

REGLAMENTO OFICIAL DEL JUEGO DE PATO.

Consideraciones generales

El Reglamento Oficial del Juego comienza así:

“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 será un placer; pero dejará de serlo si se cometen continuas faltas o discusiones que desvirtúen la cordialidad propia de jinetes, 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 de ningún modo un placer. El cumplimiento de su misión no le permitirá disfrutar de su belleza, 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 equívocos que parezcan. Aquél que no esté en situación espiritual de hacerlo no debe entrar en una cancha de Pato”.

Consideraciones generales

Caballos

- 1.- Se podrá jugar con caballos de cualquier alzada.

Tamaño de la cancha y sus condiciones

La cancha tendrá forma rectangular y sus medidas serán las siguientes:

2.-

- a) Largo máximo: 220 metros.
Largo mínimo: 180 metros.
Ancho máximo: 90 metros.
Ancho mínimo: 80 metros.

Poseerá, además, una franja de terreno libre, de *seguridad*, no menor de cinco (5) metros de ancho a cada lado de las líneas laterales, y de 20 a 30 metros, detrás de las cabeceras de cada línea extrema del rectángulo.

- b) *Líneas demarcatorias*: el perímetro de la cancha deberá estar marcado con una línea hecha con cal. Además debe marcarse, en la misma forma, las siguientes: en el *centro* de la cancha, 2 líneas de 4 metros de longitud y con 4 metros de separación entre ellas para marcar la ubicación de los jugadores en la formación inicial del juego.

En forma perpendicular a las cabeceras y a ambos costados de cada arco, habrá dos marcas de 1 metro de longitud, a 15 metros del arco.

Frente a cada arco se marcarán dos líneas de 3 metros. Una a los 5 metros y la otra a los 8 metros, destinados a indicar el lugar desde donde deben ejecutarse los penales 1 y 3. A 30 metros de cada arco se marcará la iniciación de la zona mencionada en Rgl. De Cancha N° 43 con una línea no menor a 45 metros, en forma continua, o en 3 sectores de 15 metros cada uno. Estas últimas marcas podrán reemplazarse por 2 banderines o marcas bien visibles.

- c) Los arcos se fijan en la mitad de las cabeceras. Consisten en un aro de hierro de 1 metro de diámetro, de 25 mm de ancho y de 8 mm de espesor, fijo al extremo del parante de madera. Este será de 2,70 metros de alto y de un espesor de 3 x 2 pulgadas.

En dos agujeros practicados en el aro, 0,25 m más arriba del diámetro horizontal del mismo, se colocará un medio aro de hierro redondo, de 8 mm de diámetro, con radio de 0,50 metros y con las puntas dobladas. La parte superior del medio aro se mantendrá fija a 20 cm del arco.

El arco estará provisto de una red de 1,40 m de profundidad.

Los parantes deben estar perfectamente acolchados en toda su extensión, a fin de amortiguar posibles golpes. Deben colocarse en cajones de 0,40 m de profundidad, para facilitar su rápido reemplazo.

En las 4 esquinas se fijarán otros tantos banderines, de 1,50 m de altura mínima.

El Pato

3-. El pato consistirá en una pelota de cuero, color blanco, con cámara de goma, número 5, provista de 6 asas de cuero fuerte, con un diámetro de 40 cm de manija a manija y con un peso total de 1.050 a 1.250 gramos. Para los partidos oficiales, el pato deberá estar aprobado por la Federación.

Consideraciones generales

Requisitos:

4.-

- a) El número de jugadores será de 4 por bando en todos los juegos y partidos debiendo numerarse del 1 al 4
b) El pato debe ser recogido del suelo y arrojado con la mano derecha;
c) Durante un partido un jugador puede ser sustituido por otro, solamente si no puede continuar por causas de imposibilidad física o de fuerza mayor. Estas causas quedarán libradas a la apreciación del juez.

En este caso, cuando la situación tiene lugar con un jugador de ventaja distinta al sustituido, la ventaja que debará computarse para el partido se obtendrá sumando la ventaja de los dos jugadores. Esas ventajas serán consideradas proporcionalmente al número de períodos jugados por cada uno, de acuerdo con la Tabla Nº 1, inserta al final de esta Reglamentación.

Las fracciones de 0,25 o mayores, se contarán como un tanto. Las menores de esa cantidad, no se tomarán en cuenta. Tampoco se computarán las fracciones de períodos, considerándose el período durante el cual se produce la sustitución como jugado íntegramente por el jugador de mayor ventaja.

