

# REGULAMENTO DE PÓLO

## INTRODUÇÃO

Regulamento brasileiro de pólo aprovado pela Confederação Brasileira de Pólo-CBP. Todas as competições, ou seja, partidas amistosas, torneios ou campeonatos serão regidos pelo presente regulamento.

## CAPÍTULO I

### CONSIDERAÇÕES GERAIS

O Jogo de Pólo, pelas características que lhe são próprias, exige, talvez como nenhum outro, que seus regulamentos sejam estritamente acatados por todos que o praticam.

Em cada infração existe um grau de perigo que pode levar até à produção de graves acidentes. É necessário evitar que eles se produzam como é também necessário que o jogo se mantenha em um elevado nível de correção e cavalheirismo.

Isto gera obrigações para todos que nele intervêm, e que devem ser levadas em conta permanentemente, para o bem do pólo.

**OS JUÍZES TÊM A RESPONSABILIDADE DE ZELAR PELA SEGURANÇA DO JOGO EXIGINDO O CUMPRIMENTO DAS REGRAS E PENALIZANDO TODAS AS INFRAÇÕES.**

Por outro lado, uma partida deixa de ser interessante quando é interrompida freqüentemente para penalizar faltas. É, portanto, um dever dos jogadores evitar comete-las, para que o jogo se torne agradável e fluente.

Os componentes de um time, e especialmente o Capitão, devem evitar que seus companheiros joguem de forma incorretas; e quando um deles cometer uma falta é preciso fazê-lo pedir desculpas (caso não o faça espontaneamente) ao jogador ofendido e ao Juiz.

A tarefa do Juiz é uma tarefa de responsabilidade que não diverte e não traz outra satisfação, a não ser ter colocado sua boa vontade a serviço do jogo; por isso merece todo o respeito tanto sua pessoa quanto suas palavras, mesmo no caso em que estiver equivocado.

Jogar pólo é um prazer, porém deixará de sê-lo quando são cometidas faltas contínuas ou discussões que perturbam e desvirtuam o ambiente de cordialidade que deve reinar entre os que o praticam e desfrutam.

### Art. 001 – DAS COMPETIÇÕES

As competições são assim consideradas:

#### 1. Partidas Amistosas;

#### 2. Torneios;

- a) Torneio de Pólo é a competição em que tomam parte três ou mais equipes.
- b) Os Torneios podem ser:
  - Abertos,
  - Com “handicap” e
  - Com “handicap” limitado.
- c) Tanto os Clubes como as Federações poderão organizar livremente seus Torneios, sujeitando a disputa às regulamentações que considerarem mais adequadas.

### 3. Campeonatos;

- a) Campeonato é a competição em que tomam parte 3 (três) ou mais equipes, na disputa de um título.
- b) Na disputa de Campeonatos, o mínimo de períodos permitidos é de 6 (seis).

## Art. 002 – DOS SISTEMAS

1. **Eliminatória Simples** é aquele em que as equipes disputantes serão eliminadas à primeira derrota.
2. **Americano** é aquele em que cada equipe joga contra todas as demais participantes:
  - a) O Sistema Americano poderá desenrolar-se em uma ou mais chaves;
  - b) Jogar-se-á de acordo com as Regras de Jogo, com uma única exceção, ou seja, se no último período a partida estiver empatada, esta terminará ao toque do sino. Se no regulamento da competição não estiver previsto empate, serão jogados tempos suplementares até que uma das equipes marque um gol.
  - c) Em caso de empate no número de pontos ganhos, será considerada vencedora a equipe que, no conjunto de todas as partidas, tiver maior saldo de gols; entende-se por **saldo de gols** a diferença entre gols a favor e gols contra, incluindo os de “handicap”; nas partidas vencidas por WO não serão computados gols a favor e nem contra;
  - d) Se também houver empate no saldo de gols, será vencedora a equipe que tiver maior número de gols a favor, incluindo os de “handicap”;
  - e) **Se, apesar de tudo, perdurar o empate, será adotado o “gol-average” (resultado da divisão dos gols marcados pelos sofridos).**

## CAPÍTULO II

### REGRAS GERAIS

#### Art. 001 – EQUIPES E JOGADORES

1. O número de jogadores será de 4 (quatro) por equipe em todas as partidas.
2. Nenhum jogador poderá utilizar o taco com a mão esquerda.
3. Cada partida só será iniciada com os quatro jogadores de cada equipe em campo. Em caso de uma das equipes apresentarem-se com apenas três jogadores, a partida poderá ser iniciada, desde que o quarto jogador se apresentar antes do término do primeiro período. Após o início do jogo, caso uma equipe perder um jogador e não possuir reservas, poderá continuar com 3 (três) ou menos jogadores, ou então perder a partida a critério do capitão da equipe.

#### Art. 002 – ACESSÓRIOS PROIBIDOS AOS JOGADORES

1. Não são permitidas esporas pontiagudas e nem com rosetas afiadas.
2. Nenhum jogador poderá usar fivelas ou botões nas botas ou nas joelheiras, de modo que possa danificar as botas ou os culotes de outro jogador.

#### Art. 003 – CAVALOS

- a) É permitido jogar em cavalos de qualquer altura, idade e nacionalidade.

b) Não será permitido jogar em cavalos cegos, baldosos ou que estejam fora da mão de seu cavaleiro.

#### **Art. 004 – PARTES PROIBIDAS DO EQUIPAMENTO DO CAVALO**

1. Não são permitidos antolhos.
2. São permitidas ferraduras com rebordo, mas o rebordo deve estar colocado unicamente no interior da ferradura (Penal 9a).
3. Não são permitidos cravos ou parafusos salientes, porém será admitido uso de tacões ingleses ou rampões, fixos ou móveis, sempre que estiverem colocados no talão da ferradura dos posteriores. Os tacões ingleses e os rampões não excederão 2 (dois) centímetros cúbicos (Penal 9a).

**Nota** - Os tacões ingleses ou rampões móveis são permitidos para que, quando gastos, possam ser mudados sem ser necessário remover a ferradura. Os tacões ingleses ou rampões, ou o rampão móvel, devem se assemelhar, tanto quanto possível, à forma reconhecida do tacão inglês ou rampão fixo; não é permitida a colocação de pontas de formas viradas, nem tacões ingleses ou rampões que ultrapassem o talão dos posteriores.

#### **Art. 005 – CAMPO**

1. As medidas de um campo serão as seguintes:

a) Comprimento: máximo 275 metros - mínimo: 230 metros

b) Largura:

1. Quando aberto, o campo terá 180 metros no máximo e 160 metros no mínimo.
2. Quando fechado, terá 146 metros no máximo e 130 metros no mínimo.

O campo deverá ter ainda uma faixa de terreno livre de aproximadamente 10 metros de largura no lado (externo) das linhas laterais, e de 30 metros, mais ou menos, atrás de cada linha de fundo. O campo de jogo e essas faixas de terreno livre constituem, em conjunto, a “**ZONA DE SEGURANÇA**”.

2. Cada gol deverá ter 7,30 metros de largura.

3. As balizas de gol terão, no mínimo, três metros de altura e devem ser acolchoadas e dotadas de uma resistência tal, que possam ser quebradas ou derrubadas quando atingidas pelos cavaleiros.

4. As tábuas laterais não deverão exceder 0,27 metros de altura.

#### **Art. 006 – BOLA**

1. Os jogos de Pólo serão disputados com bola de cor branca.
2. A bola terá de 78 a 80 milímetros de diâmetro e seu peso variará entre os limites de 120 a 135 gramas.

#### **Art. 007 – ZONA DE SEGURANÇA**

1. Ninguém poderá entrar no campo durante o jogo por motivo algum, salvo os jogadores e os Juízes. O jogador que precisar de um taco, de um cavalo ou outra ajuda de pessoa estranha, deverá dirigir-se às tábuas, às linhas laterais ou de fundo, para procurá-la. Ninguém poderá entrar em campo para ajudá-lo.
2. Ninguém poderá entrar na zona de segurança durante o jogo, salvo os jogadores, os Juízes, o árbitro, os ajudantes de Juiz e os entregadores de tacos.
3. Quando o jogo estiver paralisado, o Juiz permitirá o ingresso no campo do ajudante do jogador para que possa pegar o cavalo a ser trocado, ou auxiliá-lo no que ele e sua equipe precisarem, a fim de que não se prolongue desnecessariamente a partida.

#### **Art. 008 – REQUISITOS DOS JOGADORES**

1. Durante uma partida oficial, um jogador só poderá ser substituído por impossibilidade física, por motivo de força maior, ou por sanção disciplinar. Estas causas deverão ser submetidas à aprovação do Juiz.

- a) Quando a substituição for efetuada por um jogador de “handicap” menor que o do jogador substituído, será computado o “handicap” maior para toda a partida, ou seja, não se modificará o “handicap” inicial da equipe. Caso aconteça o contrário, dever-se-á somar os “handicaps” dos dois jogadores, considerando-se estes “handicaps”, proporcionais ao número de períodos que cada um tenha atuado, de acordo com as tabelas do anexo IV. O resultado obtido desta proporcionalidade será o handicap do jogador substituído, como se tivesse jogado todos os períodos.
- b) Neste último cálculo, serão contados como 1 gol as frações maiores de 0,25 e desprezadas as menores de 0,25.
- c) Não serão computadas frações de períodos. Considera-se o período no qual se produziu a substituição como jogado integralmente pelo jogador de maior “handicap”.
- d) Em caso de expulsão por indisciplina, o suplente não poderá ter “handicap” maior que o do jogador expulso.

2. Nos Campeonatos, Torneios e Partidas, cada equipe poderá inscrever até dois reservas. Mas se a comissão organizadora do torneio permitir poderá atuar indistintamente outros jogadores em substituição aos titulares, em qualquer partida. A constituição da equipe, quando for integrada por algum dos reservas, deverá ser comunicada às autoridades. **Quando não houver suplentes inscritos e se produzir uma situação de força maior, poderá atuar como suplente qualquer jogador que, pelo regulamento do torneio, esteja qualificado para jogar. O “handicap” computado da equipe será o dos jogadores que efetivamente jogarem.**

3. Nenhum jogador ou cavalo poderá jogar em mais de uma equipe. **No caso de se produzir uma situação de força maior a Comissão Organizadora do Torneio, poderá excepcionalmente permitir o contrário.** Para jogar, os reservas deverão preencher as condições exigidas pelo regulamento do Campeonato, Torneio ou Partida. Também a equipe deverá preencher essas condições, depois de realizada a substituição.

Esse último requisito não será exigido quando uma equipe, que tenha começado a jogar regularmente tiver que substituir um jogador por motivo de força maior, e não dispuser de um reserva que a ponha nas condições regulamentares, poderá continuar jogando desta forma durante todo o torneio.

No caso de ser permitida uma substituição que não coloque a equipe nas condições exigidas pelo Torneio, ela poderá continuar jogando, porém nunca com “handicap” abaixo do limite mínimo fixado pelo torneio.

4. Em todas as partidas oficiais, se uma equipe se atrasar, os Juizes esperarão 15 (quinze) minutos após o horário previsto para o início do jogo, sem penalizar esta equipe. Ao fim dos 15 (quinze) minutos de tolerância, a equipe que não se apresentou perderá a partida.

Caso as duas equipes não se apresentem dentro deste prazo, estará perdido o jogo para ambas, se o torneio for Americano, ou serão eliminadas, se o torneio for Eliminatório.

5. As Comissões Organizadoras dos torneios e/ou partidas, ou os Juizes, poderão tornar sem efeito a aplicação da pena referente à perda da partida de uma ou das duas equipes, se as causas forem justificadas.

#### **Art. 009 – JUÍZES, ÁRBITROS E AJUDANTES**

1. As partidas serão controladas por um ou dois Juizes montados a cavalo; neste último caso será designado um Árbitro que permanecerá fora da “Zona de Segurança”. As decisões do Juiz serão definitivas, salvo se forem dois e estejam em desacordo; neste caso, a decisão do Árbitro é que será definitiva.
2. As autoridades acima citadas serão nomeadas pela Comissão Organizadora do Torneio, campeonato ou partida, e não poderão ser recusadas pelas equipes disputantes.
3. Nenhum jogador poderá reclamar de infrações ao Juiz ou Juizes. Isto não impedirá que os capitães tratem de outras questões do jogo com os juizes.
4. A autoridade dos Juizes e dos árbitros estender-se-á do horário previsto para o início da partida até o final da mesma. Todas as questões que surgirem poderão ser submetidas pelos capitães das equipes à Comissão Organizadora do Torneio ou Partida, e a decisão desta será definitiva.
5. A Comissão Organizadora do Torneio será responsável pelos cavalos dos juizes.

