

FEDERACION ARGENTINA DE PATO

REGLAS DE JUEGO

CONSIDERACIONES GENERALES

Este juego, por su reciedumbre y velocidad, exige a los que lo practican, un alto grado de cultura deportiva y el cumplimiento estricto de sus reglas.

Sólo así éste será un placer; pero dejará de serlo si se cometen continuas faltas o discusiones, que desvirtúen la cordialidad propia de jinete, que es la que debe reinar entre los jugadores.

El juez tiene la responsabilidad de velar por la seguridad del juego, exigiendo el cumplimiento de sus reglas y penando toda infracción. Su tarea no es en ningún modo un placer. El cumplimiento de su misión no le permitirá disfrutar de su belleza, de admirar una jugada inteligente o apreciar las bondades de un montado. Por ello es obligación de todo jugador facilitar su labor, evitando cometer faltas y aceptando sus fallos, por equivocados que parezcan.

Aquel que no éste en situación espiritual de hacerlo, no debe entrar en una cancha de pato.

I. REGLAS GENERALES

1.- CABALLOS:

Podrá jugarse con caballos de cualquier alzada, la mínima permitida es de 1,50 mts.

a) No se permitirán caballos tuertos, que se abalancen o indóciles que tengan actitudes que pongan en peligro la integridad de los jugadores. En este caso los jueces deberán retirarlos de la cancha en forma inmediata.

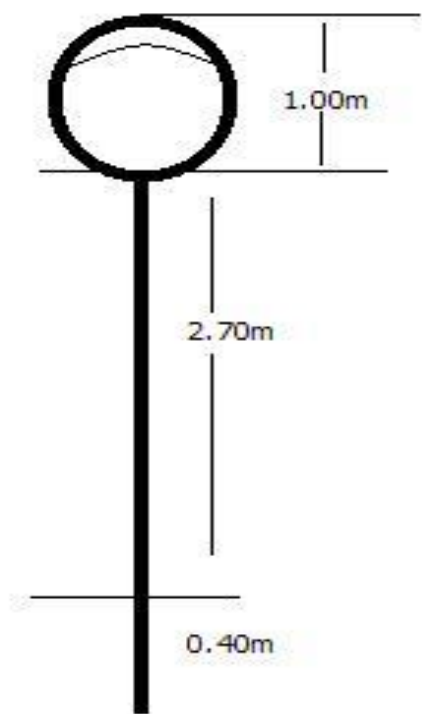
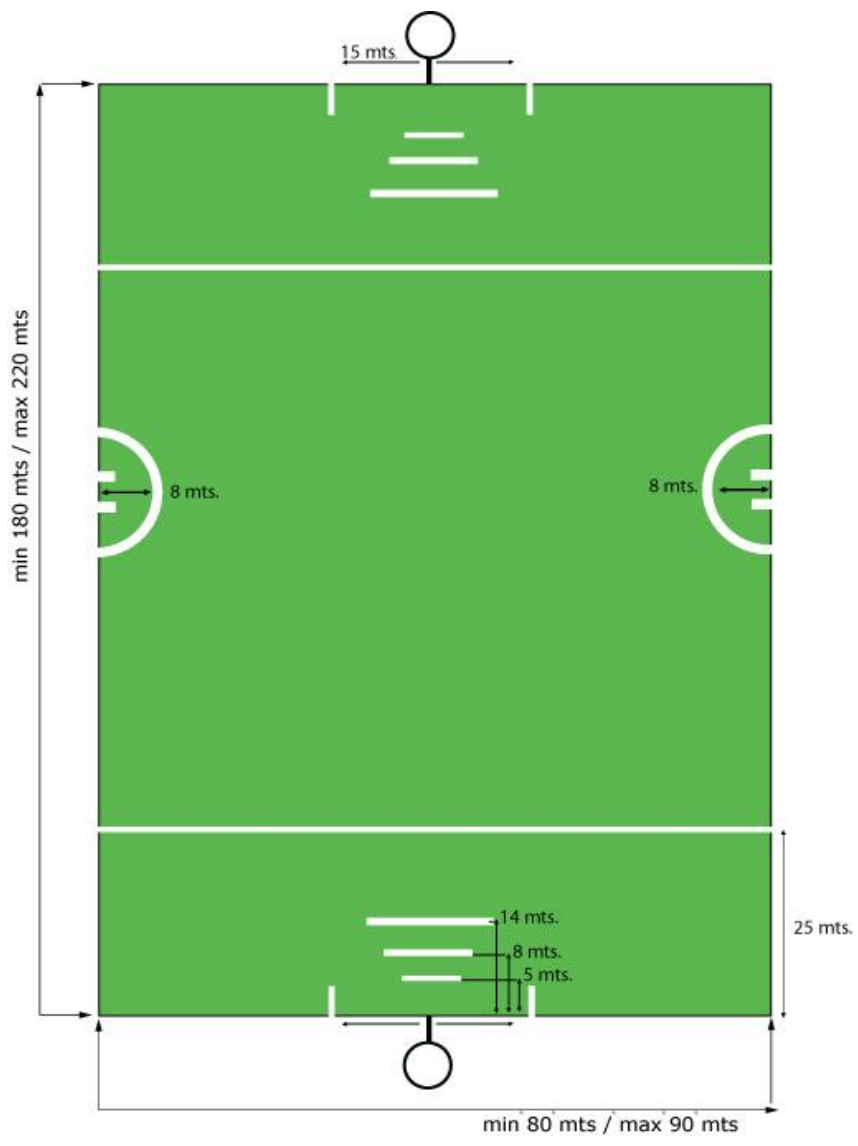
Nota aclaratoria: Los dirigentes del Campo organizador que observen caballos con manifiesta indocilidad deberán comunicarlo a los jueces a efectos que estos caballos sean retirados del juego.

2.- TAMAÑO DE LA CANCHA Y ARO:

La cancha tendrá forma rectangular y sus medidas serán las siguientes: largo máximo 220 metros; mínimo 180 metros; ancho máximo 90 metros, mínimo 80 metros, tendrá además una franja de terreno libre de seguridad, no menor a 5 metros de ancho en ambos laterales, demarcada por una baranda o cerco y superior a 20 metros detrás de las cabeceras.

Líneas demarcatorias: Las líneas demarcatorias deberán realizarse con cal o material similar, de modo que queden bien visibles. Se deberá marcar el perímetro de la cancha. En forma perpendicular a las cabeceras y a 15 metros de ambos costados de cada arco, habrá una marca de 1 metro de longitud. Frente a cada arco se marcarán tres líneas de tres metros, una a 5, otra a 8 y otra a 14 metros, destinadas a indicar el lugar de donde deben ejecutarse los penales 2, 3 y 4; y a 25 metros de cada arco se marcará la iniciación de la zona mencionada en la Regla de Cancha Nro. 41.5. Inc. f), con una línea no menor de 45 metros en forma continua o en tres sectores de 15 metros cada uno; podrá reemplazarse por dos banderines o marcas bien visibles. En las líneas laterales de la cancha y a la altura de la mitad de ésta, se trazarán en su interior dos semicírculos de 8 metros de radio; y fuera de la cancha dos líneas perpendiculares a la lateral, de dos metros de longitud y dos metros de distancia entre ellas.

Los aros o arcos deberán estar ubicados en el centro de cada cabecera, sobre las líneas demarcatorias de la misma. El aro será redondo y deberá tener 1 metro de diámetro, estará ubicado a 2,70 metros de altura, sostenido por un poste de material blando (por Ej. madera de pino), a fin de que cualquier choque produzca el quiebre del mismo y por lo tanto reduzca el impacto. Los postes deberán ser puestos dentro de una camisa que se encontrará enterrada en el suelo, a fin de facilitar su rápido recambio, deberán tener en su frente, una protección de goma espuma o similar, que abarque la mayor parte del mismo. La red deberá ser liviana, a fin de que la pelota de pato la mueva con facilidad y así evitar el rebote en la misma; preferentemente el tramado de la red debe ser de agujeros pequeños, para evitar que se enganchen las manijas del pato. El aro en su parte superior debe tener una oreja, a fin de que la red quede más armada, ésta debe tener una longitud "caída" hasta aproximadamente la mitad del poste. Es fundamental que el aro y la red reúnan las condiciones necesarias, a fin de lograr que el pato se deslice por la red y en ningún caso se salga por la boca del aro, ya que de ésta forma no será convalidado el tanto.



3.- EL PATO:

El pato consistirá en una pelota de cuero, preferentemente de color blanco, con una cámara de goma, circundada por tres lonjas de cuero crudo que se cruzan transversalmente; en cada una de ellas van cosidas dos manijas o asas, colocadas simétricamente. Tendrá un diámetro de 40 cm. De manija a manija y su peso total variará entre 1.050 y 1.250 gramos.

4.- REQUISITOS DE LOS JUGADORES:

a) El número de jugadores será de 4 por bando debiendo numerarse del 1 al 4. Su vestimenta será; pantalón blanco de montar, botas de cañas alta y camiseta con los colores del campo que representa. El casco es obligatorio. Se podrá usar fusta y no rebenque. Se permiten espolines con rodajas redondas, estos no podrán tener estrellas con puntas cortantes.