- d) En los torneos y partidos, cada equipo podrá anotar hasta 2 suplentes, quienes podrán actuar indistintamente, en reemplazo de los titulares, en cualquier partido. La integración del equipo con algunos suplentes, deberá ser comunicada a las autoridades organizadoras, por lo menos una hora antes del partido. 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 hacerlo.

La ventaja a computarse es la de los jugadores que efectivamente jueguen.

- e) Salvo que la reglamentación del torneo establezca otra cosa, ningún jugador o caballo podrá jugar en más de un equipo.

Los suplentes, para poder jugar, deberán llenar las condiciones exigidas por la reglamentación del torneo o del partido, y el equipo deberá llenar, también, esas condiciones, después de realizada la sustitución.

Este último requisito no se exigirá cuando un equipo ha empezado a jugar reglamentariamente y, teniendo que sustituir un jugador por causa de fuerza mayor, no encuentra *bona fide*, un suplente que ponga al equipo en condiciones reglamentarias, pudiendo continuar, en esa forma, durante todo el torneo. En caso de efectuarse una sustitución, el equipo no podrá jugar con menos de la clasificación que fijan las condiciones del torneo.

En todos los partidos que se disputen correspondientes a torneos oficiales o patrocinados los jueces aplicarán una pena de 2 tantos a cada uno de los equipos que no se presenten 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 la pena.

*** insertar gráfico de cancha de pato***

Después de transcurridos 30 minutos, el equipo que no se presente perderá el partido. Si ninguno de los dos equipos lo hace dentro de ese plazo, se lo 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 conformidad de aquéllos, podrán dejar sin efecto la aplicación de la pena referida a la pérdida del partido a uno o a los dos equipos, por causas justificadas.

5.-

- a) Los partidos serán controlados por uno o dos jueces que montarán a caballo para poder mantenerse cerca del juego, y por un árbitro que permanecerá fuera de la cancha, en una posición central. Podrá prescindirse de “un” juez y del árbitro.
Las decisiones del juez serán definitivas, salvo cuando existan dos jueces y estén en desacuerdo, en cuyo caso la decisión del árbitro será definitiva.
- b) Las autoridades citadas más arriba serán nombradas por la Comisión Organizadora del torneo o partido, no pudiendo ser recusadas.
En los partidos internacionales, el nombramiento se hará de común acuerdo.
- c) Solamente los capitanes de los equipos tendrán derecho a tratar con el juez o los jueces, de acuerdo a lo dispuesto en el Art. 47 de las Reglas de Cancha.
- d) La autoridad de los jueces y árbitro se extenderá desde la hora que un partido debe comenzar hasta el final del mismo.
Todas las cuestiones que se promuevan fuera de ese tiempo podrán ser sometidas, por los capitanes de los equipos, a la Comisión Organizadora del Torneo o partido. La decisión de ésta será definitiva.

Cronometrista y anotador de tantos

6.-

- a) En todos los juegos y partidos se designarán un cronometrista oficial y un anotador de tantos.

Duración del Juego

- a) Cada período de juego constará de 8 minutos, sin que deba rebajarse el tiempo jugado demás.
Los intervalos entre cada período serán 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 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. Todas las fracciones de un tanto se computarán como medio tanto.
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, salvo lo prescripto por la Regla número 30.
- d) Todos los períodos, salvo el último, terminarán después de transcurrido el tiempo establecido, tan pronto como el pato salga afuera, caiga al suelo, se cometa una infracción o se convierta un tanto.
- e) Se hará sonar una campana 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 período.
- f) El último período terminará con el primer toque de campana, donde quiera que se halle el pato, salvo en caso de empate, en cuyo caso se continuará jugando hasta tanto ocurra cualesquiera de los casos del inciso 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, salvo el caso de un empate en el último período, en cuyo caso la penalidad será cumplida de inmediato, y el período continuará hasta tanto que el pato salga de juego.
- h) *Detención del juego*: el juego será detenido por indicación del juez cuando se ha convertido un tanto; cuando se ha cometido una infracción; por amontonamiento de jugadores en la levantada; cuando el pato se ha deteriorado o roto, o por accidente de jinetes o caballos.
En estos dos últimos casos se procederá a detener los relojes hasta la reanudación del juego por orden del juez y el tiempo transcurrido no será computado como jugado.
- i) 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.