#### **Art. 010 – CRONOMETRISTA, APONTADOR DE GOLS E BANDEIRINHAS**

1. Serão designados um cronometrista oficial e um apontador de gol em todas as partidas.
2. Serão designados bandeirinhas em todas as partidas importantes, e quando for possível, também nas demais. Estes se posicionarão em cada gol, e assinalarão um gol feito, agitando uma bandeirinha acima de sua (s) cabeça (s); se a bola saiu pela linha de fundo, moverão a bandeirinha horizontalmente na altura dos joelhos. À pedido do Juiz, os bandeirinhas informá-lo-ão a respeito dos gols ou outras incidências no jogo, próximas a seu gol, **mas são os Juizes que darão a palavra final.**

#### **Art. 011 – DURAÇÃO DA PARTIDA**

1. A duração de cada período de jogo será de 7 (sete) minutos, sem que seja descontado o tempo jogado a mais. A duração máxima de uma partida será de 8 (oito) tempos, para torneios abertos, e de 6 (seis) para os demais, ficando liberado seu número definitivo a critério da comissão organizadora do torneio ou partida. Os intervalos entre cada período será de 3 (três) minutos, porém, caso sejam jogados mais de 6 (seis) períodos, o intervalo, depois do quarto período, será de 5 (cinco) minutos.

## Art. 012 – DURAÇÃO DO PERÍODO

1. Todos os períodos, exceto o último terminarão depois de transcorrido o tempo regulamentar. Aos 7 (sete) minutos se tocará o sino para alertar o juiz que o tempo está esgotado. O jogo deve prosseguir até que se converta um gol, ou a bola saia de campo, ou toque nas tábuas, ou o juiz detenha a partida, soando o apito e dando por finalizado o período. Se depois de soar o primeiro sino não acontecer nenhuma das situações acima, após (trinta) segundos soará um segundo sino, terminando o “chukker”. O período seguinte começara com um “THROW-IN”, de onde a bola foi declarada morta. No caso de empate no último tempo, também se aplicará o duplo sino.

**NOTA:** Pode-se usar um gongo, uma buzina ou um outro sinal em substituição ao sino.

2. Quando se pune uma infração após o primeiro toque do sino, o apito do Juiz terminará o período, e a penalidade será executada no princípio do período seguinte, **mesmo se a partida estiver empatada no ultimo período.**

3. O último período terminará apesar de a bola estar em jogo, com o primeiro toque do sino (não com o apito do juiz), salvo no caso em que a partida estiver empatada.

**NOTA:** Caso seja marcado um gol entre o toque do sino e o apito do Juiz, este gol não será válido.

## Art. 013 – CALCULO DO HANDICAP

Nas partidas de máxima duração, jogadas com “handicap”, a equipe com maior “handicap”, concederá à equipe com menor “handicap”, o número de gols que resulte da diferença entre os totais de “handicap” respectivos.

Quando as partidas com “handicap” se realizarem com duração menor que a máxima, a diferença de “handicaps” se estabelecerá proporcionalmente ao número de períodos jogados. Todas as frações de um gol serão computadas como  $\frac{1}{2}$  (meio) gol. Os erros nos “handicaps” ou na concessão de gols devem ser denunciados antes, durante ou até 30 minutos do término da partida, ao Juiz ou à Comissão Organizadora de Torneio, não se admitindo depois, qualquer reclamação.

## Art. 014 – ANDAMENTO E PARALIZAÇÃO DO RELÓGIO

1. O jogo poderá ser parado de dois modos distintos:

a. Quando ocorrer uma falta, ou um penal 7 (sete), ou um córner, ou bola enterrada ou quebrada, ou perda do capacete, ou quebra de equipamento, ou jogador desmontado por acidente ou lesão, o relógio deve ser parado e não deve ser descontado o tempo para recolocar a bola em jogo.

Para indicar isto ao cronometrista, o Juiz dará 1 (um) apito forte. O relógio será recolocado em movimento quando o Juiz autorizar o reinício do “chukker”.

**OBSERVAÇÃO:** Após o Juiz dar “Bola em Jogo”, qualquer jogador do time prejudicado que toque na bola, mesmo para arrumá-la, dará condições ao cronometrista de iniciar a marcação do tempo, e ao time adversário, de interferir na jogada.

b. Quando a bola, arremessada por um atacante, sai do jogo através do gol, sobre as tábuas ou linhas laterais, ou sobre a linha de fundo, o relógio não deve ser parado, isto é, o tempo para recolocar a bola em jogo é descontado dos 7 (sete) minutos.

c. Quando os Juízes sancionarem um gol numa destas três circunstâncias:

- 1) na execução do penal de 40 jardas em que o defensor sai antes e defende a bola que se dirigia ao gol;
- 2) no penal 1;
- 3) quando for falta e gol, **o relógio só será posto em movimento quando o Juiz soltar a bola no “THROW-IN”, de acordo com o Art. (19).**

2. Em caso de empate, o último período continuará até que a bola saia de campo, toque as tábuas, ou tenham transcorrido 30 segundos desde que soou o primeiro sino. Se persistir o empate, dar-se-á um intervalo de 5 (cinco) minutos e o jogo será reiniciado no local em que a bola saiu do jogo, continuando por períodos de duração normal, com intervalos de três minutos, até que uma das equipes obtenha um gol, que finalizará a partida.

3. Em casos de aplicar-se uma penalidade dentro dos 5 (cinco) segundos finais da partida, o cronometrista concederá 5 (cinco) segundos de jogo contados a partir do momento em que se executa a penalidade

No caso de sancionar uma nova infração dentro dos 5 (cinco) segundos concedidos, proceder-se-á de igual forma. A partida terminará como sempre, com o primeiro toque do sino final.

4. Com exceção dos intervalos citados acima, o jogo deverá ser contínuo e não se descontará o tempo para troca de cavalos durante o período, salvo no caso de acidente ou lesão.

5. Sempre que uma partida for iniciada, será jogada até o final, salvo quando for detida pelo Juiz por uma causa inevitável que impeça de terminá-la no mesmo dia, como falta de luz e mau tempo; neste caso, será reiniciada na primeira oportunidade favorável, de acordo com a Comissão Organizadora do Torneio, na mesma situação em que estava quando foi interrompida, tanto no que se refere ao número de gols marcados e períodos jogados, quanto à posição da bola.

#### **Art. 015 – COMO SE GANHA UMA PARTIDA**

A equipe que fizer maior número de gols ganhará a partida, considerado - se os gols de “handicaps”, quando for o caso.

#### **Art. 016 – CAPACETE DE POLO**

Não é permitido jogar sem o capacete de Pólo com jugular.  
Para os Juízes e seus auxiliares, o uso também é obrigatório.

#### **Art. 017 – CORES DOS UNIFORMES**

Se na opinião da Comissão Organizadora as cores dos uniformes forem tão parecidas que possam causar confusão, a equipe de menor “handicap” deverá mudar de cor. No caso de terem o mesmo “handicap”, será feito um sorteio.

#### **Art. 018 – BOLA MORTA**

O Juiz terá um apito que usará quando desejar parar o jogo. Quando o fizer, a bola será considerada “morta” até que ordene o reinício do jogo; porém, o tempo será descontado somente de acordo com o estabelecido no Art. N° 014 a.

### **Art. 019– INÍCIO DO JOGO**

No começo da partida, as duas equipes alinhar-se-ão no meio do campo, devendo cada equipe colocar-se em seu respectivo lado, atrás das linhas do centro. O Juiz, a uma distância mínima de 5 (cinco) metros, lançará a bola com força e rasteira, por entre as duas linhas opostas de jogadores, devendo estes permanecer imóveis até que a bola saia da mão do Juiz.

**NOTA:** Para preservar o bom estado do campo, o Juiz poderá atirar a bola em qualquer ponto da linha de centro do mesmo, nunca a menos de 20 metros das tábuas.

### **Art. 020 – COMO SE MARCA UM GOL**

Marca-se um gol quando a bola transpuser completamente a linha de gol por entre as balizas ou seu prolongamento. No caso de uma bola partir-se, a parte maior é a que se leva em consideração.

#### **NOTAS:**

- 1. Se a bola se introduzir dentro de uma baliza, será considerada como bola fora. O Juiz apitará e a bola será repostada em jogo de acordo com o Art. 22 (BOLA JOGADA FORA PELA LINHA DE FUNDO PELOS ATACANTES).**
- 2. Quando atuam dois Juízes e um deles apitar uma falta no momento da marcação de um gol, ou quando a bola estiver saindo pela linha de fundo taqueada por um jogador da equipe atacante ou por um jogador da equipe defensora (córner), a jogada será válida se a infração não for confirmada pelo Árbitro. Para que se produza esta situação são necessárias as seguintes condições:**
  - a) Que atuem dois Juízes;
  - b) Que um deles apite uma falta e o outro não esteja de acordo;
  - c) Que o Árbitro decida que não foi falta;
  - d) Que a jogada tenha sido concluída em gol, ou que a bola tenha saído fora do jogo pela linha de fundo taqueada por um jogador da equipe atacante ou por um jogador da equipe defensora (córner), sem que nenhuma circunstância posterior ao apito tivesse podido evitá-la.

### **Art. 021 – MUDANÇAS DE LADO**

Depois de cada gol, mudar-se-á de lado, salvo quando se conceder um gol por aplicação do Penal 1. Também se mudará de lado se não houver sido marcado gol até a metade da partida. O jogo será reiniciado na situação que corresponder à mudança de lados. Depois de ser marcado um gol, o jogo será reiniciado no meio do campo, como estabelece o Art. 019; conceder-se-á aos jogadores um tempo razoável para que cheguem ao meio do campo num galope curto e tomem suas posições.

### **Art. 022 – ALINHAMENTO EQUIVOCADO**

Se o Juiz, inadvertidamente, permitir o alinhamento errado das equipes, a responsabilidade será toda sua e não poderá ser corrigida. Porém, se ao final do período não for marcado gol, então será feita a mudança de lado.

### **Art. 023 – BOLA JOGADA PELA LINHA DE FUNDO PELOS ATACANTES**



1. Se a bola sair de jogo pela linha de fundo, impulsionada por um jogador da equipe atacante, a equipe defensora colocará novamente a bola em jogo com um saque do ponto em que a bola cruzou a linha de fundo, mas nunca a menos de 5 (cinco) metros das balizas do gol ou das tábuas. Nenhum atacante poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da linha de fundo, até que a bola seja taqueada ou se tente taqueá-la, podendo os defensores colocar-se onde desejarem. Por saque, deve se entender como bola taqueada ou sua intenção, a ação destinada a por a bola em jogo. Quando um jogador do time atacante estiver fora do campo no momento do saque, só poderá retornar por detrás da linha das 30 (trinta) jardas. Se não o fizer, será concedido aos defensores um saque da linha das 30 (trinta) jardas na altura de onde saiu a bola.  
**NOTA:** Para sacar, a bola deve ser colocada sobre a linha de fundo ou um pouco mais adiante, mas nunca atrás da linha.
2. Será concedido um tempo razoável aos atacantes para se posicionarem, e o saque deverá ser feito sem demora desnecessária e após a ordem do Juiz. O jogador que irá sacar, ou tentar sacar, deverá fazê-lo na primeira tentativa. Não é permitido passar sobre a bola e nem dar voltas durante a execução do saque.

#### **Art. 024 – BOLA JOGADA PELA LINHA DE FUNDO PELOS DEFENSORES**

Se a bola sair de jogo pela linha de fundo, impulsionada por um defensor, seja diretamente ou depois de tocar em seu próprio cavalo ou nele mesmo, nas tábuas ou nas balizas do gol, será aplicado o Penal 6. Se antes de sair do jogo a bola tocar em outro cavalo ou jogador, dar-se-á uma saída (saque) de acordo com o Art. 023.

