



---

## REGLAS

— Solo se permite un caballo por jugador, por chukker. No se podrá cambiar de caballo a mitad de chukker.\*

**A.** La manera de reanudar el juego luego de cada gol es con un saque de fondo del equipo que mete gol.

**B.** Cuando la bocha sale por los laterales, repone el juego el equipo que no tiró la bocha afuera. El juez deberá ubicar una bocha a cinco yardas de la tabla, a la altura donde salió, y el tiro es indirecto (de un palo). Compañeros y contrarios deberán estar a 30 yardas de la bocha. Para determinar quién tiró la bocha afuera, el caballo se considera una continuación del jugador (es decir si toca el caballo de un jugador del equipo blanco, repone el equipo azul).

**C.** Cuando la bocha pasa la línea del fondo, el equipo que defiende puede jugar la pelota (si elige hacerlo) a penas entre el último contrincante a la cancha; no tienen que esperar que estén a 30 yardas de distancia. Todos los jugadores que atacan van a estar en offside y no pueden participar en el juego hasta que crucen las 30 yardas.

**D.** Cuando el árbitro detiene el partido por una caída, lesión o cualquier otra contingencia, se reanuda el juego con un tiro indirecto por parte del equipo que tenía la posesión de la bocha antes del silbato. En caso que el referee no pueda determinar que equipo tenía la posesión de la bocha, efectuará un throw in.

**E.** Se eliminan los fouls de mitad de cancha, de 60, 40 y 30 yardas. Todos los fouls pasan a ser en el lugar exacto en que se cometió la infracción, no importa si el jugador va en ataque o en defensa. Hay dos tipos de penales: PENAL A y PENAL B.

### PENAL A

Son las faltas graves, las que ocasionan peligro, comprenden a todas las que hoy se aplican y figuran en las reglas de juego de la AAP. La manera de cobrar este tipo de faltas es la siguiente:

1.1 Entre la mitad de cancha y su propio arco, el equipo que sufrió la infracción empezará el juego con un tiro de lugar. El jugador que cometió la infracción se deberá posesionar 30 yardas detrás de la bocha. Solo podrá participar en el juego cuando

alcance a sus compañeros. Antes de eso, estará en offside y no podrá tocar la bocha o marcar a otro jugador.

1.2 Entre la mitad de cancha y las 60 yardas, habra un tiro directo donde todos los jugadores deben estar en sus posiciones normales. En este caso, el jugador puede acomodar la bocha.

1.3. Desde la 60 yardas en adelante, habra una tiro directo, pero todos los jugadores deben estar detrás de la linea de la bocha, y el jugador no podrá acomodar la bocha.

1.4 En el caso de una falta peligrosa, la acumulación de faltas en el mismo chukker, o un acto ofensivo, el jugador al que le cometan la falta va a reanudar la jugada con la bocha parada, desde el lugar donde le cometieron la infracción, apuntando hacia el arco rival, con todo el resto de los jugadores detrás suyo. El jugador que le cometió la falta debe estar 15 yardas detrás del primer jugador, y los otros seis jugadores a 30 yardas de éste. Por ser una falta grave, el jugador que repone el juego no va a tener a ningún contrario entre él y el arco hacia el que ataca.

## **PENAL B**

Son las faltas leves, que no ocasionan peligro, pero atentan contra el espectáculo y el juego corrido. Son estas dos:

**1. Retención de bocha a baja velocidad:** Cuando un jugador en posesión de la bocha deliberadamente baja la velocidad, la única jugada que puede hacer a continuación es pegarle a la bocha. Caso contrario se cobra falta.

**2. Antibloqueo:** El jugador contrario que está más cerca del que tiene la bocha (o quien va hacia la bocha) no puede ser marcado ni bloqueado por nadie. Esto debe aplicarse tanto en ataque como en defensa, (es decir, cuando un jugador va a pegar backhand, nadie de su equipo puede tomar al contrario que va a marcarlo). La manera de reponer el juego en estos dos casos es con un penal de lugar en donde se originó el foul.

De esta manera, y por ser una falta leve, el jugador que repone el juego va a tener a todo el equipo contrario entre él y el arco hacia el que ataca.