- j) En caso de concederse una penalidad dentro de los 20 segundos del final de un partido, el cronometrista, antes de hacer sonar la campana final, concederá 20 segundos, contados desde el momento en que el pato es arrojado, o al hacerse efectiva la penalidad.
- Si se marcara un tanto después de haberse jugado el pato, la campana final debe hacerse sonar si el tiempo normal del partido ha terminado. El partido terminará, como siempre, con el *primer tañido* de la campana final.
- k) 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 se estaba cuando fue interrumpido, ya sea en lo que se refiere al número de tantos marcados y períodos jugados, como la posición del pato, en la primera oportunidad favorable, a decidirse por la Comisión Organizadora del torneo.

Como se gana un partido

8.- El bando que anota más tantos ganará el partido.

Equipo de los jugadores

9.- Los jugadores deben presentarse equipados de la siguiente forma:

- Con cubre cabeza reglamentario;
- Con camisa o camiseta con los colores del Campo;
- Con la insignia correspondiente en el pecho;
- Con pantalón blanco de montar;
- Con botas de montar, negras;
- 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 o sobre un paño prendido a la espalda. Desde estar confeccionado para las camisas de color claro y en paño blanco para las de color oscuro o paño negro. Sus dimensiones deben ser de 30 cm por 18 cm.
- Los cuatro jugadores de cada equipo deben presentarse de modo uniforme.

Reglas de cancha

Adjudicación de arcos y derecho de salida

Antes de comenzar el partido los cuadros se colocan en sectores opuestos de la cancha y los jugadores, en veloz carrera, sin disminuir el aire, intentarán levantar el pato que se hallará a un costado del centro de la cancha. El cuadro que más veces haya conseguido levantar el pato, tendrá derecho a elegir arco, y a efectuar la primera jugada de salida.

Si se registrara empate en la levantada inicial, la elección del arco y, consecuentemente, el derecho a iniciar el juego, será echado a la suerte.

Iniciación del juego

1.-

- a) *Jugada de salida:* La efectuará el equipo que haya ganado la levantada inicial o el sorteo, en caso de haberse producido empate en la misma.
- b) Un jugador de ese equipo, colocado fuera de la cancha y dentro del “cajón” de 2 metros de ancho, demarcado al efecto, en el lado izquierdo de la dirección de su ataque, a la voz de “JUEGUEN”, efectuará un pase que deberá traspasar, sin tocar el suelo, la línea demarcatoria de un semicírculo de 8 metros de radio, marcado a ese fin.
Si en el momento de desprenderse del pato, su caballo está totalmente fuera de la cancha, su jugada será anulada.
- c) Si el jugador en posesión del pato no considera oportuno hacer un pase a un compañero puede arrojar el pato traspasando la línea de 8 metros, poniéndolo, de esta manera, en juego.
- d) Una vez dada la orden de juego, el jugador deberá desprenderse del pato dentro de 5 segundos. Si no lo hiciera en ese lapso, la salida corresponderá al equipo contrario.

Cómo se marca un tanto

2.- Sólo se considera tanto cuando el pato queda alojado en la red, o se deslice al través de la misma hasta caer al suelo.

Reanudación del juego

3.-

- a) Después de cada tanto efectuará el saque el equipo contrario del que lo convirtió, con las formalidades de la “jugada de salida” (Art. 1º, inc. A, B y C).
- b) El juez galopará normalmente hasta el lugar de salida y entregará el pato al bando que debe efectuarla, dando la voz: “JUEGUEN”.
- c) En las demás salidas el juego se reanudará en el lugar donde se produjo la detención, en la siguiente forma: los bandos formarán separados entre sí por cuatro metros de distancia alineados frente a frente dos jugadores de cada equipo. Un tercer jugador...etc. (Ver 1.a del Reglamento de Juego).

Cambio de arco

4.-

- a) Después de cada período, los cuadros 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, permitiera la alineación equivocada de los bandos, suya es la responsabilidad y al primer tanto hará efectuar el cambio de lado.

Pato fuera de juego

5.- 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, pero el tiempo se descuenta solamente de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 1, artículo 7.

Pato fuera de la cancha

6.- Se considera que el “pato está fuera de la cancha” cuando impulsado por un jugador o golpeado por un caballo, ha transpuesto la línea demarcatoria de la misma o su prolongación hacia arriba, o cuando, en poder de un jugador, el montado de éste, pise fuera de la cancha.

7. -

- 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 desde el lugar marcado a ese fin^[1].
- b) Para la reiniciación 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 la cancha¹.

Caso de duda

8.- En caso de que el juez no pueda determinar qué equipo ha sacado el pato de la cancha, con ambos bandos en formación de salida, reanudará el juego arrojando el pato al aire entre ambos equipos.