#### **Art. 025 – BOLA ATIRADA FORA PELAS LATERAIS**

- a. Para que seja considerada fora de jogo, a bola deverá transpor por completo as linhas laterais ou as tábuas. Deve ser atirada para o campo pelo Juiz, com força, e rasteira, do ponto exato em que saiu, seguindo uma linha imaginária paralela às duas linhas de fundo e entre as duas fileiras opostas de jogadores, estando cada equipe de um lado desta linha.  
Nenhum jogador poderá estar a menos de 5 (cinco) metros das tábuas ou a 10 (dez) metros das linhas laterais (em caso de campo aberto).  
Os jogadores deverão permanecer imóveis até que a bola saia da mão do Juiz. Conceder-se-á um tempo razoável para que os jogadores se alinhem.

#### **Art. 026 – REINÍCIO DO JOGO QUANDO A BOLA NÃO SAIU DO CAMPO**

Se por qualquer outro motivo o jogo deva parar sem que a bola haja saído de campo, deverá ser reiniciado da seguinte forma:

O Juiz coloca-se no ponto em que estava a bola quando apitou, voltando-se para a linha lateral mais próxima, porém nunca a menos de 20 (vinte) metros das tábuas ou linha lateral.

As duas equipes tomam suas posições, pondo-se cada uma de um lado da linha imaginária paralela às linhas de fundo que, passando pelo Juiz, vá de uma lateral à outra. Nenhum jogador colocar-se-á a menos de 5 (cinco) metros do Juiz. O Juiz lançará a bola com força e rasteira, entre as filas opostas de jogadores, para a lateral mais próxima, devendo os jogadores permanecer imóveis até que a bola saia da mão do Juiz.

### **Art. 027 – REINÍCIO DO JOGO DEPOIS DE UM INTERVALO**

Quando o jogo se reinicia depois de um intervalo, a bola será posta em jogo da mesma forma como se ele não tivesse sido interrompido, isto é, de acordo com os Art.(s) 023, 024, 025 ou 026, conforme o caso. Se bola tocou as tábuas, sem sair do campo, no fim do período anterior, será posta em jogo de acordo com o Art. 025 (THROW-IN), como se tivesse passado por cima das tábuas. O Juiz não deve esperar pelos jogadores que se atrasarem.

**NOTA:** O Art. 012- n° 2 trata de reinício do jogo quando um período termina com uma infração.

### **Art. 028 – BOLA QUEBRADA OU ENTERRADA**

Se a bola quebrou ou está enterrada no solo, o Juiz, segundo seu critério, deterá o jogo e lançará uma nova bola na forma prescrita pelo Art. 026 (THROW-IN).

#### **NOTAS:**

1. É conveniente que o jogo se detenha para a troca de bola, quando a bola quebrada se encontrar em uma situação tal que nenhuma das equipes seja favorecida.
2. Se a bola está enterrada, o Juiz deve apitar imediatamente, mas se antes de fazê-lo um jogador conseguir tirá-la, o Juiz deve deixar que o jogo continue.

### **Art. 029 – BOLA CARREGADA PELOS JOGADORES**

Um jogador não poderá agarrar ou conduzir a bola consigo, nem golpear-la, senão com seu taco. Mas poderá apará-la com qualquer parte do seu corpo. Se a bola ficar presa em um jogador, ou em um cavalo ou arreamento deste, de tal forma que não possa ser imediatamente lançada ao solo, o Juiz apitará e reiniciará o jogo de acordo com o Art. 026(THROW-IN), no lugar em que a bola começou a ser carregada.

## **CAPÍTULO III**

### **REGRAS DE CAMPO**

#### **Art. 030 – DEFINIÇÃO DE FALTAS**

Qualquer infração às Regras de Campo constitui uma falta, e o Juiz poderá interromper o jogo; porém, ficará à seu critério não fazê-lo caso a interrupção para aplicação da penalidade possa resultar em desvantagem para a equipe contra a qual se cometeu a falta.

#### **Art. 031 – CRUZAS**

Nenhum jogador poderá cruzar outro que esteja na **LINHA DA BOLA**, mesmo fora dos limites do campo, entendendo-se por esta a trajetória percorrida pela bola e o seu prolongamento, salvo se estiver a uma distância tal que não haja a possibilidade de um choque ou perigo para os jogadores. Não haverá mudança de **LINHA DA BOLA**, quando esta é desviada imprevistamente e por um curto trecho (Penais 1, 2, 3, 4, 5).

**NOTA:** É difícil estabelecer exatamente a que distância há perigo de choque, porque as situações que podem apresentar-se são infinitas, mas o que o Juiz deve ter em conta é a velocidade dos jogadores. Se a cinco metros pode se cruzar sem perigo um jogador que venha ao trote, com a mesma distância a cruza é fatal diante de um jogador que venha a toda velocidade;

1. Dois jogadores que seguem a **LINHA DA BOLA**, pechando-se, têm mais direito à mesma, que todos os demais jogadores (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).
2. O jogador que segue a **LINHA DA BOLA** pelo lado direito de seu cavalo, tem mais direito à mesma que todos os demais jogadores, salvo no caso de encontrar-se com os jogadores da alínea 1 (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).
3. Um jogador que corre ao encontro da bola, na linha da mesma, tomando-a pelo lado direito de seu cavalo, tem direito à posse da bola, salvo no caso de encontrar-se com os jogadores mencionados na alínea 1 (Penais 1,2,3,4 ou 5).
4. Nenhum jogador pode entrar na **LINHA DA BOLA** na frente do jogador que esteja de posse da mesma, salvo a uma distância que não exista possibilidade de choque ou de perigo para qualquer deles.

Se um jogador entra licitamente na **LINHA DA BOLA**, o outro não pode pecha-lo por trás, na garupa, devendo tomar a bola pelo lado esquerdo (de montar) (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).

5. Quando dois ou mais jogadores correm na direção da bola, tem mais direito à mesmo aquele que corre em menor ângulo com a sua trajetória. Em caso de correrem com o mesmo ângulo, o que tem mais direito é o jogador que tiver a linha da bola à sua direita. A mesma regra aplicar-se-á no caso dos jogadores que venham ao encontro da bola (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).
6. Qualquer jogador que corra no sentido da bola, em ângulo com sua trajetória, têm mais direito a ela que qualquer outro jogador que corra também em ângulo, porém, em sentido contrário (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).
7. Nenhum jogador pode deter seu cavalo atravessando-o na **LINHA DA BOLA**, e se assim proceder põe em perigo ele mesmo ou outro jogador que esteja na linha da bola (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).
8. Nenhum jogador será considerado com direito à bola pelo simples fato de ter sido o último a taqueá-la, se depois que o fizer desviar-se da direção tomada pela bola (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5). Mas, se continuar na linha primitiva por um curto trecho, terá o direito de passagem.
9. Tem direito à bola o jogador que a toma pelo lado direito de seu cavalo. Se colocar-se para taqueá-la pelo seu lado esquerdo e desta maneira puser em perigo algum outro jogador, perderá este direito, e deverá cedê-lo ao jogador que se coloque para executar a tacada sem apresentar perigo para ambos.
10. No caso, de dois jogadores correrem em sentido contrário para se apossar da bola, deverão tomá-la pelo lado direito de seus cavalos (Penais 1, 2,3,4 ou 5).
11. Se um ou vários jogadores vierem correndo na **LINHA DA BOLA** e esta, por qualquer razão, for desviada imprevistamente criando uma nova linha, os jogadores que continuarem na linha originária por um curto trecho, terão direito de passagem.  
**Se outro jogador que não estava envolvido na jogada entrar na nova LINHA, os jogadores que estavam na linha anterior terão direito de passagem, mas não poderão pegar a bola.**
12. **Em situação de conflito, o jogador que vier na linha da bola deverá deixá-la sempre no lado direito de seu cavalo.**

13. Quando um jogador, de posse da bola, mudar bruscamente a direção da mesma taqueando-a até um jogador da equipe contrária, este terá direito de passagem sobre a nova linha, sem que isto constitua infração.
14. No caso em que um jogador impulsionar a bola e esta ultrapassar um jogador contrário que se encontra na mesma linha e na mesma velocidade, este terá o direito de efetuar o “backhander” pela direita, desde que não cometa cruzar. O outro jogador só poderá pegar novamente a bola entrando de revés (de esquerda).
15. Um jogador de posse da bola marcado por um jogador da equipe adversária, deverá manter-se em movimento. No caso em que se detenha ou avance a passo, o Juiz apitará e efetuará um “THROW-IN” do lugar (Art. 026) – “Walking”.

### **Art. 032 – LINHA DA BOLA**

Entende-se como linha da bola, sua trajetória percorrida e o prolongamento desta, mesmo fora dos limites do campo.

### **Art. 033 – EQUITAÇÃO PERIGOSA**

1. Entende-se por equitação perigosa: pechar em um ângulo que seja perigoso para o jogador e seu cavalo; ou atrás da sela, na anca; ou quando a diferença de velocidade entre ambos seja grande, tornando-se perigosa.

#### **NOTAS:**

- a) Por regra geral, numa pechada o ângulo torna-se perigoso quando for maior que 45 graus; a pechada deve ser franca e direta, paleta com paleta. Aplicada na anca ou atrás da cilha, é perigosa e deve ser punida.
  - b) É muito comum ver jogadores que no momento de ser pechado (ou da pechada), sujeitam bruscamente seu cavalo para evitá-la, e então o cavalo do jogador adversário atravessa diante do cavalo sujeitado, de tal forma que pareça falta. Os juízes devem prevenir-se contra estas jogadas, feitas às vezes por medo, mas geralmente por má fé. Não deve cobrar-se falta.
2. Fazer ziguezague na frente de outro jogador que vai a galope, de tal maneira que o obrigue a sujeitar seu cavalo, correndo o risco de cair.
  3. Jogar o cavalo sobre as mãos ou posteriores de outro cavalo, com risco de fazê-lo cair.
  4. Correr até um adversário para intimidá-lo, obrigá-lo a desviar-se ou errar sua tacada, mesmo quando não cometa falta ou cruza.
  5. Dois jogadores do mesmo time não podem pechar ao mesmo tempo um adversário (sanduíche).  
**NOTA:** Travar o taco de um adversário marcado por um companheiro de equipe, não implica necessariamente em falta.
  6. **É permitido pechar do mesmo lado e no momento do taqueio, salvo quando a pechada em si constitua falta (jogo brusco, ou velocidades diferentes produzindo perigo, ou quando, vindo de trás, o cavalo seja colocado sobre a linha de bola). Penalizar-se á somente a pechada faltosa.**

**NOTA: Os jogadores devem impedir as “voltinhas” dos adversários, apurando-os ou marcando-os corretamente.**

**NOTA: Quando vindo de trás, o jogador não pode colocar seu cavalo entre a linha da bola e o cavalo do adversário na tentativa de pecha-lo.**

#### **Art. 034 – JOGO BRUSCO**

Nenhum jogador pode segurar com a mão um adversário, nem golpeá-lo ou empurrá-lo com a cabeça, com a mão, com o antebraço ou com o cotovelo. Mas é permitido empurrar com o braço, do cotovelo para cima, desde que o cotovelo esteja junto ao corpo (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).

#### **Art. 035 – USO INCORRETO DO TACO**

1. O jogador não pode enganchar o taco de um adversário senão quando está, em relação ao cavalo deste, do mesmo lado que a bola, ou diretamente atrás; seu taco não deve passar nem por cima, nem por baixo do cavalo do adversário, nem por entre seus membros anteriores e posteriores. O taco deve ser enganchado e não golpeado, quando o adversário estiver taqueando a bola e somente da linha horizontal do ombro para baixo (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).