Es obligatorio el número en la espalda, este tiene que estar adherido a la camiseta y debe ser de un color que contraste con la de ésta, sus medidas mínimas serán de 25 cm de alto por 15 cm de ancho.

b) En los torneos, cada equipo podrá anotar hasta 2 suplentes, quienes podrán actuar indistintamente en reemplazo de los titulares en cualquier partido.

c) Los suplentes también podrán actuar indistintamente en reemplazo de los titulares, durante el transcurso de un partido, sea por razones técnicas, físicas o de fuerza mayor. Los suplentes tienen que estar anotados en la planilla de inscripción al torneo, al igual que los jugadores titulares y tendrán que tener la ventaja correspondiente al mismo.

Cuando no hubiera suplentes anotados y se produzca un caso de fuerza mayor, podrá actuar como suplente cualquier jugador que por la reglamentación del torneo esté calificado para jugar.

Si durante el desarrollo de un partido no se encontrara un suplente que cumpla con los requisitos del torneo, solo podrá actuar como suplente un jugador de menor valorización. Para el cómputo de ventajas, se tomará como referencia para este jugador la menor valorización de la reglamentación del torneo, si con esta valorización el equipo no suma la ventaja reglamentaria al torneo, se tomará como referencia la ventaja mínima del mismo.

Esta sustitución no podrá ser efectuada con un jugador que figure anotado como suplente en otro equipo.

En ambos casos cuando la situación tiene lugar con jugadores de distintas ventajas a los sustituidos, la ventaja que deberá computarse para el partido se obtendrá de la diferencia de las ventajas de los jugadores por el resto de períodos que restan jugar. (De acuerdo a la Regla de Cancha Nro. 44, Tabla Nro. 1).

En los torneos de 6 tiempos las fracciones de 0,25 o mayores se contarán como un tanto, las menores no se tomarán en cuenta. En los torneos de 4 tiempos, las fracciones comprendidas entre 0,25 y 0,75 se contarán como medio tanto; las mayores de 0,75 como un tanto. Tampoco se computarán fracciones de período, considerándose el período durante el cual se produce la sustitución como jugado íntegramente por el jugador de mayor ventaja.

d) El pato debe ser recogido del suelo y arrojado con la mano derecha. Solo en caso de que el pato se encuentre picando (no rodando) y ningún otro jugador esté ejerciendo el derecho de levantarlo, podrá ser recogido con la mano izquierda.

e) Ningún jugador o caballo podrá jugar en más de un equipo interviniente.

f) En todos los partidos que se disputen correspondientes a torneos oficiales o patrocinados, los jueces aplicarán una pena de 2 tantos al equipo que no se presente en la cancha, en las condiciones reglamentarias, dentro de los 15 minutos siguientes a la hora fijada para la iniciación del partido. Los jueces darán cuenta a la Federación cuando apliquen esta pena. Después de transcurridos 30 minutos, el equipo que no se presente perderá el partido; si ninguno de los equipos lo hace dentro de ese plazo, se le dará por perdido a los dos si el torneo es todos contra todos o quedarán ambos eliminados si el torneo es por eliminación.

Las comisiones organizadoras de los torneos o partidos, o los jueces con la conformidad de aquéllas podrán dejar sin efecto la aplicación de la pena referente a la pérdida del partido a uno o a los dos equipos, por causas justificadas.

5.- JUECES Y ARBITROS:

a) Los partidos serán controlados por dos jueces que montarán a caballo para poder mantenerse cerca del juego, y un árbitro que permanecerá fuera de la cancha, en una posición central. Cuando los jueces estén en desacuerdo, consultarán al árbitro y la decisión del mismo será definitiva.

b) Los jueces vestirán con pantalones de montar color blanco y botas de cañas altas, es obligatorio el uso de casco.

c) Las autoridades citadas más arriba serán designadas por la Federación y/o la Comisión Organizadora del torneo o partido no pudiendo ser recusados. En los partidos internacionales el nombramiento se hará de común acuerdo.

d) Solamente los capitanes de los equipos tendrán derecho a tratar con los jueces, únicamente para consultar, no podrán discutir ni reprobar ninguna decisión de ellos.

e) Los jueces tendrán la facultad de sacar a un jugador de la cancha hasta la finalización de un tiempo o expulsarlo del partido, ya sea por insultos, agresiones, jugadas bruscas, reiteradas protestas, etc. (Conductas perjudiciales al juego). (Ver Regla de Cancha Nro. 34 y 38).

f) Los jueces tienen obligación de informar a la Federación por notas firmadas por ellos en la planilla de los partidos, de todas las sanciones disciplinarias aplicadas durante un encuentro.

g) La autoridad de los jueces y árbitro se extenderá desde la hora en que un partido deba comenzar hasta el final del partido, luego de haber saludado los equipos y retirado a sus respectivos palenques.

h) Es obligatorio el saludo final a la terminación del partido, mediante la presentación de los equipos formados y acompañados por los jueces.

i) Antes del inicio del partido los jueces revisaran los equipos de jugadores y caballos a efectos de controlar el cumplimiento de este reglamento.

6.- CRONOMETRADOR Y ANOTADOR DE TANTOS:

a) En todos los partidos se designará un cronometrador oficial, este estará atento al juego y a las señas de los jueces para poner en funcionamiento el reloj o pararlo cuando sea necesario, al mismo tiempo llenará la planilla correspondiente al partido.

También se designará un anotador de tantos, el cuál tendrá la responsabilidad de llevar correctamente la cuenta de los tantos conquistados por los equipos participantes.

b) El reloj de control de tiempo será público, por lo cual deberá estar a la vista. El capitán de equipo será el único jugador autorizado para consultar al cronometrador sobre el tiempo jugado o faltante, siempre que lo haga de una distancia prudente, no mayor a los 5 metros de distancia.

7.- DURACION DEL JUEGO:

a) Cada período de juego constará de 8 minutos, sin que deba rebajarse el tiempo jugado de más. Los partidos se disputaran a 4 ó 6 tiempos. Los intervalos entre cada tiempo serán como máximo de 4 minutos.

b) En los partidos de máxima duración jugados con ventaja, el bando que tenga la ventaja total mayor concederá al bando con ventaja total menor el número de tantos que resulte de la diferencia entre los tantos totales respectivos.

Cuando los partidos con ventaja se realicen con una duración menor que la máxima, la diferencia de las ventajas se establecerá proporcionalmente de acuerdo al número de períodos jugados. (Ver Regla de Cancha Nro. 44, Tabla Nro. 1). Los errores en los tantos o en la concesión de ventaja deben ser denunciados antes de comenzar el partido, no admitiéndose después ninguna reclamación.

c) Con excepción de los intervalos citados más arriba, el juego debe ser continuo y no se descontará tiempo por cambio de caballos realizado durante un período.

d) Todos los tiempos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo establecido, tan pronto como el pato salga afuera de la cancha, caiga al suelo (se tomará en cuenta el primer contacto del pato con el suelo, sin importar que luego salga de la cancha por su propio impulso o porque lo impulse un montado, en este caso el juego se reanudará con un tiro al medio), se cometa una falta o se convierta un tanto.

e) Se hará sonar una campana (o bocina) para hacer saber al juez que el tiempo del período ha terminado, pero el juego continuará hasta que el juez toque el silbato, salvo lo dispuesto para el último tiempo.

f) El último tiempo terminará con el primer toque de campana, dondequiera que se halle el pato, salvo el caso que corresponda ejecutar un Penal Nro. 1, 2, 3 o 4, los que deberán llevarse a cabo y salvo caso de empate, en cuyo caso se continuará jugando hasta tanto ocurra cualquiera de los casos del Inc. d).

g) 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.

h) Detención del juego y del reloj: Los jueces indicarán al cronometrador que detenga el reloj, levantando una mano y dando dos fuertes pitadas con el silbato, en los siguientes casos:

1. Cuando consideren que se está demorando la ejecución de un penal.
2. Por caída de uno o más jugadores, si consideran peligroso continuar con el Juego.
3. Por rotura de cincha, cabezada, rienda, embocadura o barbada.

4. Por accidente de un caballo.
5. Por consulta al árbitro.
6. Por consultas entre los jueces.
7. Por Pato enganchado en la red.
8. Por Pato roto.
9. Por la finalización de un tiempo cuando se cumplan los requisitos mencionados en la Regla General 7. Inc. d).

