jugador - Sus Efectos. La suspensión impuesta a un jugador por un sólo partido, lo inhabilita a participar en el siguiente encuentro que su equipo dispute en el mismo torneo.

Art. 22º Si el jugador finalizó su actuación en ese torneo, la sanción se aplicará en la primera fecha del próximo torneo, de la misma categoría en el cual el suspendido participe. La determinación de la categoría del torneo será resuelta por la Subcomisión de Disciplina.

Art. 23º El jugador sancionado con una pena de suspensión por tiempo determinado, se encuentra inhabilitado para participar en todo torneo oficial, patrocinado o interclubes, siendo de aplicación lo previsto en el art. 32 del Código de Faltas.

Art. 24º Las decisiones finales y acciones tomadas por los órganos de la AAP, relativas a cualquier conflicto emergente de los estatutos, y de sus reglamentos y/o códigos, como así también toda otra controversia derivada de su objeto o de hechos o actos vinculados al polo, que pueda involucrarla, inclusive, con afiliados y/o jugadores y/o que involucrara a cualquiera de los mencionados entre sí, no serán recurribles ante los tribunales ordinarios de Justicia, por lo que deberán ser resueltos por el Tribunal Arbitral del Colegio de Abogados de la de Buenos Aires, cumpliendo los recaudos procesales pertinentes, dentro de los cinco días hábiles posteriores a la decisión final de la AAP

NOTA 1: El convenio con el Colegio de Abogados de la Ciudad de Buenos Aires con sede en la calle Montevideo 640 Ciudad de Buenos Aires, fue ratificado por Asamblea 18.05.99.

Art. 25º Todas las comunicaciones con los jugadores podrán ser efectuadas por email, WhatsApp o mensaje de texto para lo cual los jugadores deberán informar sus datos a la AAP.

Art. 26° El cumplimiento de sanciones compuestas (partidos y probation) será aplicado de la siguiente manera:

a) La sanción de tarea deportiva o probation podrá ser impuesta por la Subcomisión de Disciplina o el Consejo, según corresponda en casos que el infractor muestre un sincero arrepentimiento y la inconducta no sea merecedora de una suspensión de más de 6 meses.

b) La sanción de tareas deportivas o probation deberá cumplirse dentro de un plazo no mayor a tres (3) meses desde que la resolución se encuentre notificada y firme, salvo que la sanción haya sido aplicada

escasos días antes del receso en cuyo caso su cumplimento se difiere a la próxima temporada por idéntico plazo.

c) El Jugador sancionado deberá acreditar ante la Subcomisión de Disciplina el cumplimiento de la misma, en el plazo indicado, bajo apercibimiento de ser nuevamente suspendido.

d) Si la tarea deportiva consiste en hacer de Juez junto a un Juez oficial, entonces el funcionario deberá informar dicha labor en la correspondiente tarjeta del partido dejando expresa constancia del cumplimiento de la probation en condición de juez.

e) Si la tarea deportiva de hacer referee se desarrolla sin Juez oficial, entonces serán los funcionarios del club quienes deberán informar de dicha labor en la tarjeta del partido dejando expresa constancia del cumplimiento vía e-mail.

Art. 27° JUGADORES SANCIONADOS QUE APROVECHEN EL RECESO O VIAJEN AL EXTERIOR:

a) Para el caso que se imponga una sanción en vísperas de un receso o si se comprueba que el jugador sancionado no tenía previsto disputar próximos partidos en el país (y por tanto, la sanción aplicada no es de cumplimiento efectivo, ni genera efecto alguno), podrá la Subcomisión de Disciplina disponer que la sanción se cumpla una vez reanudada la temporada siguiente inmediata, lo cual será comunicado al jugador y al club correspondiente e, incluso, la Subcomisión podrá disponer que la sanción sea de cumplimiento diferido.

b) Aquel jugador sancionado que mienta o utilice cualquier medio engañoso para incumplir la sanción aplicada será pasible de ser nuevamente sancionado con una sanción hasta tres veces el monto de fechas o tiempo aplicado originalmente.