**NOTAS:**

- a. Deve-se punir toda travada de taco antes de se taquear a bola, ou quando o jogador estiver se preparando para taqueá-la. Só é considerada legal a travada quando o jogador adversário estiver no ato do taqueio, ou seja, quando seu taco estiver abaixo da horizontal do ombro.
  - b. **O “back” do lado direito pode ser travado ao iniciar-se o revoleio, mas sempre da horizontal do ombro para baixo. Não é permitido travar do lado esquerdo (de montar).  
Se o “back” de direita for enganchado acidentalmente pelo cavalo de um jogador adversário, não é falta, salvo se o adversário estiver cometendo uma infração.**
2. O jogador não poderá castigar seu cavalo com o taco (Penal 5).
  3. O jogador não poderá usar seu taco de forma perigosa nem conduzi-lo de maneira que moleste outro jogador ou cavalo (Penais 1, 2, 3, 4 ou 5).

#### **Art. 036 – QUEDA DO CAPACETE OU ACIDENTES COM O ARREAMENTO**

O jogo deve ser detido quando ocorrerem os seguintes acidentes com o arreamento:

1. Se um jogador perder seu capacete de pólo, o Juiz interromperá o jogo para permitir que ele o apanhe, porém só o fará quando a situação do jogo for tal, que nenhuma das equipes seja favorecida.
2. Quanto aos acidentes com o arreamento dos cavalos, o jogo deverá ser interrompido nos seguintes casos:
  - a. Ruptura do freio ou bridão.
  - b. Ruptura das rédeas, quando se estiver usando somente um par; no caso em que se estiver usando dois pares, o jogador poderá controlar seu

cavalo com o par que lhe resta; neste caso o jogo só deverá ser detido quando os dois pares arrebentarem.

- c. Cilha solta ou arrebentada;
- d. Caneleiras ou ligas soltas; porém, se o Juiz perceber que não ficaram presas às patas do cavalo, poderá deixar o jogo continuar.
- e. O jogo não deverá parar por barbela solta ou arrebentada, por loros ou estribos partidos, nem por gamarras arrebentadas, salvo quando, a critério dos Juízes, estas rupturas apresentarem perigo para o jogador ou jogadores.

#### **Art. 037 – JOGADOR DESMONTADO**

Nenhum jogador desmontado poderá taquear a bola ou intervir no jogo (Penais 4 e 5).

#### **Art. 038 – ACIDENTE OU LESÃO**

1. **Se um cavalo cair ou mancar, se um jogador ou cavalo sofrer alguma lesão corporal, ou, em caso de desarranjo no arreamento de um cavalo e que, na opinião do Juiz, possa significar perigo para o jogador ou para os demais, ele (o Juiz) deverá esperar e deter o jogo apenas quando a jogada estiver neutra. No caso de queda do jogador, ou de cavalo, ou o desarranjo no equipamento interferirem na jogada, colocando em risco sua integridade física ou pondo em perigo a dos outros jogadores, o Juiz apitará imediatamente para parar o jogo.**
2. Quando um jogador cair de seu cavalo, o Juiz não deverá parar o jogo, salvo se julgar que ele tenha se machucado.
3. Quando o jogo é interrompido em função do que está descrito no nº 1 e nº 2 acima, o Juiz reiniciará o jogo conforme o Art. 026 (THROW-IN), assim que o jogador em questão estiver pronto para voltar a jogar.  
O Juiz não esperará nenhum jogador que não esteja presente.
4. Quando um jogador se machucar, conceder-se-á um prazo de 15 (quinze) minutos para que ele se restabeleça. Se o jogador machucado não puder jogar depois dos 15 (quinze) minutos, o jogo será reiniciado com um reserva, salvo se foi aplicado o Penal 9. Entretanto, caso o jogador machucado, posteriormente se restabelecer, poderá entrar no lugar do jogador reserva que estava substituindo-o.
5. **Se um jogador pedir para parar o jogo por alguma razão não observada pelo Juiz, prevista ou não no regulamento, este agirá segundo sua opinião, e nenhum jogador de sua equipe poderá aproveitar a oportunidade para trocar o cavalo. O Juiz deverá adverti-lo do ocorrido, obrigando-o a retornar ao campo com o cavalo anterior, e dará ordem de reinício do jogo, sem esperá-lo.**
6. O jogador que pedir para parar o jogo ou que descer de seu cavalo alegando algum problema não manifestado em seu cavalo, poderá ser punido pelo Juiz, caso o problema não seja comprovado. Um cavalo cansado não é motivo de paralisação do jogo, e o jogador procederá à troca do cavalo sem que o esperem.

### **Art. 039 – JOGADOR INCAPACITADO**

Quando um jogador se machucar devido a um “foul”, de tal forma que não possa continuar atuando, poderá aplicar-se o Penal 9, ou a equipe prejudicada poderá optar pela entrada de um reserva. Em qualquer dos casos aplicar-se-ão os Penais 1, 2 ou 3.

### **Art. 040 – FACULDADES OUTORGADAS AOS JUÍZES**

1. Se durante um jogo surgir qualquer incidente ou questão, não previstos nestas regras, tal incidente ou questão será decidido pelo Juiz ou Juízes. Caso os Juízes não estiverem de acordo, a decisão do Árbitro será definitiva.
2. Há vários graus de jogo perigoso e de jogo não regulamentar, conforme a vantagem que proporcionará à equipe infratora. Quando há mais de uma penalidade à margem das regras, a penalidade a ser aplicada é deixada a critério dos Juízes ou Juiz, e somente será submetida ao Árbitro no caso de Juízes divergirem na penalidade a ser aplicada. Ficará a critério do Juiz não deter o jogo para aplicar um penal, se isto trouxer desvantagem ao time prejudicado. Esta é uma das mais difíceis regras a ser aplicada pelos Juizes, pois a continuação da jogada nem sempre será como ele previu.

## **CAPÍTULO IV**

### **PENAIIS**

Em todos os tiros livres considera-se a bola em jogo no momento em que se tenha taqueado, ou se tenha tentado taqueá-la e errar.

Deve entender-se por “taqueá-la” a intenção, ou a ação destinada a pôr a bola em jogo. **O jogador deverá pegá-la, ou tentar pega-la na primeira tentativa; não é permitido passar sobre a bola, nem dar voltas, arrependendo-se durante a aproximação final, e nem correr exageradamente para efetuar o saque.**

A infração a esta regra será sancionada com um “THROW-IN” (Art. 026). Não se permitirá nos penais, acomodar a bola formando um montículo de terra ou grama feito com o charuto do taco, ou de qualquer outro modo (“tee-up”).

Uma vez que a bola esteja acomodada para que seja executado o penal, e o Juiz já tenha ordenado a sua execução, não é permitido acomoda-la novamente, e o jogador deverá executar o penal do modo em que a bola se encontrar.

Os Penais 2, 3, 4 e 6 (córner), deverão ser executados de um só golpe (salvo no penal 2, quando se optar por executa-lo do lugar). Em consequência, o jogador que executará o penal não poderá fazer um drible preparatório, para si mesmo ou para um companheiro. A infração a esta regra será sancionada com um “THROW-IN” (Art. 026).

Quando o jogo estiver dentro dos 54,90 metros (60 jardas), e for cometida uma infração a um jogador da equipe atacante, a menor penalidade a ser cobrada será o Penal 4 (Penal de 60 jardas).

O tiro livre do lugar onde se cometeu a infração, por opção do capitão da equipe prejudicada, somente será aplicável no caso do Penal 2.

### **Art. 041 – GOL PENAL – (PENAL 1)**

1. Se na opinião do Juiz um jogador cometer uma infração PERIGOSA ou DELIBERADA para salvar um gol nas proximidades do mesmo, conceder-se-á um gol à equipe prejudicada.
2. Para recomençar, o jogo, não mudará de lado, e a bola deverá ser atirada do local em que a infração se produziu, para as tábuas, ou linha lateral mais próxima, de acordo com o Art. 26 (THROW-IN).

#### **Art. 042 – PENAL DE 30 JARDAS – (PENAL 2)**

1. Um golpe livre na bola, situada num ponto a 27,45 metros (30 jardas) da linha de fundo da equipe infratora frente ao meio do gol ou, se o capitão da equipe prejudicada preferir, do ponto onde se cometeu a falta.  
Toda a equipe infratora deverá permanecer atrás da linha de fundo, porém fora do gol, e nenhum de seus jogadores poderá tentar defender a cobrança do penal. Os jogadores da equipe prejudicada só poderão ficar antes da linha das 30 (trinta) jardas.  
Caso a bola não atravesse a linha de fundo, será cobrada um infração contra a equipe atacante, do local onde a bola parou, e a não menos de 5 (cinco) jardas das balizas. Os jogadores da equipe prejudicada só poderão ficar antes da linha das 30 (trinta) jardas.  
Se o capitão da equipe prejudicada preferir cobrar o penal do local onde foi cometida a falta, nenhum jogador da equipe infratora poderá ficar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da bola, não podendo sair por entre as balizas para defender a cobrança da penalidade.

#### **Art. 043 – PENAL DE 40 JARDAS – (PENAL 3)**

1. Um golpe livre na bola a partir de um ponto situado a 36,60 metros (40 jardas) da linha de fundo da equipe infratora, em frente ao meio do gol. Todo o time infrator deverá permanecer atrás da sua linha de fundo, porém fora do gol, até que se taqueie a bola ou se tente taqueá-la. Depois de colocada a bola em jogo, nenhum jogador da equipe infratora poderá sair por entre as balizas do gol. Os jogadores da equipe que executará a penalidade deverão estar antes da linha das 40 (quarenta) jardas.
2. Se ao for executado o Penal 3 (40 jardas) e na opinião do Juiz, o golpe livre resultaria em gol, e este foi defendido por um jogador da equipe infratora, que tivesse saído por entre as balizas do gol ou transpôs a linha de fundo antes da bola ser taqueada, o tiro será considerado gol a favor da equipe prejudicada.
3. Se na opinião do Juiz, ao ser executado o Penal 3 (40 jardas), a bola se **desviar** do gol, e se um jogador do time infrator entrar por entre as balizas do gol, ou tiver transposto a linha de fundo antes da bola ser taqueada, a penalidade deverá ser repetida.

#### **Art. 044 – PENAL DE 60 JARDAS – (PENAL 4)**

Um golpe livre na bola de um ponto situado a 54,90 metros (60 jardas) da linha de fundo da equipe infratora, em frente ao meio do gol.

**Os jogadores da equipe infratora só poderão se posicionar atrás da linha das 30 (trinta) jardas, podendo a equipe prejudicada colocar-se onde desejar.**



**Art. 045 – PENAL DO LUGAR (PENAL 5a)**

Um golpe livre na bola do local onde foi cometida a infração, porém nunca a menos de 5 (cinco) metros das tábuas ou das linhas laterais.

Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da bola, podendo a equipe prejudicada colocar-se onde desejar.

**Art. 046 – PENAL DO MEIO DO CAMPO (PENAL 5b)**

Um tiro livre na bola do centro do campo, não podendo nenhum jogador da equipe infratora estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da bola, podendo o time prejudicado colocar-se onde desejar.

**Art. 047 – PENAL DE 60 JARDAS EM FRENTE AO LOCAL DE ONDE SAIU A BOLA (PENAL 6 – CORNER)**

Um golpe livre na bola de um ponto situado a 54,90 metros (60 jardas) da linha de fundo, em frente ao local de onde saiu a bola, porém nunca a menos de 5 (cinco) metros das tábuas ou das linhas laterais. Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da bola, podendo a equipe prejudicada colocar-se onde desejar.

**Art. 048 – OUTRO TIRO (PENAL 7a)**

Se a equipe infratora não proceder corretamente ao se executar os penais 2, 3, 4,5 ou 6, será concedido ao time prejudicado outro golpe livre na bola do mesmo lugar e na mesma condição anterior, salvo quando se tenha marcado um gol ou se tenha concedido um.

**Art. 049 – SAQUE PELOS DEFENSORES (PENAL 7b)**

Se a equipe prejudicada não executar corretamente os penais 2 ou 3, será concedido aos defensores uma saída do meio de seu gol. Nenhum jogador da equipe atacante poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da **linha de fundo**, até que se tenha taqueado a bola ou se tenha tentado taqueá-la, podendo a equipe defensora colocar-se onde desejar.