Si el cronometrador advierte una de estas situaciones y no recibe la indicación de los jueces, deberá, con buen criterio, llevar a cabo la detención del reloj.

i) Detención del juego sin detener el reloj: Los jueces detendrán el juego dando una sola pitada con el silbato y sin hacer ninguna indicación al cronometrador en los siguientes casos:

1. Por la conversión de un tanto.
2. Por la salida del Pato de la cancha.
3. Por la ejecución de un penal.
4. Por amontonamiento de jugadores en la levantada.

j) No hay tiempo para cambiar de caballo, el jugador tendrá que salir de la cancha para hacerlo. Si los jueces advierten la falta de algún aditamento reglamentario o la venda de un caballo que se esté soltando, harán salir al jugador de la cancha para su acondicionamiento sin parar el juego.

k) Cuando un jugador salga de la cancha y el Pato esté en juego, deberá regresar a la misma por las cabeceras, siempre y cuando lo haga en el sentido del ataque, o su regreso no implique riesgo alguno para el resto de los jugadores.

l) No podrá entrar a la cancha ningún personal externo, para ayudar a un jugador.

m) Los peticeros o ayudantes no podrán circular con caballos por la zona de seguridad mientras se este jugando. El cambio de caballos solo podrá realizarse en las cabeceras y el jugador debe reingresar como lo indica el Inc. k)

n) En caso de empate, el último período se prolongará hasta que el pato salga de juego, y si aún subsiste el empate, después de un intervalo de cuatro minutos el juego será reiniciado desde donde el pato salió de juego y continuará por períodos de la duración acostumbrada con intervalos usuales, hasta que uno de los bandos obtenga un tanto, con lo que finalizará el partido.

ñ) Una vez que un partido se ha iniciado será jugado hasta el final, salvo si es detenido por el juez por alguna causa inevitable que no permita 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, ya sea en lo que refiere al número de tantos marcados y períodos jugados como a la posición del Pato, en la primera oportunidad favorable a decidirse por la Comisión Organizadora del torneo.

8.- COMO SE GANA UN PARTIDO:

El partido será ganado por el bando que anote más tantos, incluyendo los goles recibidos de ventaja. En ningún caso un partido podrá quedar empatado, debiendo definirse en tiempo suplementario.

En los torneos cuya definición o clasificación se realiza por puntos, en caso de que 2 o más equipos obtengan la misma cantidad de los mismos, se procederá en el siguiente orden definitorio:

1º Mayor diferencia de gol a favor, sumando los resultados finales de los partidos.

2º Mayor cantidad de goles convertidos, reales, sin sumar los goles de ventaja recibidos.

3º Menor cantidad de goles recibidos, reales, sin sumar los goles de ventaja otorgados.

4º En caso de persistir el empate se realizará un sorteo.

9.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES:

Los jugadores deben presentarse obligatoriamente equipados de la siguiente forma: casco deportivo, sin bordes laterales cortantes, con camisa o camiseta con los colores del Campo, pantalón blanco de montar y botas de montar. Se permite solamente el uso de fusta, cuyo largo no debe exceder los 75 cm. y espolines redondos sin punta ni estrellas. Los jugadores se numerarán del 1 al 4, es obligatorio el número en la espalda, de acuerdo al puesto que ocupa en el equipo. El número puede estar cosido en las camisas o camisetas, y sus dimensiones deben ser aproximadamente de 25 cm. por 15 cm. Los cuatro jugadores de cada equipo deben presentarse de modo uniforme.

II. REGLAS DE CANCHA

1.- ADJUDICACIONES DE ARCOS:

Antes de comenzar el partido, los equipos se alinearán en sectores opuestos de la cancha y los jugadores en veloz carrera, sin disminuir el aire, intentarán levantar el pato que se hallará en el centro de la misma. El

equipo que más veces haya conseguido levantar el pato tendrá derecho a elección del arco. En caso de empate se procederá a un sorteo.

No se contabilizarán las levantadas al galope corto.

2.- INICIACION DEL JUEGO:

2.1.- Jugada de salida:

a) La efectuará el equipo que haya ganado la levantada inicial.

b) Un jugador de ese equipo, colocado de frente a la cancha, en el cajón marcado al efecto en el centro de la medialuna, fuera de la cancha y en la mitad de ella, en el lado izquierdo de la dirección de su ataque, a la voz de "jueguen" efectuará un pase que deberá trasponer sin tocar el suelo la línea demarcatoria del semicírculo de 8 metros de radio marcado al efecto.

Desde que el juez dé la voz de "jueguen" y hasta que el Pato trasponga el semicírculo de 8 metros de radio, ningún jugador podrá ingresar con su caballo dentro del semicírculo. Si cualquier atacante o defensor, recibe el Pato o participa de la acción donde es dirigido éste, con su caballo pisando dentro del semicírculo, los jueces penalizarán la jugada de la siguiente manera: Si la recibe o toca un defensor dentro del semicírculo se aplicará un penal Nro. 4 o Nro. 5, a opción y a favor del equipo atacante. Si la recibe o toca un atacante dentro del semicírculo, se repetirá la salida, sacando en este caso el equipo que era defensor.

c) Esta prohibido marcarse pechándose hasta tanto el juez dé la orden de: "jueguen".

d) Si el jugador en posesión del Pato no considera oportuno hacer un pase a un compañero puede arrojar el Pato trasponiendo la línea de 8 metros, poniéndolo de esta forma en juego (auto pase).

En el "auto pase" el jugador que saca tiene la línea de juego y derecho a levantar, en el caso de no levantar tiene derecho a la levantada el jugador que se encuentre más cerca y en dirección de ataque. Si se cortara el tiempo, el "auto pase" es válido, pero si el jugador que saca pasara sobre el pato sin levantarlo el juez hará sonar su silbato y cortará el tiempo como en el caso de la Regla General 7. Inc. d).

En el "auto pase" el Pato siempre debe ser arrojado a un lugar libre de jugadores. Si el pato es arrojado a un sector con existencia de jugadores, cualquiera de ellos podrá tomarlo, como si fuera un pase.

e) Una vez dada la voz de "jueguen", el jugador deberá desprenderse del Pato dentro de los 5 segundos. Si no lo hiciera en ese lapso, la salida corresponderá al equipo contrario.

f) El caballo del jugador que arroje el Pato no podrá pisar dentro de la cancha, ni salir íntegramente del cajón marcado a esos efectos, antes de que el Pato haya salido de su mano.

g) La dirección que lleve el Pato arrojado dentro de la cancha establece la línea de juego y el derecho de paso y por lo tanto se aplican las disposiciones de las Reglas de Cancha Nro. 14 y 15.

2.2.- Salidas Fijas: (Ver Regla de Cancha Nro.17)

3.- COMO SE MARCA UN TANTO:

Sólo se considera tanto cuando el Pato quede alojado definitivamente en la red, o se deslice a través de la misma hasta caer al suelo.

4.- REANUDACION DEL JUEGO:

a) Después de cada tanto, efectuará el saque el equipo contrario del que convirtió el mismo, con las formalidades de la Jugada de Salida (Regla de Cancha 2.1. Inc. a, b, c, d, e y f)

b) El juez galopará normalmente hasta el lugar de la salida y entregará el Pato al bando que debe efectuarla dando la voz de: "jueguen".

c) En las Salidas Fijas el juego se reanudará en el lugar donde se produjo la detención, con las formalidades establecidas para las Salidas Fijas (Regla de Cancha Nro. 17).

5.- LA VOZ DE JUEGUEN:

5.1.- Cuando el juego ha sido interrumpido o detenido por las causas mencionadas en la Regla General 7. Inc. h) o cuando el Pato salió de la cancha, se procederá del siguiente modo:

a) Ningún jugador puede pechar a un adversario hasta que el juez ordene reanudar las acciones dando la voz de "JUEGUEN".

b) Hasta ese momento los jugadores de ambos bandos pueden buscar colocación en la cancha y estar apareados a sus adversarios pero no podrán pecharlos o sea, recostar ostensiblemente su caballo para que el del adversario cambie su línea.

c) Tampoco podrán variar la propia línea en forma deliberada para impedir el paso de su adversario.

d) La orden de "JUEGUEN" debe ser expresada en voz suficientemente alta para que todos los jugadores, el otro juez y el árbitro la escuchen.

5.2.- En las "salidas después de un tanto" o en la ejecución del "Penal Nro. 5" la voz de "JUEGUEN" debe ser dada en el mismo momento en que el jugador recibe el Pato y el juez inicia la cuenta de los 5 o de los 10 segundos según el caso.

5.3.- En las salidas laterales o de cabecera, la voz de "JUEGUEN" se considerará dada desde el mismo momento en que el jugador tome el Pato en su poder, pero si detiene su caballo, la voz de "JUEGUEN" se considerará dada desde éste momento, y comenzará aquí la cuenta de los 5 segundos.

5.4.- Ordenada la voz de "JUEGUEN" las acciones proseguirán aunque la campana suene antes de que el jugador se desprenda del pato y el juego será detenido de acuerdo con lo establecido en la Regla General 7. Inc. d).

6.- CAMBIO DE ARCO:

6.1.- a) Después de cada período los equipos cambiarán de lado. El juego se reiniciará desde un lugar equivalente al lugar en que se interrumpió el mismo antes de cambiar de arco.

b) Si el juez inadvertidamente permite la alineación equivocada de los bandos, suya es la responsabilidad y al primer tanto hará efectuar el cambio de lado.

7.- PATO FUERA DE JUEGO:

7.1.- El juez llevará un silbato que usará cuando desee detener el juego, considerándose Pato fuera de juego desde el momento que suena el silbato, hasta que ordene jugar de nuevo.