Pato sacado de la cancha por dos jugadores que lucha por su posesión (cinchada)

9.- 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 7, inc. B.

Pato deteriorado o roto

10.- 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.

Desarrollo del juego

11.- La trayectoria de los jugadores en la cancha y como consecuencia del desarrollo del juego están regidos por:

- 1) la línea general del juego;
- 2) el derecho de paso de cada jugador;
- 3) el derecho de levantar el pato, y
- 4) por el derecho a tomar y la obligación de ofrecer el pato.

Línea general del juego

12.-

- a) Es la línea imaginaria que va en dirección general hacia donde se dirige el juego. En la línea del juego deben distinguirse dos sentidos:
 - el sentido del ataque y
 - el sentido del contraataque.
- b) *Sentido del ataque*: está definido por la dirección del jugador que lleva el pato en su poder o por la del último que la llevaba, si éste hubiera caído al suelo.
- c) *Sentido del contraataque*: es el que sigue la dirección contraria a la del ataque. El jugador que corra en esa dirección establece un nuevo sentido del ataque desde el momento en que está en posesión del pato, o haya adquirido el derecho de levantarlo.

Derecho de paso

13.-

- 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.
- b) Los jugadores que corren en el sentido del ataque, tienen prioridad en el uso del “derecho de paso”.
- 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 más jugadores que corren en la línea de juego, ya sea en el ataque ya 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 cubrir el pato o impedir que sea tomado por el adversario. (Pato cubierto, ver Art. 19 inc. D).
- g) Un jugador puede recostar su caballo (pechar) sobre el de un adversario hasta desviar a éste de su derecho de paso, pero siempre que cumpla con lo establecido en las Reglas: Art. 24, inc. A), D) y G), art. 25.
- h) Dos jugadores que luchan por la posesión del pato, tienen derecho de paso.

Derecho de levantar el pato

14.- Si en la jugada de salida o en las incidencias del juego el pato cayese al suelo, podrá ser recogido por el jugador a quien le asiste el derecho de hacerlo, ya sea propio o adquirido.

En la jugada de salida

15.-

- a) En la jugada de salida tiene derecho a recoger el pato en principio, el jugador N° 3, o el que haga de receptor, del equipo en cuya zona cae el pato luego de ser cacheteado.
- b) En el caso particular de que el pato cacheteado cayera 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 faltas. Pero si ese jugador va en busca del pato, deberá levantarlo sin modificar el aire de marcha de su caballo ni dar vueltas sobre él.
- c) No obstante lo establecido en los incisos A) y B) de ese artículo, 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 N° 17).
- d) En caso de confusión o amontonamiento de jugadores o infracciones simultáneas, el juez detendrá el juego y repetirá la salida.

En las incidencias del juego

16.-

- a) Si durante el desarrollo del 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.
- b) En principio tiene derecho a levantar, el jugador cuyo derecho de paso, al coincidir con la línea del pato, le permita recoger éste sin modificar su dirección de marcha.
- 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 encuentre a la izquierda de la línea del pato.
- d) Si el pato cae al suelo se considera que el sentido del ataque no cambia hasta que los jugadores que corrian 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 la prescripción de los incisos B) y C).
- 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) En caso de confusión por amontonamiento de jugadores o infracciones simultáneas, el juez detendrá el juego y efectuará una jugada de salida.

Transferencia del derecho a levantar

17.-

- a) Cuando un jugador adquiere el “DERECHO A LEVANTAR”, de acuerdo con el inciso B) de la Regla 16 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 de levantar”, dicho jugador no debe sujetar o disminuir la velocidad de su caballo para evitar que el otro jugador pueda atropellarlo.
- 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 inciso A), no puede atropellar desde atrás al adversario que está haciendo uso legítimo de ese derecho, aún en el caso de que su montado fuera más veloz.

Forma de levantar el pato

18.-

- a) En principio el pato deberá ser recogido con el caballo en movimiento, salvo la excepción establecida en la Regla 15, inciso 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°. Si fracasase 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 (unos 9 metros) debiendo, al hacerlo, salir de la línea de juego.
- b) En ningún caso podrá ser pechado ni molestado el jugador que tenga derecho a recoger el pato y que ostensiblemente trate de hacerlo.