**Art. 050 – SAQUE DA LINHA DE 30 JARDAS - (PENAL 7c)**

Se a equipe atacante não cumprir corretamente o Art. 022 (bola atirada para fora pelos atacantes), será concedido aos defensores, um saída da linha das 30 jardas em frente ao lugar de onde se executou a primeira saída, ou se tenha tentado sua execução.

Nenhum dos atacantes poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da bola, até que esta seja taqueada ou se tente taqueá-la, podendo os defensores colocar-se onde quiserem.

Por infração ao penal 7b ou qualquer ulterior infração ao penal 7c cometida pela equipe atacante será concedido aos defensores outra saída da linha das 30 jardas.

**Art. 051 – BOLA POSTA EM JOGO PELO JUIZ (PENAL 8)**

- a. Quando as duas equipes infringirem simultaneamente as regras que determinam a execução dos penais 2 ou 3, o Juiz colocará a bola em jogo do

lugar onde deveria ser executado o penal, com um “THROW-IN” (contra as tábuas).

- b. Será considerada como infração a demora em executar um penal. O tempo considerado como razoável nesta demora ficará a critério dos Juizes, segundo as circunstâncias da situação. A sanção consistirá no Juiz apitar para chamar a atenção dos jogadores e em seguida jogará a bola, do lugar onde deveria ser executado o penal, conforme o estabelecido no Art. 026 (THROW-IN).

#### **Art. 052 – SAIDA PELO JUIZ**

Caso haja demora injustificada ao executar-se uma saída de fundo (tiro de meta), o Juiz apitará e ordenará que as equipes se formem em igual posição de um “THROW-IN”, porém lançará a bola com força e rasteira, **PERPENDICULARMENTE À LINHA DE FUNDO**, do mesmo local onde deveria ter sido efetuado o saque.

#### **Art. 053 – CAVALO RETIRADO OU DESQUALIFICADO (PENAL 9a)**

Por infração ao Art. 004 (cavalos desqualificados) o Juiz ordenará que o cavalo seja retirado de campo e o impedirá de voltar a jogar durante a partida, ou até que seja eliminada a causa da infração.

**NOTA:** No caso de um cavalo cego de um olho, o Juiz deverá informar por escrito à Comissão Organizadora do Torneio, que tomará as providências necessárias para evitar que o cavalo jogue novamente em outros torneios.

#### **Art. 054 – JOGADOR RETIRADO (PENAL 9b)**

Por infração ao Art. 002 (acessórios proibidos aos jogadores), o Juiz ordenará a retirada de campo do jogador, e o impedirá de jogar novamente até que seja eliminada a causa da infração.

**NOTA:** Nos dois casos acima citados, o jogo deve recomeçar imediatamente, como determina o Art. 026 (THROW-IN), e deve continuar, mesmo estando o jogador mudando de cavalo ou eliminando a causa da infração.

#### **Art. 055 – JOGADOR EXCLUÍDO (PENAL 10)**

O Juiz poderá excluir um jogador da partida, além de aplicar qualquer outra penalidade no caso de uma falta perigosa e deliberada, por conduta prejudicial ao jogo, ou por ato de indisciplina.

#### **Art. 054 - FALTAS DISCIPLINARES**

Com o objetivo de manter a qualidade do jogo e do espetáculo, a segurança dos participantes, o devido respeito aos demais jogadores, às autoridades, e ao público presente, os jogadores, antes, durante e depois das partidas deverão manter uma conduta desportiva de acordo com o prestígio do jogo de pólo.

Constituem-se entre outros atos de indisciplina, os gritos, as reclamações, os revoleios de tacos, os palavrões, as demoras injustificadas, discussões, ofensas ou insultos a outros jogadores, às autoridades da partida e ao público, jogadas perigosas ou de má fé, ou qualquer outro ato que afete o andamento normal da partida ou do espetáculo. Também será

considerado como falta disciplinar toda ação que ponha em perigo a integridade física do público, ou do pessoal envolvido na partida (bandeirinhas, petiseiros, fotógrafos, etc.), como taquear a bola depois que ela tenha transposto os limites do campo, ou depois de ter soado o apito do juiz.

#### Art. 055 – SANSÕES DISCIPLINARES

Os atos de indisciplina previstos no Art. 054 serão punidos pelo juiz com falta técnica, cartão amarelo ou cartão vermelho, sem prejuízo das punições previstas no Código de Disciplina.

O primeiro ato de indisciplina cometido por um jogador se penalizará com uma falta técnica. O segundo ato de indisciplina, cometido pelo mesmo jogador, a punição será a aplicação do cartão amarelo e a falta técnica.

O terceiro cartão amarelo recebido por um jogador numa mesma partida, equivale a um cartão vermelho, ou seja, expulsão do jogo. Se um jogador comete uma falta grave, o juiz poderá aplicar o cartão amarelo ou optar pela expulsão de forma direta, aplicando o cartão vermelho. Neste último caso, os cartões amarelos acumulados pelo jogador expulso, não serão anulados.

Quando um jogador receber dois cartões amarelos em uma mesma partida ou tenha quatro acumuladas na temporada, ficará automaticamente suspenso da partida seguinte. Caso o torneio tenha terminado, a punição será cumprida na primeira partida do próximo torneio equivalente em handicap ao torneio anterior.

Dois cartões amarelos recebidos em uma mesma partida constitui-se em suspensão automática da próxima partida, de categoria similar ou superior à que se aplicou a punição, e o jogador só ficará livre dos cartões acumulados, uma vez cumprida a pena mencionada. No caso em que o jogador tenha recebido um ou mais cartões antes da partida em que foi punido (com dois cartões), os mesmos continuarão válidos até o fim da temporada e só se anularão, no caso em que o jogador receber quatro e cumprir a pena de suspensão de um jogo.

Nota 1: o jogador que for expulso de campo pelo juiz, ficará automaticamente suspenso até que Comissão Disciplinar resolva o seu caso.

Nota 2: a equipe do jogador expulso poderá colocar um suplente, desde que este esteja em condição regulamentar, dentro dos quinze minutos seguintes da expulsão ordenada pelo juiz. O suplente só poderá ser um jogador de handicap menor ou igual ao do jogador expulso.

Nota 3: no caso em que o jogador receber uma punição por ato de indisciplina, pela Comissão Disciplinar, esta punição anulará o cartão amarelo recebido na oportunidade.

Os cartões amarelos farão parte do currículo do jogador, mas não devem ser considerados como antecedente.

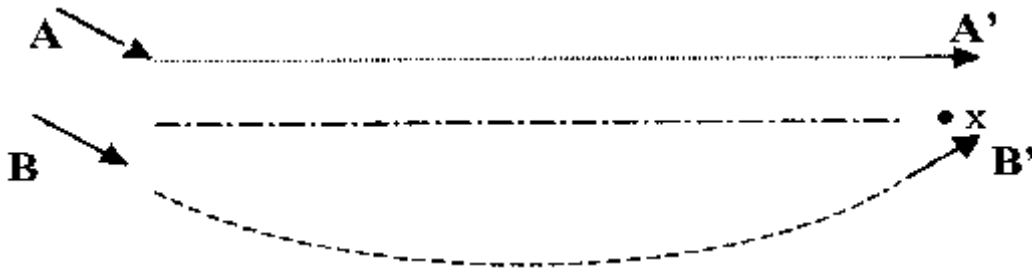
## RECOMENDAÇÕES PARA OS JUÍZES E JOGADORES

1. Os juízes devem ser rigorosos em sancionar infrações, principalmente quando se faz “voltinhas”, e estas sejam consideradas faltosas.
2. Os juízes devem cobrar o “walking” (deter ou avançar o cavalo a passo, quando o jogador de posse da bola estiver marcado por um adversário) com mais rigor. A sanção no caso é um “THROW-IN”.
3. Esclarece-se que, nos casos em que os juizes sancionem um gol nestas três circunstâncias:
  - a. Na execução do penal de 40 jardas em que o defensor sai antes e defende a bola que se dirigia ao gol;
  - b. No penal 1;
  - c. Quando for falta e gol, o relógio só será posto em movimento quando o juiz soltar a bola no “THROW-IN”.
4. Tolerância ZERO para as faltas perigosas, com advertência e ameaça de expulsão do jogador.
5. Tolerância ZERO para as reclamações verbais com aplicação, no mínimo, de faltas técnicas.
6. No caso em que se apite um penal de 30 jardas, e, se em virtude das reclamações da equipe infratora, o juiz apitar uma falta técnica a ser cobrada depois do penal — que foi mal executado —, o juiz, a seu critério decidirá qual a penalidade ser aplicada (30, 40, 60 jardas).

## ANEXO I

## EXEMPLOS:

## EXEMPLO I



## Art. 028 - Bola de posse daquele que segue a linha

**B**, com a bola, taqueia-a até **X** e corre atrás dela, descrevendo um semi-círculo.

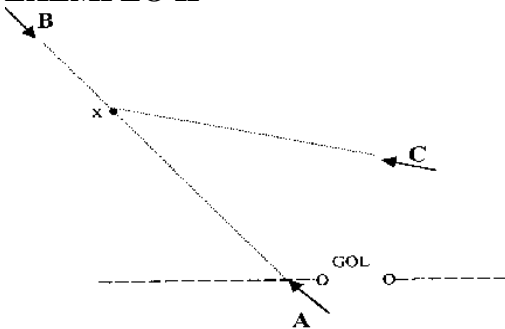
**A**, em boa montaria, segue diretamente a linha da bola.

Em **X** é inevitável uma colisão, entre **A** e **B**.

Mesmo que **B** tenha taqueado por último a bola, perde seu direito a ela, porque **A** correu em menor ângulo e numa linha paralelamente mais próxima da linha na qual foi rolando a bola.

**A** é considerado com direito à bola e deve-se deixá-lo jogar.

## EXEMPLO II



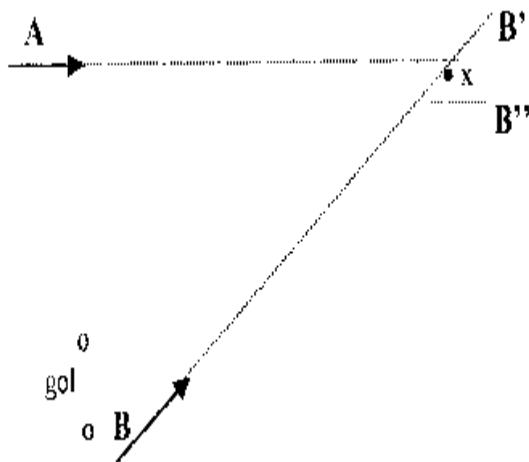
## Art.028 - Cruza

**A** taqueia a bola da linha de fundo até **X**.

**B** corre ao encontro dela e **C** corre para taqueá-la.

Um encontro é inevitável entre **B** e **C** em **X**.

Deve-se dar passagem a "**B**", porque ele se coloca na **LINHA DA BOLA** e mesmo que venha em sentido contrário a ela, pois **C** iria cruzar essa linha.



## EXEMPLO III

## Art. 028 - Cruza

**A** taqueia até **X**.

Se **B** pode sem nenhuma dúvida alcançar a bola em **X**, sem obrigar a **A** sujeitar para evitar um encontro, considera-se que **B** tem direito à bola e pode pegar um beque pelo lado direito (do laço) em **B''**. Mas se existem dúvidas fundadas, então é dever de **B** girar até **B''** (na linha da bola), e dar o beque pelo lado de montar, e se após efetuada a tacada ou depois, seu

cavalo cruzar o mínimo que seja, a linha da bola, deverá dar-se uma "cruza" contra ele. (Contra **B**)

#### EXEMPLO IV

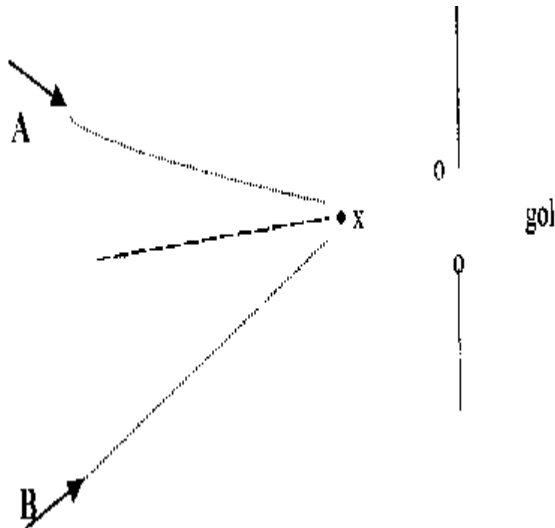
##### Art. 028 - Cruza nº 5

A bola foi taqueada até **X**.