8.- PATO FUERA DE CANCHA:

8.1.- Se considera que el Pato está fuera de cancha. Cuando impulsado por un jugador o golpeado por un caballo, el cuerpo de la pelota ha transpuesto la línea demarcatoria de la misma o cuando en poder de un jugador el montado de éste pise fuera de la cancha.

9.- REANUDACION DEL JUEGO:

9.1.- a) Si el Pato sale de juego impulsado o llevado por un jugador o golpeado por un caballo, el juego se reiniciará desde el mismo lugar por donde ha salido. Si el Pato ha salido a menos de 15 metros del arco, se reiniciará el juego desde el lugar marcado para este fin.

b) Para la re-iniciación del juego, los jugadores podrán formar en cualquier lugar y el pato será arrojado sin intervención del juez por un jugador del bando contrario al que sacó el pato fuera de cancha. **(1)**

c) La dirección que lleve el pato establece la línea de juego y el derecho de paso y por lo tanto se aplican las disposiciones de las Reglas de Cancha Nro. 14 y 15.

(1) Nota Aclaratoria Regla de Cancha Nro. 9. Inc. b): El jugador que ponga en juego el Pato no está obligado a detener su caballo antes de cruzar la línea perimetral, ni esperar orden del juez, ni formación alguna de sus adversarios; pero si detuviera su caballo y demorara la reanudación del juego más de 5 segundos, los jueces harán ejecutar la salida por el bando adversario.

10.- CASO DE DUDA:

10.1.- En caso de que el juez no pueda determinar qué equipo ha sacado el pato de la cancha, reanudará el juego con una Salida Fija (Ver Regla de Cancha Nro. 17).

11.- PATO SACADO DE LA CANCHA POR DOS JUGADORES QUE LUCHAN POR SU POSESION (CINCHADA)

11.1.- Cuando el pato sale fuera de la cancha como consecuencia de una cinchada, será puesto nuevamente en juego por el equipo del jugador que tomó el pato a quien lo llevaba. Se cumplirán en este caso las prescripciones de la Regla de Cancha 9. Inc. b). Pero un jugador que esté fuera de la cancha, no puede tomar el Pato al jugador que lo lleva dentro de la cancha.

12.- PATO DETERIORADO O ROTO:

12.1.- Si el Pato se ha deteriorado o roto, el juez, según su criterio, procederá a detener el juego, siempre que esta actitud no perjudique a ninguno de los bandos.

13.- DESARROLLO DEL JUEGO:

13.1.- La trayectoria de los jugadores en la cancha y como consecuencia el desarrollo del juego, están regidos:

- a) Por la línea general del juego. (Regla de Cancha Nro. 14)
- b) Por el derecho de paso de cada jugador. (Regla de Cancha Nro. 15)
- c) Por el derecho de levantar el Pato. (Regla de Cancha Nro. 16)
- d) Por el derecho a tomar y la obligación de ofrecer el Pato.

14.- LINEA GENERAL DEL JUEGO:

14.1.- Es la línea imaginaria que va en dirección general hacia donde se dirige el juego. (Ver Gráfico B.2) En la línea de juego deben distinguirse dos sentidos: "sentido de ataque" y "sentido de contraataque".

- a) Sentido de ataque: Está definido por la dirección del jugador que lleva el Pato en su poder o por la del último que lo llevaba, si éste hubiera caído al suelo.
- b) Sentido de contraataque: Es el que sigue la dirección contraria a la de ataque. El jugador que corra en esa dirección establece un nuevo sentido del ataque desde el momento que esta en posesión del Pato, o haya adquirido el derecho a levantarlo.

15.- DERECHO DE PASO:

15.1.- a) En todo momento existe un "derecho de paso" que se considera se extiende delante del jugador que a él tiene derecho y en la dirección a la cual ese jugador se dirige. (Ver Gráfico B.1)

b) Los jugadores que corren en el sentido del ataque tienen prioridad en el uso del "derecho de paso". (Ver Gráfico B.1)

c) Un jugador no puede marchar en el sentido del contraataque si existe el más mínimo riesgo de choque o con ello obligara a disminuir la velocidad al jugador que corre en el sentido del ataque. Pero si esos riesgos no existen, ese jugador tiene derecho de paso.

d) Ningún jugador que corra fuera de la línea de juego haciendo uso de su derecho de paso puede cruzar esa línea salvo que lo haga a tal distancia que no exista el más mínimo riesgo de choque ni se obligue a disminuir la velocidad de los jugadores que tienen derecho de paso dentro de la línea de juego, ya sea en el ataque o en el contraataque.

e) El jugador en posesión del Pato tampoco puede cambiar bruscamente su dirección de marcha si por ello corre peligro de ser atropellado por uno o más jugadores que corren en la línea de juego, ya sea en el ataque o en el contraataque.

f) El jugador que corre con la intención de obtener la posesión del Pato que es llevado por el contrario tiene derecho de paso y ningún compañero de quien lleva el Pato puede aparear anticipadamente su caballo al de éste para cuidar el Pato o impedir que sea tomado por el adversario (Pato cubierto: 1º caso, ver Regla de Cancha Nro. 21. Inc. e)). (Ver Gráfico B.5).

g) Un jugador puede recostar su caballo (pechar) sobre el de su adversario hasta desviar a éste de su derecho de paso, pero siempre que cumpla con lo establecido en la Reglas de Cancha Nro. 26. Inc. a) y g) y Nro. 27.

h) Dos jugadores que luchan por la posesión del Pato tienen derecho de paso.

16.- DERECHO DE LEVANTAR EL PATO:

16.1.- Si en una jugada de salida o en las incidencias del juego el Pato cayese al suelo, podrá ser recogido por el jugador a quien le asista derecho para hacerlo, ya sea propio o adquirido.

17.- SALIDAS FIJAS: (Tiro al medio).

17.1.- a) El partido se reanuda con los dos bandos formados del siguiente modo: separados entre sí por un metro de distancia se alinearán dos jugadores de cada bando; un tercer jugador "receptor", queda en libertad de colocarse dentro de su campo donde considere más conveniente para recibir el Pato. El restante jugador de cada equipo deberá situarse a no menos de 30 metros de la formación. El juez a un costado de la formación central hará iniciar el juego arrojando el Pato al aire entre los dos bandos, pronunciando al mismo tiempo la palabra "jueguen". Los jugadores de la formación central pueden golpear el Pato con una o ambas manos y dirigirlo hacia el jugador receptor, pero en ningún caso pueden agarrarlo.

b) En el caso particular de que el Pato cacheteado cayera al suelo o se detuviera en una posición tal, que obligara al jugador receptor a levantarlo con el caballo detenido o dando vuelta sobre él, estas

acciones no serán consideradas falta. Pero si ese jugador va en busca del Pato, deberá levantarlo sin modificar el aire de marcha de su caballo ni dar vuelta sobre él.

c) No obstante lo establecido en los incisos a) y b) de este punto, si el Pato cae o se detiene a una distancia tal del jugador receptor, que un adversario pueda anticiparse a su acción sin cruzar su derecho de paso ni molestarlo en ninguna forma, el derecho a levantar es adquirido por ese adversario. (Ver Regla de Cancha Nro. 19).

d) En caso de confusión y amontonamiento de jugadores o infracciones simultáneas el juez detendrá el juego y repetirá la salida.

e) No se permitirá ninguna acción de un jugador hasta que el juez ordene jugar. Si esto hubiera sucedido, el juez ordenará repetir la jugada de salida y si nuevamente un jugador del mismo bando comete ésta infracción, penará al equipo con un Penal Nro. 5.

18.- INCIDENCIAS DEL JUEGO:

18.1.- a) Si durante el juego el Pato cae al suelo, el “derecho a levantar” surge de la relación existente entre los distintos derechos de paso de los jugadores que siguen el sentido del ataque y la línea del Pato, que está representada por una de las paralelas al sentido del ataque, que pasa por el centro del Pato. (Ver Gráfico A.2 y B.3).

b) En principio tiene derecho a levantar el jugador cuyo derecho de paso, al coincidir con la línea del Pato, le permite recoger éste sin modificar su dirección de marcha. (Ver Gráfico A.1).

c) Si dos jugadores corren con intención de levantar el Pato desde diferentes ángulos con respecto a la línea del Pato, tiene derecho a levantar aquél que lo haga en un ángulo menor; y si parten desde ángulos iguales tiene derecho a levantar el que se encuentra a la izquierda de la línea del Pato. (Ver Gráfico A.3).

d) Si el Pato cae al suelo se considera que el sentido del ataque no cambia hasta que los jugadores que corran en esa dirección hayan sobrepasado la posición en que se encuentra el Pato, sin recogerlo; o bien no hagan manifestación ostensible de hacerlo o se encuentren tan alejados del Pato que un jugador de los que dio vuelta con su caballo pueda recogerlo sin que exista el más mínimo riesgo de choque. Si más de un jugador pretende hacerlo se tendrá en cuenta lo prescripto en los Inc. b) y c). (Ver Gráfico A.4).

e) Ningún jugador puede detener o sujetar su caballo a través del “derecho a levantar” de otro jugador, si por ese hecho corre el más mínimo riesgo de choque con el jugador que hace uso de ese derecho.

f) Si dos jugadores corren a recoger el Pato sobre la línea de juego pero en sentido contrario, tiene derecho de paso aquél que lo haga en el sentido del ataque.

g) En caso de confusión por amontonamiento de jugadores o infracciones simultáneas, el juez detendrá el juego y efectuará una jugada de salida.