La diferencia entre los penales A y los penales B es que en los primeros el tiempo se detiene, y el juez tiene que ubicar una bocha en el sitio donde fue la infracción para que se reanude el juego. En los penales B, no se detiene el tiempo (el juez debe levantar la mano) y la bocha sigue en juego, teniendo que retirarse inmediatamente del sitio donde está la misma todos los jugadores del equipo que cometió la falta. El equipo al que le cometieron la falta debe reanudar el juego dentro de los 5 segundos, sin que haga falta que el juez dé la voz de juego.

## **Criterios de arbitraje**

1. Está absolutamente prohibido para los jugadores hablar con el árbitro. El único que puede hacerlo, y de una manera cortés, es el capitán del equipo, no sin antes pedirle

permiso para dirigirse a él. Si se dirige al árbitro sin pedirle permiso antes recibirá una tarjeta amarilla.

2. Los árbitros serán entrenados y capacitados para hablar y dar órdenes en todo bocha momento a los jugadores de lo que pueden o no pueden hacer, cuándo jugar la bocha, cuando salirse de la jugada, etc. En otras palabras, van a CONDUCIR el juego de una manera enérgica, ayudando a los jugadores a prevenir las faltas y aplicando el reglamento al pie de la letra.

3. Los árbitros también serán entrenados (y forzados) para cobrar sólo las faltas donde hay peligro real, es decir, aproximadamente el 30% de las faltas que se cobran hoy.

4. La velocidad del juego será esencial para determinar la importancia de la línea de la bocha. A alta velocidad, si el árbitro asume que hay distancia suficiente, no importa en qué ángulo la crucen los jugadores, no deberá cobrar foul. A baja velocidad se asume que el peligro disminuye considerablemente, por lo que la línea de la bocha ya no es la variable más importante a tener en cuenta. La antigua regla denominada “entrada a riesgo” se volverá a aplicar para el jugador que está viniendo a marcar y a quitarle la bocha al jugador que la tiene, siempre y cuando el primero no lo haga ocasionando peligro para el rival ni para sí mismo.

5. Se eliminan los fouls técnicos. Tanto los actos de indisciplina como las jugadas peligrosas se penalizarán con tarjetas amarillas y rojas. La primer falta de este tipo supondrá una tarjeta amarilla, y la segunda una tarjeta roja, donde el jugador afectado deberá dejar la cancha, y recién al inicio del siguiente chukker podrá entrar un suplente.

#### \* UN CABALLO POR CHUKKER: JAVIER TANOIRA

“Existen dos motivos fundamentales por lo cual creemos que la limitación de un caballo por chukker va a ser muy beneficioso para el polo. El primero es simplemente sentido común, ya que antes, hace 20 años, cuando el polo era mas corrido de lo que es hoy, jugaban un caballo por chukker (en el polo de alto handicap argentino las yeguas buenas jugaban dos chukkers enteros), y los caballos no se cansaban, mas que nada porque el polo era un juego de equipo, en donde cada jugador tenía que hacer un cuarto del trabajo, no como ahora donde se volvió algo mucho más individual.”

“Lo que más cansa a los caballos no es correr, sino parar, volver a arrancar y golpearse entre sí como lo hacen ahora a causa de los continuos bloqueos entre jugadores. Por eso lo que pretendemos al limitar el cambio de caballos entre chukkers es que los jugadores se vean obligados a jugar como se jugaba antes, porque creemos que es un espectáculo mucho más atractivo para el espectador, más allá de quien gane o quien pierda.”

“El otro motivo tiene que ver con la auto-limitación. Cada vez más gente se aleja del polo (principalmente los patrones) porque no pueden competir contra las organizaciones grandes con presupuestos ilimitados, y contra jugadores que utilizan hasta 12 o 14 caballos en un partido. Al limitar el cambio, y obligar a todos los jugadores a jugar un máximo de 6 caballos por partido, lo que estamos haciendo es premiando a aquellos jugadores que mejor anden a caballo, que mejor los pongan a punto, que mejor les

administren las energías, (y sobre todo estaríamos premiando a los mejores caballos sobre el resto). En definitiva, y lo que creemos que puede ser la gran revolución, es que el polo se va a transformar en un deporte accesible a muchas más gente.”

“Esta auto-limitación ya se puso en práctica en otros deportes (en el automovilismo se limitó el número de motores que las escuderías podían utilizar durante un campeonato) con resultados positivos. En los primeros torneos vamos a bajar los minutos de juego de siete a cinco minutos, para que el cambio no sea tan drástico y los jugadores puedan ir encontrando la puesta a punto de sus caballos con tiempo, pero la idea es en el futuro volver a jugar siete minutos por chukker.”