Não foi **A** nem **B** que a taquearam.

Ambos partem para alcançar a bola com igual direito. É provável que se produza um encontro em **X**.

Deve dar-se lugar a **A**, pelo fato de ter corrido em menor ângulo e numa linha mais próxima daquela em que a bola foi rolando.



#### EXEMPLO V

##### Art. 028 - Nº5 - Cruza

##### Art. 030 - Nº 7 - Equitação Perigosa

O nº 2 (vermelho) de posse da bola, taqueia até **X**.  
Os três jogadores correm até a bola.

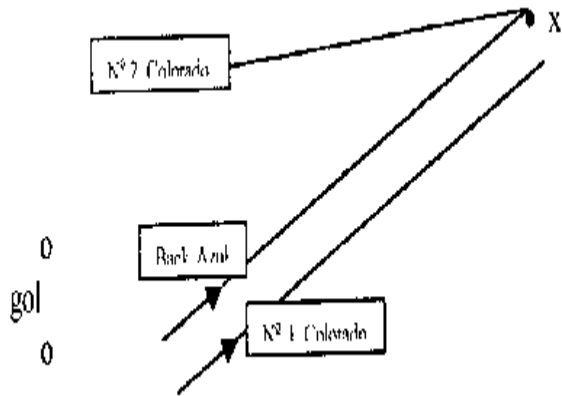
O nº1 (vermelho) corre encostado no beque (azul) durante todo o tempo.

Um choque é inevitável entre os três em **X**.

O nº2 (vermelho) é considerado com direito à bola.  
Uma infração perigosa deverá ser dada contra o nº1 (vermelho), já que:

O nº2 teria que sujeitar para evitar um choque com o beque (azul), que foi levado pela marcação do nº1 (vermelho) até a posição assinalada.

b) O Beque (azul) teria que sujeitar para evitar um acidente para não ser prensado entre o nº2 e o nº1 (vermelhos).



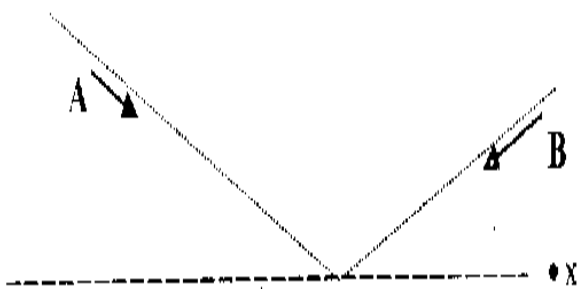
#### EXEMPLO VI

##### Art. 028 - Cruza nº6

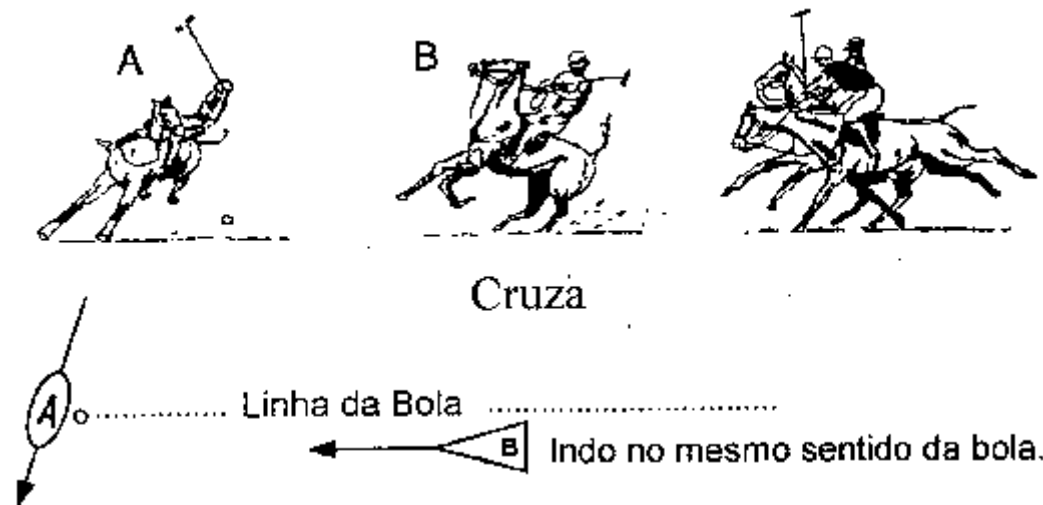
A bola foi taqueada até **X**.

**A**, apesar de levar um ângulo maior que **B**, tem direito à bola porque corre no sentido da mesma (linha da bola).

**B** teria que entrar exatamente na linha da bola para ter direito a ela.

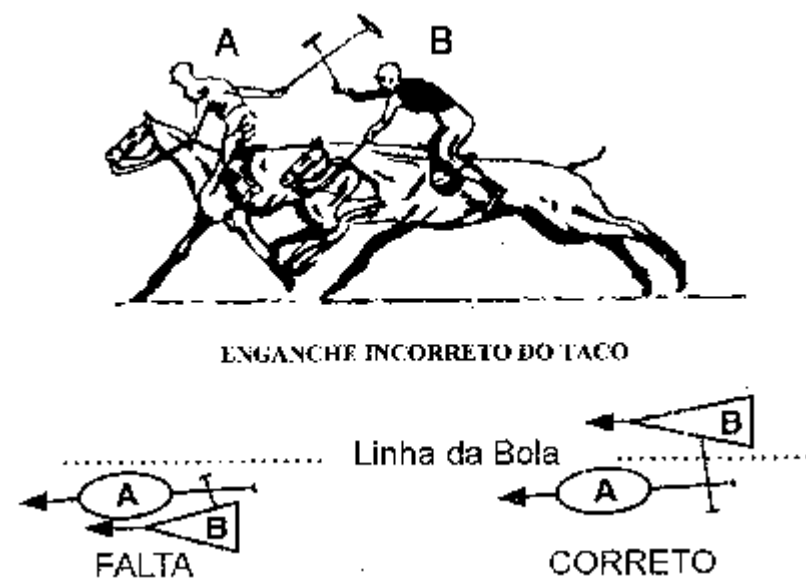


## EXEMPLO VII



**B** está na linha da bola correndo a toda velocidade. Note-se que **A** vai cruzar a linha, o que pode resultar num choque ou cruza perigosa. Para evitar um acidente, **B** sujeita seu cavalo a certa distância da bola. Este é um excelente exemplo de cruze perigoso (Art.028). Caso **A** faça esta cruza em **B** na vizinhança do gol, com a finalidade de salvar um gol, deve ser aplicado o penal 1.

## EXEMPLO VIII



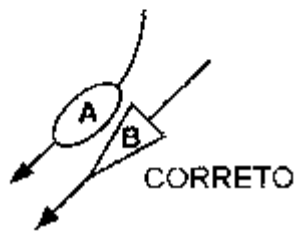
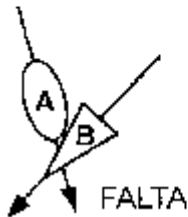
**A** está com direito à linha, com a bola à sua direita.

**B** vem de trás e à esquerda de **A**, passa seu taco do outro lado do cavalo de **A** e engancha o taco (Art. 032 - Uso incorreto do taco). Se **B** tivesse se colocado à direita de **A** ou diretamente atrás para enganchar o taco de **A**, a jogada teria sido limpa.

### EXEMPLO IX

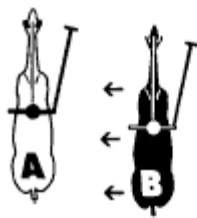


Pechada Perigosa (maqueta)

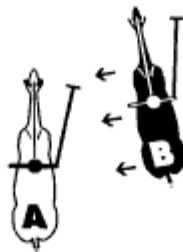


**B** está com direito à linha. **A** pecha **B** em ângulo perigoso, o que põe em perigo os dois cavalos e os dois cavaleiros. Pela regra geral, o Art.030 (equitação perigosa) deveria ser aplicado contra **A** por cavalgar perigosamente e pechar em ângulo perigoso. Se **A** tivesse conduzido seu cavalo para que ficasse quase em linha paralela com "B" antes de pechá-lo como está demonstrando no exemplo marcado (CORRETO), a jogada não teria sido perigosa e não se teria cometido infração.

### EXEMPLO X



**CORRETO**  
 "B" não faz falta pechando "A", pelo lado, ainda que este jogador esteja taqueando.



**CORRETO**  
 "B" não faz falta ao sujeitar seu cavalo e pechar "A", ainda que este jogador esteja taqueando.

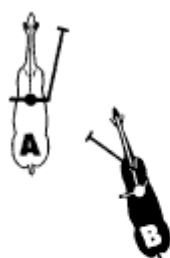


**FALTA**

*“B” faz falta ao pechar “A”, entrando por trás, entre o cavalo deste e a linha da bola.*

**FALTA**

*“B” faz falta ao pechar “A”, entrando por trás, entre o cavalo deste e a linha da bola.*

**CORRETO****CORRETO**

*“B” não faz falta em “A”, nestes dois exemplos, entrando por trás, para taquear ou enganchar o taco de “A”, sem subir na linha da bola.*

## ANEXO II

### DIRETRIZES PARA OS JUÍZES

Antes de entrar no campo, os Juízes devem estar de acordo, escolhendo cada qual um lado do mesmo. Desta forma, o melhor sistema é dividir o campo em uma linha diagonal. Cada Juiz tomará uma metade do campo e terá assim a seu cargo uma linha lateral e uma linha de fundo. Ficará na obrigação de atirar a bola quando sair de seu lado, e de vigiar a linha de fundo quando se saca a bola ou se aponte uma falta até o gol de sua linha de fundo. No primeiro caso (saque), o Juiz deve parar atrás do jogador que vai sacar, e nesta posição poderá observar exatamente a linha da bola e observar as cruzas que se produzem freqüentemente nas entradas de ponta. O outro Juiz deve colocar-se na lateral do campo mais ou menos na altura da linha de 30 jardas, para vigiar que nenhum jogador do time atacante atravessasse esta linha antes que a bola tenha sido taqueada ou se tente taqueá-la. Se depois do saque o jogo seguir até o outro gol, o Juiz que estava sobre a linha de fundo galopará atrás do jogo, o mais próximo possível; enquanto isto o outro Juiz tratará de manter-se paralelo ao jogo, galopando pela lateral do campo. Quando o jogo virar e tomar o sentido oposto, o Juiz que seguia atrás do jogo, galopará até a lateral do seu lado, seguindo a direção do jogo, tratando de manter-se paralelo a ele. O outro Juiz correrá até o centro do campo para segui-los por detrás.

Esta é a melhor posição que os Juízes poderão adotar; um paralelo ao jogo e outro por detrás dele, devendo alternar-se mutuamente, de maneira que cada Juiz esteja detrás quando o jogo se encaminhar da linha de gol que corresponde até o outro gol, e esteja paralelo ao jogo quando o mesmo se encaminhar desde seu próprio gol.

Nos tiros livres ao gol, o Juiz a quem tocou cuidar da linha de fundo, se colocará atrás dela, o mais próximo possível, para poder observar: no penal 3, se os jogadores do time defensor saem no tempo e na forma correta. Nos outros penais, para vigiar as disputas que com tanta freqüência acontecem nas proximidades do gol. O outro Juiz, nestes casos, deve colocar-se perto da bola para observar sua trajetória e observar que os jogadores do time atacante não passem da linha da bola antes desta ter sido taqueada. Em todos os casos, os Juízes devem observar que não se produzam cruzas ao entrarem de ponta.

Convém aos Juízes mudarem de lado a cada período ou a cada número de períodos, para repartir-se o prejuízo que o sol possa causar.