19.- TRANSFERENCIA DEL DERECHO A LEVANTAR:

19.1.- a) Cuando un jugador adquiera el “derecho a levantar” de acuerdo con el inciso b) de la Regla de Cancha Nro. 18 y se encuentre tan alejado del Pato que otro jugador puede recogerlo sin molestar en ninguna forma, el “derecho a levantar” se le transfiere a ese otro jugador. Pero una vez en uso del “derecho a levantar” dicho jugador no debe sujetar o disminuir la velocidad de su caballo para evitar que el otro jugador pueda atropellarlo. (Ver Gráfico B.4).

b) Si en el caso del inciso anterior, el jugador que ha intentado penetrar en el “derecho de paso” del jugador con “derecho a levantar”, ve que existe la más mínima posibilidad de choque, debe apartarse.

c) El jugador a quien se le tomó el “derecho a levantar” de acuerdo con lo establecido en el Inc. a), no puede atropellar desde atrás al adversario que está haciendo legítimo uso de ese derecho, aún en el caso de que su montado fuera más veloz.

20.- FORMA DE LEVANTAR EL PATO:

20.1.- a) En principio el Pato deberá ser recogido con el caballo en movimiento, salvo la excepción establecida en la Regla de Cancha Nro. 17. Inc. b). El jugador al recoger el Pato lo hará rápidamente sin disminuir el aire de marcha y si modifica la dirección de ésta, deberá hacerlo en un ángulo menor a 45 grados.

b) Si fracasara en su intento no podrá detenerse sobre el Pato ni disminuir la velocidad de su cabalgadura sino después de recorrer una distancia no menor de 3 cuerpos de caballo (9 metros), debiendo al hacerlo salir de la línea de juego. (Ver Gráfico A.5).

c) En ningún caso podrá ser pechado ni molestado el jugador que tenga derecho a recoger el Pato o que ostensiblemente trate de hacerlo.

21.- MANEJO DEL PATO:

21.1.- a) El Pato por principio debe ser manejado con la mano derecha, tanto para recogerlo como para efectuar los pases o los tiros al arco. Los pases podrán hacerse libremente hacia los lados, atrás o adelante.

b) El Pato puede ser tomado de pique con la mano izquierda, pero de inmediato deberá ser pasado a la mano derecha.

c) El jugador que recibe un pase podrá hacerlo con cualquier mano o con ambas, pero de inmediato deberá pasarlo a la mano derecha.

d) El jugador que en posesión del Pato y en el sentido de su ataque, para evitar la acción de un contrario u obligado por éste, o para buscar un claro hacia el arco ejecute un cambio en su dirección de marcha que llegue a sobrepasar la línea imaginaria paralela a la línea cabecera de su arco (quiebre de línea), contrae de hecho la obligación de desprenderse del Pato por medio de un pase en un plazo máximo de 10 segundos, partiendo desde el mismo momento en que el jugador quiebra la línea y si dentro de esa fracción de tiempo el jugador no se desprendió del Pato, su equipo será penado con un Penal nº 5. Si dicho jugador convierte un tanto mientras el juez cuenta los 10 segundos, éste no será válido. **(2)**. Esta regla no será de aplicación, si el quiebre de línea se produce durante una cinchada.

e) El jugador en posesión del Pato, ya sea con el caballo detenido o a la carrera, no puede escudarse en un compañero para impedir que un adversario pueda tomárselo (Pato cubierto, 2º caso. Ver Regla 15.1 Inc. f)). (Ver Gráfico B.5).

f) El jugador en posesión del Pato debe ofrecerlo con su brazo francamente extendido y correctamente sentado en su montura, no pudiendo apoyarse ni asirse de ninguna parte de su montura o caballo (charque). Si un adversario se encuentra cercano y en situación de tomar el Pato, tanto los pases como los tiros al arco, deberán efectuarse con un movimiento continuo del brazo, cualquier detención en el movimiento del brazo o posición incorrecta de éste, será considerada falta (negada).

g) Si el jugador en posesión del Pato no tiene ningún adversario colocado a distancia de cinchada, puede dar a éste el movimiento y destino que desee.

(2) Nota aclaratoria a la Regla de Cancha Nro. 21. Inc. d): Para calcular mentalmente 10 segundos se contará pausadamente desde 501 hasta 510.

22.- DERECHO A TOMAR EL PATO:

22.1.- Es ley fundamental de este juego que el Pato llevado por un equipo puede ser tomado por el equipo adversario, para evitar que el jugador que lo posea efectúe un tiro al arco o un pase.

23.- OBLIGACION DE OFRECER EL PATO:

23.1.- a) Cuando un jugador del equipo adversario se encuentra ubicado en posición y distancia de tomar el Pato, el jugador que lo lleva contrae la obligación de "ofrecerlo" con el brazo estirado en forma perpendicular al cuerpo y correctamente sentado en su silla de montar. De esta obligación de ofrecer surge la del correcto manejo del Pato por parte del jugador que lo lleve y cualquier movimiento que imprima al Pato o a su brazo o mano, estirados perpendicularmente, o a su cuerpo, será considerada falta (negada). Se considerará, no obstante, que el jugador continúa ofreciendo, cuando tanto un pase como un tiro al arco se efectúan impulsando el Pato desde el lado derecho del jugador, partiendo desde la posición de "ofrecer" y con un movimiento normal y continuo del brazo. Si el jugador cruzara con el Pato el tuse de su montado para impulsarlo desde esa posición, o encogiera hacia adentro o moviera defectuosamente su brazo, desde la posición de ofrecer, esos movimientos serán considerados faltas (negadas). (Salvo la excepción prevista en la Regla de Cancha Nro. 21 Inc. g).

b) El jugador que levante el Pato teniendo a su lado un adversario en condiciones de tomárselo, puede efectuar un pase o un tiro al arco desde el suelo; de no ser así, deberá incorporarse de inmediato y cumplir con lo prescripto en el inciso anterior. Al jugador que ha levantado el Pato no podrá tratar de arrebatárselo hasta que haya recuperado su posición normal sobre la montura en un tiempo normal.

c) Si en la situación prevista en la primera parte del inciso anterior, a criterio de los jueces el jugador arroja el Pato sin destino definido, su acción será considerada falta (negada).

d) Pero si el jugador que levanta el Pato no tiene a su lado un adversario en condiciones de tomárselo, puede dar al Pato el destino que prefiera.

e) El jugador que lleva el Pato en ataque no podrá detener la marcha de su caballo en forma total, si así lo hiciera tiene 5 segundos para desprenderse del Pato, caso contrario se cobrará un Penal Nro. 5 a favor del equipo contrario.

24.- DE LA CINCHADA:

24.1.- a) El jugador que desee posesionarse del Pato en poder de un adversario sólo podrá hacerlo a fuerza por medio de la "cinchada".

b) Para tener derecho a iniciar una cinchada es requisito que lo haga con su caballo colocado del lado en que su adversario debe ofrecer el Pato (Regla de Cancha Nro. 23. Inc. a). No pudiendo en ningún caso intentar tomarlo por el otro lado o pasar la mano sobre el tuse del caballo del jugador que lleva el Pato.

c) La lucha por la posesión del Pato deberá efectuarse con una sola mano y tanto el que defiende su posesión como el que intenta obtenerlo deberá hacerlo a fuerza de pierna solamente.

d) Durante la cinchada, ambos jugadores contraen la obligación de llevar en forma bien visible para los jueces la mano que maneje las riendas de su caballo.

e) A los jugadores que cinchan les está prohibido:

1- Tomarse o apoyarse en algunos implementos del equipo de los caballos.

2- Apoyar alguno de los brazos o manos, el cuerpo o el Pato, en las monturas o alguna parte de los caballos.

f) La cinchada deberá llevarse con tirones netos, y el jugador en posesión del Pato efectuará el primero de ellos recién cuando su adversario haya tomado una de las manijas del Pato.

g) El jugador que tiene el Pato a su alcance está obligado a tomarlo, y una vez que lo tomó, a tirar de él.

h) La cinchada terminará entre los jugadores que la inicien y ningún otro jugador puede entorpecerla.

i) Si durante la cinchada uno de los jugadores fuera desmontado, deberá soltar el Pato de inmediato.

j) Los jueces cobrarán falta cuando ocurra una infracción a cualquiera de estas reglas, aunque haya sido cometida en forma involuntaria.

25.- DURACION DE LA CINCHADA:

25.1.- Al llevarse a cabo una cinchada, el juez contará 10 segundos desde el comienzo de la misma, si en ese lapso ninguno de los jugadores arrancó el Pato o cometió una falta, beneficiará al equipo del jugador que alcanzó el Pato con un Penal Nro. 5.