Se, de acordo com este sistema, a cada Juiz corresponder atirar a bola desde a lateral, os Juízes devem lembrar que a obrigação de sancionar as infrações corresponde a ambos por igual, em qualquer lado ou lugar do campo em que ocorra. Um Juiz não deve vacilar em tocar o apito se notar uma infração, mesmo que esta tenha ocorrido no campo do outro Juiz e próximo dele, pois este Juiz pode ter tido obstruída sua visão pela interposição dos jogadores ou cavalos entre ele e a falta, ou pode não ter visto a jogada por estar virando seu cavalo.

Estando os Juízes de acordo com os detalhes anteriores antes de entrar no campo, devem dirigir-se à mesa para fiscalizar os gols concedidos nas partidas com handicap. Em seguida ordenar ao cronometrista que toque o sino para chamar os jogadores.

Depois se dirigirão ao centro do campo, tratando de fazê-lo o mais pontualmente possível, e quando chegar as equipes sortearão os lados, farão com que se alinhem, prevenirão o cronometrista e se iniciará a partida.

#### 1. ARREMESSO

Todas as bolas deverão ser lançadas da mesma forma, e deve-se mudar de lado somente em casos excepcionais, como no caso de ubiqüidade do sol, que por estar muito baixo afeta a visão do Juiz que atira a bola. Caberá ao outro Juiz fazê-lo. O primeiro Juiz deve colocar-se no

campo do qual se efetua o arremesso, na altura da linha dos jogadores, mas bem afastado para não prejudicar a ação do jogo.

A bola deve ser lançada com força suficiente para que atravesse toda a linha de jogadores; e deverá ser lançada de arrastão, fazendo que corra pelo solo. O Juiz se colocará a 5 metros dos números 1 (um) e não os deixará avançar até ele (Art. 019). Vigiará a correta formação dos jogadores, não permitindo que se encontrem, nem se marrem, nem atravessem, nem atoplem a linha, antes de haver sido lançada a bola.

O espírito da regra é que os jogadores conservem seu lado da linha. Estas observações são aplicadas quando se atira a bola desde as tábuas (Art. 024), ou quando o Juiz deva lançar a bola, por detenção do jogo, em qualquer lugar do campo. Lembrar que neste último caso a bola deve ser lançada até as tábuas mais próximas (Art. 037) e não até o centro.

Quando o Juiz tiver que arremessar a bola desde as tábuas, deverá dirigir-se rapidamente a este lugar para esperar os jogadores, e estes que têm que esperá-lo. Conceder-lhes-á um tempo razoável para chegar, mas se algum se atrasar, lançará a bola sem vacilar. Ao reiniciar-se o jogo depois de cada intervalo, se os jogadores não estiverem alinhados antes do sino, o Juiz lançará a bola sem esperá-los alinhar.

## **2. CONCENTRAÇÃO**

Devido à sua velocidade, o pólo é um dos jogos mais difíceis de arbitrar-se, por conseguinte, os Juízes têm a obrigação de concentrar-se atentamente ao jogo durante seu desenrolar. A tarefa de Juiz consciente de seu dever é uma tarefa pesada e cansativa. Não é um motivo de divertimento, pois o Juiz não pode permitir-se o luxo, reservado aos espectadores, de admirar os efeitos de um bom lance, nem estudar o estilo de um jogador notável, nem seguir as evoluções de um cavalo destacado, e nem distrair-se de nenhum modo. Deve concentrar-se no jogo em si, observando atentamente o cometimento de alguma jogada incorreta e, sobretudo, deve vigiar zelosamente a bola, estabelecendo, mentalmente em cada jogada, qual é essa linha, e quem tem direito a ela. Cada vez que a bola mudar de direção, por pequena que seja esta variação, o Juiz deve fotografar em sua mente a situação exata produzida neste momento, anotando a linha exata da bola e a posição e direção de todos os jogadores. Se pensar que a linha da bola muda de direção centenas de vezes durante a partida, compreender-se-á o porquê da concentração exigida aos Juízes, que a cada segundo devem reter em sua cabeça e fotografar posições diferentes que mudam vertiginosamente. E ainda deve observar em cada uma delas a posição não somente da bola, mas dos jogadores que intervêm na jogada.

As cruzas constituem o maior risco do pólo, pois põe em perigo a vida dos jogadores. Se o pólo é por si mesmo, ainda que corretamente jogado, um jogo perigoso, é necessário limitar este perigo ao máximo possível, o que só se consegue com Juízes severos, que acostumem os jogadores a respeitar fielmente a linha da bola.

O Juiz deve entrar no campo sabendo que, de certo modo, ele é o responsável pela integridade dos jogadores e cavalos. Assim terá cuidado e consciência no cumprimento de seu dever, mesmo quando sua severidade levante algum protesto dos jogadores castigados. Os jogadores apreciarão e agradecerão essa severidade, que lhes permitirá jogar com tranquilidade de saber que serão respeitados quando tiverem direito à bola.

## **3. DECISÕES RÁPIDAS**

Essa mesma velocidade do jogo exigirá do Juiz uma rapidez de decisão muito grande. O Juiz deve levar o apito na boca e fazê-lo soar imediatamente quando notar uma falta. É correto que o Art. 013 autoriza o juiz a não parar o jogo, apesar de ter-se cometido a falta, quando a sanção dessa falta possa resultar numa desvantagem para a equipe contra a qual foi cometida.

Em outras palavras: esta regra indica que o Juiz não deve apitar quando notar que a falta não prejudicou o jogador contra a qual foi cometida, e este pôde continuar a jogada.

Esta regra é possivelmente a de mais difícil aplicação, porque quando o Juiz não para o jogo pensando que apesar da falta, o gol fatalmente se produzirá. Se for feito o gol tudo bem, mas se este não se fizer o Juiz ficará numa situação difícil e indesejável. Por isso é melhor acostumar-se a apitar em seguida, e somente em casos muito excepcionais e muito evidentes deixar de fazê-lo, aplicando-se o Art. 013. Como as situações mudam muito rapidamente, se um Juiz se acostumar a deixar seguir jogada para observar se o lado ofendido foi prejudicado, muitas vezes ocorrerá que quando apitar, porque a jogada não teve o resultado previsto, já será tarde e deixará sem sanção (penalidade) uma infração que no primeiro momento pensou em dar.

#### **4. APLICAÇÃO DO PENAL**

Sancionada a falta, o Juiz, se está sozinho, deve decidir rapidamente qual é o penal que deve ser aplicado: anunciará claramente aos jogadores, nomeando o penal em vez de dar o número, galopará sem vacilar até o lugar onde deverá ser executado, colocará a bola no solo e se dirigirá para tomar sua colocação.

Se os Juizes são dois, o que apitou deve buscar a concordância do outro e por-se de acordo com ele na penalidade a aplicar; mas deverá fazê-lo sem demora, galopando até o outro e evitando grandes discussões. Só no caso de discordância evidente de critérios deverão consultar o Árbitro, mas tentando no possível evitar esta medida.

Se não houver outro jeito a não ser fazer isto, o Juiz que apitou deverá expor o caso ao Árbitro em poucas palavras, estabelecendo a situação do caso e os motivos que tem para aplicar tal ou qual penalidade. O outro Juiz dará também em poucas palavras, suas razões para opor-se, e decidida a questão pelo Árbitro, ambos se dirigirão imediatamente ao campo para cumprir com esta decisão, que deve ser acatada sem discussões.

Um Juiz nunca deverá anunciar uma penalidade sem antes consultar o outro. Exige a conveniência do jogo e impõe a cortesia devida ao companheiro.

#### **5. CRITÉRIO PARA APLICAR PENAL**

Com exceção de casos excepcionais e bem determinados, a execução das faltas deve fazer-se mediante os penais 1, 2, 3,4 e 5 previstos no regulamento, para a imensa maioria das infrações. Isto dá ao Juiz muita elasticidade para graduar a pena, mas exige dele grande segurança e uniformidade de critério.

Não é possível de antemão estabelecer em que situação corresponde aplicar cada pena, porque isto significaria entrar em uma análise que, por mais casuística que seja não poderia abranger todas as situações possíveis; mas, como norma geral, o Juiz deve lembrar o Art. 038 n° 2, que dá a pauta para estabelecer um critério. Há várias espécies de jogo perigoso e de jogo ilegal - diz esta regra - de acordo com a vantagem que se observe para uma equipe, e a correlativa desvantagem que isto significou para a equipe prejudicada.

Em consequência, para que a pena seja justa, deve-se colocar o time prejudicado pelo menos na mesma situação em que estava quando se cometeu a falta, porque de outro modo não se repararia o prejuízo sofrido por esta equipe.

Este deve ser o critério a que se ajustarão os Juizes no pólo, jogado entre cavalheiros, em que as faltas são mais devidas à velocidade e à violência do jogo do que feitas por má fé dos jogadores. Isto não significa não admitir como regra absoluta, que todas as faltas sejam involuntárias, a não ser as que, no desejo de obter uma vantagem ou de impedir que um adversário a obtenha, a mesma violência do jogo leve a cometer ações contrárias ao regulamento, que procurem uma vantagem ilícita. Neste caso deve-se penalizar.

A má fé evidente e deliberada em uma falta perigosa, ou seja, a má fé que se torna prejudicial ao jogo, são casos de exceção da regra anterior, aos quais se devem aplicar penas severas que o regulamento autoriza. A isto se refere o penal 10, autoriza a expulsão do jogador.

O penal 1 requer, para sua aplicação, que se considerem três requisitos na falta:

- 1º) que seja cometida na vizinhança do gol;
- 2º) que seja cometida para salvar um gol;
- 3º) que seja perigosa, ou que seja proposital.

O Juiz deve lembrar que este penal significa não somente anotar um gol, mas que deverá reiniciar o jogo em frente ao gol da equipe infratora, o que implica na probabilidade de outro gol. É um dos poucos casos de exceção do critério geral da pena reparação, e como toda exceção, deve aplicar-se o penal respectivo. Por exemplo, se a falta não foi perigosa ou proposital, por mais que tenha impedido um gol feito, o Juiz não pode aplicar o penal 1, e deve buscar em outros penais um que coloque a equipe ofendida na mesma situação em que estava quando a falta foi cometida. Quer dizer, deve-se sancionar um penal que lhe dê a oportunidade de anotar um gol com a mesma segurança que tinha antes da falta. A este respeito, e passando para outros penais, o Juiz deve lembrar que, no penal 2, quando o capitão da equipe prejudicada prefere cobrá-lo desde onde se cometeu a falta, os jogadores adversários deverão estar a 30 jardas da bola, mesmo quando a falta se faça à menor distância do gol. Caso se tenha que expulsar um jogador por aplicação do penal, a equipe à qual pertence deve continuar com três jogadores.

Este penal deve aplicar-se sem vacilar quando a gravidade do caso requerer, devendo o Juiz informar às autoridades do torneio e à Federação, de sua atitude e das razões que teve para adotá-la.

As palavras, conduta prejudicial ao jogo, compreendem não apenas as jogadas perigosas, mas também a desobediência dos jogadores e as atitudes ofensivas ou desrespeitosas para com o Juiz.

## **6. USO DO APITO**

O Juiz deve levar seu apito na boca para usá-lo com rapidez, mas deve fazê-lo corretamente. Lembre-se que o cronometrista tem a obrigação de parar o relógio quando ouvir o apito. Apitar somente, quando se comete falta, quando precisar parar o jogo por qualquer das causas previstas nas regras, ou quando terminar o período.

Não apitar quando se fizer um gol, ou quando a bola sair do campo pelas laterais ou pelas linhas de fundo, impulsionada por um jogador atacante. Somente apitar quando o jogo continuar apesar da bola ter saído fora. Neste caso deve-se dar duas apitadas rápidas para indicar ao cronometrista que não deve parar o relógio (Art. 009 nº 7 b).

Ao contrário, se a bola sai taqueada, por um jogador na defesa, a jogada constitui uma infração (penal 6) devendo descontar-se o tempo, e o Juiz deverá apitar imediatamente.

Quando tiver que apitar, o Juiz deve dar uma apitada única e forte (Art. 009 nº 7 a) para que o cronometrista o ouça, assim como todos os jogadores. É péssimo para o Juiz que o jogo continue depois do apito.