26.- EQUITACION PELIGROSA:

26.1.- Un jugador, esté o no en posesión del Pato, puede pechar a un contrario pero no cabalgar en forma peligrosa, como por ejemplo: (Ver Gráfico C.1).

a) Pechando en un ángulo que resulte peligroso para un jugador o su montado (mayor a 30 grados).

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

c) Volcando su caballo a través o por sobre las manos o patas de otro caballo, a riesgo de hacerlo caer (raboneada).

d) Pechando un contrario a través del "derecho de paso" de otro jugador.

e) Corriendo hacia un contrario intimidándole u obligándolo a desviarse haciendo que no recoja el Pato o no tire al arco.

f) Molestando o golpeando en las salidas a otro jugador con la cabeza de su caballo.

g) Echar al medio a un jugador contrario en carrera, pechándolo; cuando el jugador entra por su iniciativa entre dos adversarios, suya es la responsabilidad.

27.- JUEGO BRUSCO Y DESLEAL:

27.1.- a) Está prohibido asir con la mano, o golpear o empujar con la cabeza, la mano, el antebrazo o el codo; pero un jugador puede recostar su caballo contra un adversario, empujando con su cuerpo con el codo pegado al mismo. No podrá castigar o amagar con la fusta a otro caballo que no sea el propio.

b) Está prohibido castigar el caballo propio o ajeno con el Pato.

28.- CABALLOS INHABILITADOS PARA JUGAR:

28.1.- No se permitirán caballos tuertos, mañeros, que se abalancen o que por su indocilidad estén fuera del debido control. Debiendo ser retirados de inmediato por los jueces.

29.- PARTES NECESARIAS DEL EQUIPO DEL CABALLO:

29.1.- a) Es obligatorio el uso de cabezada con ahogador o cogotera.

b) Es obligatorio el uso de pretal ahogador (pechera).

c) Es obligatorio el uso del bajador.

d) Es obligatorio el uso de vendas protectoras en manos y patas de los caballos.

30.- PARTES PROHIBIDAS DEL EQUIPO DEL CABALLO:

30.1.- a) No se permitirán las anteojeras.

b) Se permite el uso de herraduras con reborde, pero éste debe estar colocado en el interior de la herradura.

c) No se permiten los clavos o tornillos sobresalientes en las herraduras, pero se admitirá el uso de tacos o ramplones, fijos o móviles, siempre que vayan colocados en el talón de la herradura trasera. Los tacos o ramplones no excederán de 2 centímetros cúbicos.

d) No se permiten piezas en la montura que puedan lastimar a otro jugador o caballo.

e) No se permite jugar con bozal.

f) No se permitirá el uso de estribos con ángulos que puedan lastimar a otro jugador.

31.- PRENDAS PROHIBIDAS PARA LOS JUGADORES:

31.1.- a) No se permitirán las espuelas con rodajas afiladas o puntiagudas.

b) Ningún jugador podrá usar hebillas o botones en la parte inferior de las botas o rodilleras, en forma que puedan deteriorar el equipo de otro jugador.

c) No se permitirá el uso de rebenques. Tampoco el de fustas cuyo largo exceda los 75 cm.

32.- ACCIDENTE, LESION O DESPERFECTO EN LA MONTURA:

32.1.- a) Si un caballo cae o se manca, o si un jugador o caballo se lesionan, o en caso de un desperfecto en el equipo de un caballo que, en opinión del juez, pueda significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores, el juez hará detener el juego y procederá a exigir al jugador el cambio del mismo.

b) Si un jugador cae de su montado, el juez no debe hacer detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado, o pueda significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores.

c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con la cláusula a), vista más arriba, el juez reiniciará el juego con una "salida fija", 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 10 minutos para que se restablezca. Si el jugador lesionado no puede jugar después de 10 minutos, el juego se reiniciará con un suplente en lugar del jugador lesionado.

e) En los casos de rotura de cincha, cabezada, rienda o embocadura (no barbada), el juez detendrá el juego.

33.- JUGADOR DESMONTADO:

33.1.- Ningún jugador desmontado puede tomar el Pato ni intervenir en el juego.

34.- RETIRO DE UN JUGADOR DE LA CANCHA:

34.1.- a) Si el juez hiciera retirar a un jugador de la cancha deberán seguir cuatro contra tres.

b) No podrá jugarse con menos de tres jugadores en un equipo.

34.2.- Los jueces dispondrán de tres tarjetas: amarilla, azul y roja, que las utilizarán como complemento de las sanciones que recaigan sobre aquellos jugadores que tengan CONDUCTAS PERJUDICIALES AL JUEGO. La tarjeta amarilla se utilizará para advertir al jugador; la tarjeta azul se utilizará para retirar a un jugador de la cancha, hasta la finalización del tiempo que se está jugando; la tarjeta roja se utilizará para excluir a un jugador del partido, en éste caso el jugador podrá ser reemplazado por un suplente. El jugador que sea excluido de un partido por recibir una tarjeta roja, automáticamente quedará suspendido por el resto del torneo, e independientemente de la sanción que corresponda según el código de faltas, también quedará suspendido para participar en el siguiente torneo del calendario, que se realice acorde a su ventaja. Los jueces podrán utilizar las tarjetas en forma correlativa (amarilla, azul, roja) o en caso que la conducta perjudicial al juego sea grave, podrán utilizar directamente la tarjeta azul o roja. En Ningún caso se podrá aplicar al mismo jugador, 2 veces la misma tarjeta. Los jueces están obligados a tener las tarjetas en su poder, y será el campo de pato organizador del torneo quien deba proveerlas.

35.- PROHIBICION DE ENTRAR A LA CANCHA:

35.1.- Nadie podrá entrar a la cancha durante el juego por ningún motivo, salvo los jugadores y los jueces. El jugador que precise un caballo u otra ayuda de persona extraña, debe dirigirse a las líneas de cabecera para procurárselo. Nadie puede entrar en la cancha para ayudarlo. Cualquier desperfecto en el equipo del caballo, deberá ser atendido fuera de la cancha.

36.- ZONA DE SEGURIDAD:

36.1.- Nadie podrá ingresar dentro de la zona de seguridad (5 mts. en cada lateral de la cancha) durante el juego, salvo los jugadores, los jueces, el árbitro y los ayudantes del juez.

37.- FACULTAD DE LOS JUECES:

37.1.- Si durante un partido surgiera cualquier incidente o cuestión no previstos en estas reglas, tal incidencia o cuestión será decidido por los jueces. Si los jueces no están de acuerdo, la decisión del árbitro será definitiva.

38.- FALTAS:

38.1.- Serán consideradas faltas y se sancionarán según corresponda:

a) Las infracciones comunes a las Reglas de Cancha, propias de las alternativas del juego: negadas, cruces, charqueadas, raboneadas, intimidación, etc.

b) LAS CONDUCTAS PERJUDICIALES AL JUEGO, que puede originarse en las siguientes situaciones:

1. Protestar fallos de los jueces.
2. Reclamar sobre presuntas infracciones que los jueces no hayan penado.
3. La reiteración del juego peligroso (Regla de Cancha Nro. 26, Inc. a) hasta g)).
4. La deliberación evidente o la irresponsabilidad en una jugada peligrosa.
5. La reiteración del juego brusco o desleal (Regla de Cancha Nro. 26 Inc. a)).
6. Las expresiones verbales ofensivas o contrarias a la buena educación proferidas contra los jueces, adversarios, compañeros, espectadores o caballo.
7. Las actitudes ofensivas o contrarias a la buena educación, asumidas contra los jueces y/o adversarios, por parte de la hinchada, director técnico, peticeros o espectadores.
8. Castigar el caballo con el pato.
9. Toda otra actitud que también sea contraria al espíritu que anima las Reglas de Cancha.

39.- DENOMINACION DE LOS BANDOS:

39.1.- Para facilitar la apreciación de las faltas cometidas y consecuentemente la importancia de la penalidad a aplicar:

a) Se considerará bando atacante al que tenía el Pato en su poder, o se encontraba con derecho a levantarlo, y bando defensor al opuesto.

b) Se denominará bando ofendido al que haya sido objeto de una falta y bando ofensor, al que la haya cometido.

40.- CRITERIO PARA LA SANCION DE LAS FALTAS:

40.1.- a) Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario; pero la gravedad de estas faltas cuando son cometidas en perjuicio del bando atacante, aumentan en relación directa con las

posibilidades que este bando tenía de convertir un tanto o de realizar una jugada provechosa que lo acercara al arco adversario.

b) Si el juez detiene el juego por haberse cometido una falta en perjuicio del bando atacante deberá aplicar una penalidad que coloque a este equipo (atacante) en una situación equivalente a la de las posibilidades que a juicio del juez hubiera podido concretar si la falta no se hubiera cometido. Si ello no fuera posible la aplicación de la penalidad podrá beneficiar dichas posibilidades, pero nunca disminuirlas.

c) De acuerdo con lo expresado en el inciso anterior quedará librado al criterio del juez no detener el juego cuando se produce una falta, si la detención del juego y la aplicación de una penalidad resultan desventajosas para el bando contra el cual la falta se ha cometido.

d) El juez aplicará penalidad por CONDUCTA PERJUDICIAL AL JUEGO de acuerdo a la importancia de ésta y sin perjuicio de las que debiera aplicar por juego peligroso o antirreglamentario.