O jogo deve deter-se imediatamente, e constitui uma descortesia para com o Juiz a ação de um jogador que, apesar do apito, continuar a jogar. Entretanto o Juiz, apitando com força, não dará ao jogador o pretexto de não tê-lo ouvido.

## 7. FALTA ENTRE COMPANHEIROS

As faltas entre companheiros devem cobrar-se somente quando implique um perigo sério, expondo à queda ou golpe, como também o manejo do taco de tal forma que possa ferir o companheiro (Exemplo: uma bola que se quer pegar no ar com risco de golpear um jogador próximo).

Neste caso se dará um tiro livre desde o lugar de onde se produziu a infração.

O Juiz deve prevenir ao jogador que por sua equitação perigosa, ou manejo incorreto do taco, expõe seus companheiros a acidentes sérios, e que deverá moderar-se, se não for obedecido, aplicar-lhe-á penas máximas.

## 8. ESCLARECIMENTOS DO REGULAMENTO

CRUZAS - ART. 028: Uma das regras mais aplicadas é o Art. 028, em cujos incisos está encerrado quase todo o mecanismo do pólo.

Compreendem três proibições, com as devidas ressalvas:

- Ninguém pode cruzar aquele que está de posse da bola.
- Ninguém pode tomar a linha na frente daquele que está de posse da bola.
- Ninguém pode sujeitar sobre a linha na frente de ninguém.

1º) A crua penalizada é a que se comete a uma distância que encerra a possibilidade de um choque, mas quando não existe esta possibilidade, não há falta. É difícil estabelecer exatamente a que distância há perigo, porque as situações que podem apresentar-se são inúmeras, mas o que o Juiz deve levar em conta é a velocidade dos jogadores. Se a cinco metros pode cruzar-se sem perigo na frente de um jogador que venha a trote, na mesma distância a crua será fatal na frente de um jogador que corre velozmente atrás da bola.

O menor risco de choque, diz a regra atual, substituindo a antiga fórmula que dizia que um jogador era obrigado a sujeitar para evitar um choque. A amplitude dos termos usados, indicam indubitavelmente a intenção do regulamento de dar grande segurança ao jogador que tenha a posse da bola, e nos casos duvidosos, o benefício da dúvida deve estar em favor do jogador cruzado.

Agora bem: Quem está de posse da bola? A resposta é dada pelos doze incisos do Art. 028.

O sistema seguido pelo regulamento é de analisar as diversas situações possíveis entre os jogadores, estabelecendo em cada caso quem é que tem direito. Segundo outro sistema, poderiam reunir-se os casos citados, estabelecendo-se uma escala de acordo com a ordem em que deve acordar-se o direito de posse.

Assim terá direito de passagem:

1º) Dois jogadores que corram pechando-se (marretando-se) sobre a linha da bola e no mesmo sentido dela.

2º) Um jogador sozinho que corra sobre a linha da bola, no mesmo sentido dela ou de encontro dela.

3º) O jogador que corra em ângulo menor com a linha da bola e no mesmo sentido dela.

4º) O jogador que corra em ângulo menor com a linha da bola e a seu encontro.

5º) Quando nestes dois últimos casos o ângulo dos dois jogadores for igual, deve dar-se a preferência ao jogador que tenha a bola à sua direita.

O inciso a) dá-se na preferência aos jogadores que corram pechando-se, e obriga ao jogador sozinho dar-lhes passagem, mas exige que os dois jogadores estejam na linha exata da bola.

A posse da bola está fundamentada na trajetória do jogador e na trajetória da bola e nada tem a ver o fato deste ter sido o último a taqueá-la, pois o jogador perde o direito ao desviar-se da linha da bola; devendo entender-se por "linha da bola" sua trajetória e prolongação da mesma.

A posse da bola dá ao jogador o direito de taqueá-la pelo seu lado direito (do laço). Mas esse direito se converte em obrigação quando alguém vem ao encontro da bola.

Não só se proíbe a cruza, como tampouco é permitido tomar a linha da bola diante de um jogador com posse da bola, salvo a uma distância que seja impossível o choque. A distância deve estar relacionada com a velocidade dos cavalos, mas em todo caso deve ser bastante ampla.

Se um jogador entrar devidamente na linha da bola, desde este momento ele está de posse da mesma, então ninguém pode pechá-lo por detrás.

Ninguém pode sujeitar sobre a linha da bola se existir perigo de um choque com outro jogador que venha sobre esta linha. É o que se chama de "parar-se a bola", ação tão freqüente, sobretudo nas equipes de baixo handicap. O jogador que erra e sujeita, comete falta se vier outro correndo atrás. Os Juízes devem penalizar severamente estas infrações que tanto deslustram o jogo.

Penaliza-se como falta uma pechada em um adversário fazendo-o cruzar outro jogador. No regulamento atual mantém-se esta disposição, e os Juízes devem penalizar tais jogadas, por equitação perigosa, não somente porque fazem um adversário cometer falta, mas porque impedem de taquear-se a bola de forma correta.

Uma falta muito freqüente é a que se comete ao executar um "back", principalmente pelo lado de montar, muitos jogadores acostumados a virar seu cavalo cruzando, portanto a linha e arriscando que seu adversário, que vem na linha da bola, o trombe de frente ou tenha que deter. Com o propósito de garantir a segurança absoluta ao jogador que está de posse da bola, deve-se penalizar no ato as cruzas e as pechadas incorretas, como também as ameaças. Mesmo quando o jogador que cometeu a infração alegue que no último momento desviaria seu cavalo para não cruzar e que o pecharia corretamente.

O jogador que corre preocupado com a bola não pode saber se o adversário que vem correndo em seu encontro em ângulo reto irá virar seu cavalo, ou se poderá fazê-lo na velocidade em que está. Então é natural que sujeite ou que erre a bola (Art. 030 n° 6).

Os Juízes devem observar atentamente e penalizar as faltas que se produzem freqüentemente quando um jogador entrando de ponta erra a bola e vira pela direita, cruzando a linha daquele que vinha de posse.

Quando a direção da bola muda bruscamente, o jogador que se encontra na nova linha tem a posse dela, mas deve dar passagem aos jogadores que venham correndo na direção anterior, quando estes se encontrarem na impossibilidade absoluta de sujeitar, ou desviar-se a tempo para evitar um choque.

## ANEXO III

### REGULAMENTO DE "HANDICAPS"

- 1 - Todo jogador de pólo terá "handicap" relativo ao seu jogo
- 2 - Nenhum jogador poderá participar de torneios ou de campeonatos oficiais sem ter recebido "handicap".
- 3 - Os "handicaps" variarão a partir de menos 1 (-1).
- 4 - O jogador que pela primeira vez tomar parte num torneio ou num campeonato oficial receberá o "handicap" a ser estabelecido pela comissão de "handicap".
- 5 - Os "handicaps" serão alterados no fim de cada ano, após a realização de todos os torneios e campeonatos oficiais daquele ano, salvo o disposto no nº8.
- 6 - Será organizada uma comissão de "handicaps" composta de um diretor da da CBP, e de um representante de cada Federação ou Entidade, filiada a ela.
- 7 - O jogador que deixar de jogar pólo, por qualquer motivo, durante um ou mais anos, em torneios e campeonatos, mesmo que não sejam oficiais, poderá ter o seu "handicap" diminuído, porém sem nunca regredir a zero.
- 8 - O jogador que tiver seu "handicap" diminuído, em virtude do disposto no nº7 , deverá tê-lo revisto logo após o primeiro torneio ou campeonato oficial em que tomar parte, caso em que poderá retornar ao seu "handicap" anterior, qualquer que seja ele, independente do disposto no nº7.

## ANEXO IV

### TABELAS DE "HANDICAPS"

#### TABELA 1

PARA ESTABELEECER O "HANDICAP" DE UM JOGADOR

PROPORCIONALMENTE AO NÚMERO DE PERÍODOS JOGADOS

Tabela de 6 períodos

NUMERO DE PERIODOS JOGADOS	HANDICAP DO JOGADOR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Um	0.17	0.33	0.50	0.67	0.83	1.00	1.17	1.33	1.50	1.67
Dois	0.33	0.66	1.00	1.33	1.67	2.00	2.33	2.67	3.00	3.33
Três	0.50	0.99	1.50	2.00	2.50	3.00	3.50	4.00	4.50	5.00
Quatro	0.67	1.32	2.00	2.67	3.33	4.00	4.67	5.33	6.00	6.67
Cinco	0.83	1.65	2.50	3.33	4.17	5.00	5.83	6.67	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



TABELA 2

DIFERENÇA DE HANDICAP	HANDICAP QUE CORRESPONDE		
	6 PERIODOS	5 PERIODOS	4 PERIODOS
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	9	11 1/2	6
15	10	12 1/2	6 1/2
16	11	13 1/2	7 1/2
17	12	14 1/2	8
18	13	15	8 1/2

## ANEXO V

### OUTRAS DISPOSIÇÕES:

Os clubes, federações e entidades que praticam o polo devem ter suas Comissões de Ética com seus regulamentos próprios para disciplinar a prática do jogo e suas infrações. Como normas gerais devem ser adotadas:

- a. Suspensão por um torneio para todos os membros das equipes que não enviarem o juiz escalado.
- b. Multa ou suspensão, de acordo com os critérios da Comissão de Ética para jogadores excluídos temporariamente de uma partida, e obrigatoriamente suspensão caso esta exclusão se repita por mais de uma vez durante a temporada anual.
- c. Suspensão automática até a reunião da Comissão de Ética para jogadores expulsos em definitivo de um a partida.
- d. Impedir a inscrição de jogadores em torneios ou partidas, caso este não tenha efetuado o pagamento de sua taxa de “handicap” na sua Federação.
- e. Suspensão por um torneio dos membros da equipe ou equipes que tiverem derrota por WO sem motivo plenamente justificado. Em caso de reincidência durante a temporada anual, esta suspensão poderá ser agravada.
- f. Caso algum dos jogadores suspensos se apresente em campo em outra partida com suas montarias, os juízes decretarão derrota por WO para a equipe que apresentar este jogador, e anotarão na súmula esta ocorrência, que isentará os demais jogadores, em situação regular, de qualquer punição.
- g. O juiz ou juízes que não anotarem na súmula a ocorrência do WO por falta de algum (s) jogador (es) da equipe, ou das ocorrências observadas na partida (exclusão temporária, expulsão, etc...) estará (ão) sujeito (s) a penalidade no código de Ética do Clube, Federação ou Entidade organizadora da partida ou torneio.
- h. Os assistentes e empregados dos jogadores deverão se comportar com civilidade e educação durante e após a partida. A invasão de campo, agressão verbal ou física à jogadores ou aos juízes acarretará ao jogador ou jogadores comprometidos com o assistente ou assistentes infratores, penalidades que devem ser previstas na Comissão de Ética do Clube, Federação ou Entidade.
- i. A suspensão do jogador valerá para as demais Federações filiadas à CBP.

## ANEXO VI

### **Diretrizes para árbitros e jogadores**

1- Os árbitros, ao cobrarem uma infração de qualquer espécie, indicarão apenas a penalização (por ex., 60 yardas para o vermelho) não podendo dar qualquer explicação aos jogadores sobre o que foi cobrado;

2- Os jogadores não podem de modo algum questionar os árbitros, sobre a infração ou a suposta infração não cobrada. A violação desta regra será punição pelo menos com uma falta técnica;

3- Os árbitros não podem falar com os jogadores e nem esses com os árbitros, em qualquer fase do jogo, incluindo os intervalos do jogo, sobre questões relacionadas à infrações. Os infratores serão punidos com pelo menos uma falta técnica e os árbitros serão sancionados pela comissão técnica do torneio;

4- Os jogadores deverão manter uma conduta desportiva de acordo com o prestígio do jogo de pólo. Eles não podem dirigir palavrões e insultos em voz alta, mesmo aos companheiros. Os árbitros devem punir, no mínimo, com uma falta técnica;

5- A CBP assegurará que estas diretrizes sejam implementadas sem exceções, a tomar as medidas necessárias para esse fim, controlando tanto os árbitros quanto aos jogadores;

Solicitamos a cooperação de todos, jogadores, árbitros e espectadores, para levar esta iniciativa adiante, pois irá trazer harmonia entre os participantes e beneficiará o espetáculo.