41.- PENALIDADES:

1) PENAL Nro. 1

Si ante la inminencia de un tanto se cometiera una falta en perjuicio del bando atacante, el juez concederá el tanto. Y de acuerdo con el grado de peligro que a su criterio involucre la falta, queda facultado para castigar además al equipo infractor con un Penal Nro. 2.

2) PENAL Nro. 2

El juez hará alinear a los jugadores del bando ofensor detrás de la línea de cabecera. El jugador designado por el bando ofendido colocado en la marca de los 5 mts., lo ejecutará libremente y con un tiro directo al arco. Sus compañeros deberán formar detrás de él, los jugadores del bando ofensor no podrán interceptar el tiro al arco. Quien ejecute la pena deberá hacerla con el caballo detenido. Si el Pato pega en el arco o entra en éste y es devuelto y cae dentro de la cancha será considerado afuera y será puesto en juego por el equipo contrario del lado izquierdo del arco, fuera de la línea demarcatoria de los 15 mts.

3) PENAL Nro. 3

Será efectuado del siguiente modo:

a) Un tiro directo al arco desde ocho (8) metros ejecutándose con caballo detenido.

b) Los compañeros del que ejecuta la pena deberán permanecer detrás de la línea de los catorce (14) metros.

c) De los jugadores contrarios, sólo uno quedará a la defensiva a no menos de tres (3) metros del que ejecute el penal.

d) El resto deberá permanecer fuera de la cancha.

f) Si al ejecutarse el tiro el defensor logra hacerse de la pelota, el juego continúa.

g) En caso de que el defensor desvíe la pelota y ésta salga de la cancha, tiene derecho a ponerla nuevamente en juego el bando atacante, desde el lado de la cabecera por el que salió.

h) Si la pelota no llega al arco y toca el suelo dentro de la cancha, o lo hace después de haber pegado en el jugador defensor, en el arco, la red o el poste, será considerada "afuera" y la pondrá en juego el equipo defensor desde la cabecera que esté a la izquierda del jugador que ponga el Pato en juego.

i) Si el jugador defensor toma el Pato e inicia un ataque, establece una nueva línea de juego. En este caso no se considerará caballo detenido, como menciona la Regla de Cancha Nro. 23 Inc. e).

4) PENAL Nro. 4

Se efectuará del siguiente modo:

a) Se ejecutará desde la línea de 14 mts. marcada en la cancha a ese efecto.

b) Cuando se cometa una falta simple (no peligrosa) contra el equipo que lleva el Pato o tenga derecho a levantarlo (atacante), el juez indicará Penal Nro. 4.

c) A esta orden un jugador del bando ofendido marchará hacia el arco adversario, con el Pato en su poder. Los compañeros de quien ejecute la pena deberán colocarse detrás de la línea de los 25 metros y sus adversarios detrás de su línea cabecera, fuera de la línea demarcatoria de los 15 metros.

d) Ambos jueces detendrán su caballo en la línea demarcada a 14 metros del arco.

e) A la voz de "JUEGUEN" dada por el juez el jugador mencionado efectuará de primera intención un tiro directo al arco con su caballo a cualquier velocidad, antes de trasponer totalmente la línea de los 14 mts.

Sus adversarios deberán respetar el derecho de paso que derive de la jugada, y no podrán interceptar el tiro.

f) Si el tanto no es convertido, el Pato será considerado fuera de la cancha y lo pondrá en juego el equipo defensor desde el lado izquierdo de su cabecera.

g) Si el jugador del bando ofendido no ejecuta correctamente la penalidad, el juez aplicará un Penal Nro. 5 a favor del bando adversario en la línea de los 14 metros.

5) PENAL Nro. 5

Se efectuará del siguiente modo:

a) El juez entregará el Pato a un jugador defensor que lo recibirá con su caballo detenido y orientado en el sentido de su ataque. Deberá pasar el Pato a un compañero dentro de los 10 segundos de recibido, si dentro de ese lapso convierte un tanto sin haber pasado el Pato, el tanto no será válido.

b) Los demás jugadores deben colocarse a no menos de 3 cuerpos de caballo (9 metros) de distancia, delante y no detrás, ni a los costados, del jugador que recibirá el Pato orientado en el sentido de su ataque.

c) A la voz de "JUEGUEN" dada por el juez todos quedan en libertad de acción.

d) Si el equipo defensor no cumpliera con lo establecido en los incisos a) y b) el juez aplicará una pena de mayor severidad.

e) Si fuera el equipo atacante quien no cumpliera con lo establecido en los incisos a) y b) el juez aplicará la misma pena a favor del bando adversario.

f) En ningún caso el jugador que recibe el Pato podrá estar ubicado a menos de 25 metros del arco que ataca.

42.- RELACION CON EL JUEZ:

42.1.- a) Ningún jugador puede protestar fallos del juez ni hacerle reclamos sobre presuntas faltas.

b) Si hubiera necesidad de hacerle alguna consulta, ésta le será formulada por el capitán del equipo, siempre que no se cuestione los motivos de una penalidad y solo cuando el juego se encuentre detenido.

c) La inobservancia de los incisos a) y b) será considerado Conducta Perjudicial al Juego.

43.- CONSULTAS CON EL ÁRBITRO:

43.1.- a) Los jueces sólo mantendrán consultas con el árbitro, quien emitirá opinión solamente sobre las dudas que aquellos le planteen. No pudiendo el árbitro indicar una opinión diferente a la planteada por los jueces.

b) Si como resultado directo de una jugada se produce un tanto, y esa jugada es llevada a arbitraje, el tanto será otorgado si el árbitro dictamina que no hubo falta.

c) Si en el caso del inciso anterior el tanto no se produjo y el árbitro dictamina que no hubo faltas, se reanuda el juego con una salida fija.

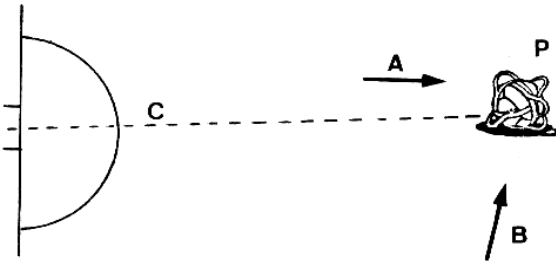
44.- OTORGAMIENTO DE VENTAJAS:

TABLA Nº 1										
Nº DE TIEMPOS FALTANTES	VENTAJA DEL JUGADOR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UNO	0,16	0,33	0,50	0,66	0,83	1,00	1,16	1,33	1,50	1,66
DOS	0,33	0,66	1,00	1,33	1,66	2,00	2,33	2,66	3,00	3,33
TRES	0,50	1,00	1,50	2,00	2,50	3,00	3,50	4,00	4,50	5,00
CUATRO	0,66	1,33	2,00	2,66	3,33	4,00	4,66	5,33	6,00	6,66
CINCO	0,83	1,66	2,50	3,33	4,16	5,00	5,83	6,66	7,50	8,33
SEIS	1,00	2,00	3,00	4,00	5,00	6,00	7,00	8,00	9,00	10,00

Nota: En los torneos de 6 tiempos las fracciones de 0,25 o mayores se contarán como un tanto, las menores no se tomarán en cuenta. En los torneos de 4 tiempos, las fracciones comprendidas entre 0,25 y 0,75 se contarán como medio tanto; las mayores de 0,75 como un tanto. Tampoco se computarán fracciones de período, considerándose el período durante el cual se produce la substitución como jugado íntegramente por el jugador de mayor ventaja.

A- EJEMPLOS GRAFICOS DEL DERECHO A RECOGER EL PATO

- 1) Regla 18.1. Inc. b) En la jugada de salida tiene derecho a recoger el Pato el jugador que tenga derecho de paso por seguir la línea fijada por la trayectoria del Pato.



P. Pato Caído.

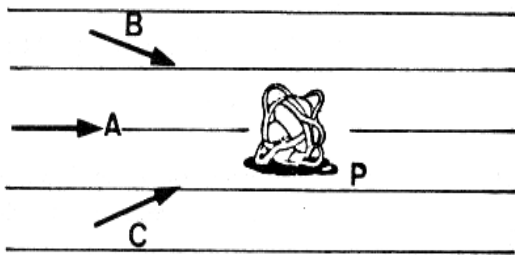
A. Jugador que se dirige hacia el Pato.

B. Jugador que se dirige hacia el Pato.

C. Trayectoria del Pato.

Tiene derecho de paso A; B tiene que sujetar el caballo para no molestar a A.

- 2) Regla 18.1. Inc. a) Si se está en pleno juego, tiene derecho a recogerlo el que se halle recorriendo la línea del Pato que está representada por la paralela al sentido del ataque que pasa por el centro del Pato.



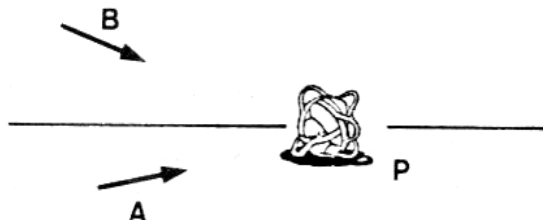
P. Pato caído.

A. Jugador que se encuentra recorriendo la línea de juego.

B y C. Jugadores que no se encuentran recorriendo la línea de juego.

Tiene derecho A. por encontrarse recorriendo la línea de juego, B y C deben sujetar sus caballos.

- 3) Regla 18.1. Inc. c) Si dos jugadores corren con intención de levantar el Pato desde diferentes ángulos con respecto a la línea del Pato, tiene derecho a levantar aquél que lo haga en un ángulo menor; y si parten desde ángulos iguales tiene derecho a levantar el que se encuentra a la izquierda de la línea del Pato.



P. Pato caído.

A. Jugador que corre en dirección al Pato.

B. Jugador que corre en dirección al Pato.

A. Tiene derecho a levantarlo por correr más próximo a la línea de juego.

- 4) Regla 18.1. Inc. d) Dos jugadores se encuentran a igual distancia del Pato y recorriendo la línea de juego, pero en sentido contrario. Tendrá derecho aquél que lo haga en el sentido del ataque.



P. Pato caído.

A. Jugador que recorre la línea de juego.

B. Jugador que recorre la línea de juego.

A. Tiene derecho a levantar el Pato porque sigue la línea de juego en sentido de ataque.

B. Debe levantar su caballo y apartarse de la línea de juego para no provocar un accidente. Aun estando en menor ángulo tiene derecho a levantar el que corra en sentido de ataque.

- 5) Regla 20.1. Inc. b) El jugador que intenta recoger el Pato y fracasa al hacerlo, no podrá pararse ni disminuir la velocidad sino después de una distancia no menor a 3 cuerpos de caballo (9 metros).



A. Jugador que intenta levantar el Pato y fracasa, no puede detener el caballo, ni pararse, ni dar vuelta, sino después de recorrer 9 metros.

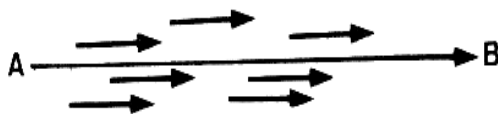
B- EJEMPLOS GRAFICOS DEL DERECHO DE PASO – CRUCES:

- 1) Regla 15.1. Inc. a) y b) En todo momento existe un “derecho de paso”, que se considera se extiende delante del jugador que a él tiene derecho y en la dirección a la cual ese jugador se dirige.



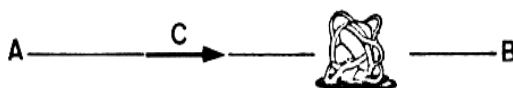
- A. Corre en la dirección de la flecha, su derecho de paso esta representado por la línea central y alcanza hasta donde no haya peligro de colisión. Ningún jugador puede cruzar o pararse en ese derecho de paso, salvo que lo haga a tal distancia que no exista el más mínimo riesgo de choque, ni se obligue a disminuir la velocidad del jugador que tiene el derecho de paso.

- 2) Regla 14.1.- Línea de juego es la línea imaginaria que va en dirección general hacia donde se dirige el juego.



Las flechas representan a los jugadores que intervienen. El juego se dirige de A a B, el Pato es llevado por uno de los jugadores o por varios por medio de pases. La línea de juego es la línea A – B que atraviesa el pelotón, es la línea general que llevan los jugadores y ningún jugador puede cruzar o pararse en esa línea de juego, salvo a una distancia tal que no signifique peligro alguno para los jugadores que corren en esa línea.

- 3) Regla 18.1. Inc. a) Si el Pato cae al suelo, el jugador que corre en dirección de la línea de juego o más próximo a ella y en el sentido del ataque, con la intención de recogerlo, tiene derecho de paso.

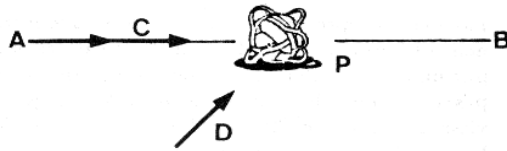


A – B. Línea de juego

C. Jugador que corre en la línea de juego y con la intención de recogerlo.

C. Tiene derecho de paso por recorrer la línea de juego.

- 4) Regla 19.1. Inc. a) Cuando a un jugador se le concede el derecho de paso de acuerdo al ejemplo anterior y se encuentra tan alejado del Pato que otro jugador pueda recogerlo sin molestarlo en ninguna forma, el derecho de paso se le transfiere a ese otro jugador.



A.- B. Línea de juego

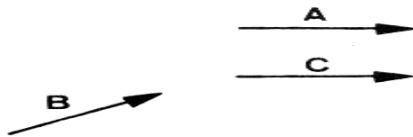
P. Pato caído

C. Jugador que recorre la línea de juego y se dirige hacia el Pato con intención de levantarlo.

D. Jugador que se dirige hacia el Pato con intención de levantarlo.

El jugador C. recorre la línea del Pato pero se encuentra tan alejado del Pato, que D. puede llegar antes que él, sin peligro de choque y sin obligarlo a sujetar, en éste caso el derecho de paso se le transfiere a D.

- 5) Regla 15.1. Inc. f) y 21.1. Inc. e) El jugador que corre con la intención de obtener la posesión del Pato que es llevado por un contrario, tiene derecho de paso y ningún jugador puede proteger al compañero que lleva el Pato interponiendo su caballo entre el compañero y el contrario.



A. Jugador que lleva el Pato

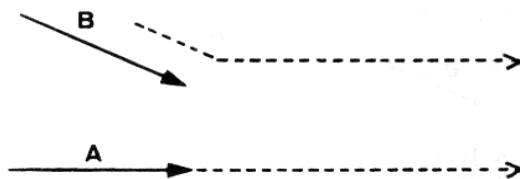
B. Jugador que corre con la intención de despojar al jugador A de la posesión del Pato.

C. Jugador que ha cometido falta por querer proteger a su compañero en perjuicio del contrario.

C- EJEMPLOS GRAFICOS DE EQUITACION PELIGROSA:

- 1) Regla 26.1.- Un jugador, esté o no en posesión del Pato, puede pechar a un contrario pero no cabalgar en forma peligrosa, como por ejemplo:

- a) No puede pechar en un ángulo que resulte peligroso.

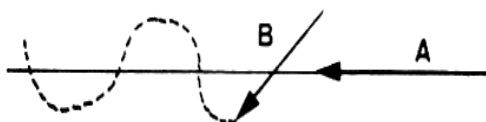


A. Jugador que corre con el Pato en ataque.

B. Jugador que intenta pecharlo para desviarlo.

B. No puede abordarlo en ese ángulo porque podría derribarlo, debe seguir la línea de puntos emparejando su línea para poder pecharlo.

- b) No puede hacer zigzag delante de otro jugador que vaya al galope, de tal manera que lo obligue a sujetar o a arriesgar una caída.



- c) No puede volcar su caballo a través o por sobre las manos de otro caballo.

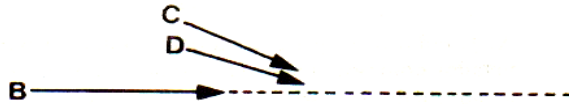


Si el jugador B supera en velocidad al jugador A, no puede volcar su caballo sobre las manos del otro montado.

c) No puede volcar su caballo sobre las patas de otro caballo.

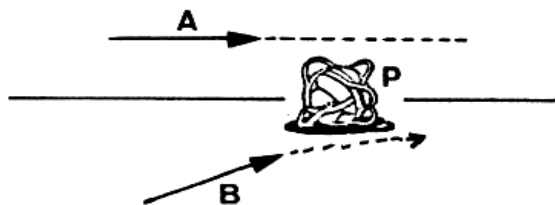
Si el jugador A. recibe un pase y comienza a variar su dirección, el jugador B. no puede volcar su caballo bruscamente sobre las patas del caballo del jugador A.

d) No puede pechar a un contrario a través del derecho de paso de otro jugador.



El jugador C no puede recostar su caballo ni pechar al jugador D haciéndolo entrar en la línea y derecho de paso del jugador B que lleva la línea (derecho de paso).

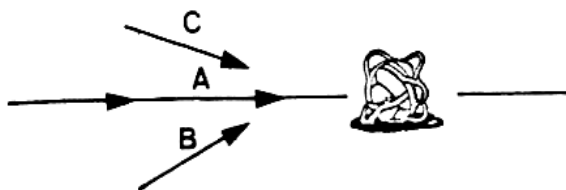
e) No puede intimidar al contrario corriendo hacia él en el momento en que éste está por recoger el Pato.



El jugador B debe sujetar y variar su dirección para no molestar al jugador A que se encuentra correctamente en dirección de levantar el Pato.

f) No puede molestar o golpear en las salidas a otro jugador con la cabeza de su caballo.

g) No puede echarse al medio a un jugador contrario en carrera (sándwich).



El jugador A corre en su línea de ataque, los jugadores B y C intentan marcarlo o pecharlo, alguno de los dos, B o C, tiene que levantar su caballo y abrirse para no cometer falta.