Manejo del pato

19.-

- 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 jugador que recibe un pase podrá hacerlo con cualquier mano o con ambas, pero de inmediato deberá pasarlo a la mano derecha.
- c) 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, contrae – de hecho – la obligación de desprenderse del pato por medio de un pase. El juez contará mentalmente diez segundos partiendo desde el mismo momento en que el jugador excede esa línea y si dentro de esa fracción de tiempo el jugador no efectuó el pase, su equipo será penado. Esta regla será también de aplicación en la “cinchada”.

Si dicho jugador convierte un tanto mientras el juez cuenta los 10 segundos citados, el tanto no será válido ²¹.

- d) 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 Artículo 13, inciso F).
- e) Tanto los pases como los tiros al arco deberán efectuarse en un solo movimiento continuo si un adversario se encuentra en condición de tomar el pato. Cualquier detención en el movimiento del brazo o posición incorrecta de éste, será considerada falta (“negada”).
- f) Si el jugador en posesión del pato no tiene ningún adversario colocado a distancia de cinchada, puede dar a éste el destino que desee.

De la posesión del pato

20.- *Derecho a tomar el pato:* 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.

21.-

- a) *Obligación de ofrecer:* Cuando un jugador de equipo adversario se encuentre ubicado *en posición y distancia de tomar el pato*, el jugador que lo lleva contrae la obligación de “OFRECERLO” con el brazo estirado, perpendicular al cuerpo. 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, a su brazo o mano estirados perpendicularmente o a su cuerpo, será considerado falta. (“Negada”). Se considerará no obstante, que el jugador continúa ofreciendo cuando tanto un pase como un tiro al arco se efectúen impulsando el pato desde el lado del lazo del jugador y partiendo desde la posición de “ofrecer”. Si el jugador cruzara el tuse de su montado para impulsarlo desde esa posición, ese movimiento será considerado falta (“Negada”).
- b) El jugador que levante el pato teniendo a su lado a su 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 del suelo no se le podrá tratar de arrebátárselo hasta que haya recuperado su posición sobre la montura, en un tiempo normal.
- c) Si en la situación prevista en la primera parte del inciso anterior, a juicio del juez, 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.

22.-

- 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 N° 21, inciso A).
- 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, deberán hacerlo a fuerza de pierna, solamente.
- d) Durante la cinchada, ambos jugadores contraen la obligación de llevar en forma bien visible para el juez o los jueces, la mano que maneja 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 laguna parte de los caballos.
- f) La cinchada deberá llevarse a cabo 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, tirar de él.
- h) La cinchada terminará entre los jugadores que la inicien y ningún otro jugador puede entorpecerla.
- i) Si durante la jugada 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 en forma involuntaria.

23.- Si la vivacidad del juego decae durante una cinchada, el juez contará 5 segundos. 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 el penal N° 6.

Equitación peligrosa

24.- Un jugador, esté o no en posesión del pato, puede pechar a un contrario, pero no cabalgar en forma peligrosa, como por ejemplo:

- a) Pechando en un ángulo que resulte peligroso para un jugador o su montado (Mayor de 45°).
- 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 a su caballo a través o por sobre las manos o patas de otro caballo, a riesgo de hacerlo caer (“Raboneada”).
- d) Pechando a 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.
- 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 (“sandwich”).

Juego brusco y desleal

25.-

- 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 o rebenque a otro caballo que no sea el propio.
- b) Está prohibido castigar al caballo, propio o ajeno, con el pato.

Caballos inhabilitados para jugar

26.- No se permitirán caballos tuertos, mañeros, padrillos, torunos o que estén fuera del debido control.

27.-

- 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.

Partes prohibidas del equipo del caballo

28.-

- 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, 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 cm³ (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.

Prendas prohibidas para los jugadores

29.-

- 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.

Accidente o desperfecto en la montura

30.-

- a) Si un caballo cae o se manca, o si un jugador o caballo se lesionan, o en caso de desperfecto en el apero de un caballo que, en opinión del juez, puede significar un peligro para el jugador o para los otros jugadores, el juez hará detener el juego. Lo que constituye una caída, se deja a criterio del juez.

- b) Si un jugador cae de su montado, el juez no debe detener el juego, salvo que crea que el jugador se ha lastimado.
- c) Cuando el juego ha sido detenido de acuerdo con la cláusula A) vista más arriba, el juez reiniciará el juego con una “salida” 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 lastimado.
- e) En los casos de rotura de freno, rienda o cincha, el juez detendrá el juego.

Jugador desmontado

31.- Ningún jugador desmontado puede tomar el pato ni intervenir en el juego.

Retiro de un jugador

32.- Si el juez hiciera retirar a un jugador de la cancha, deberá seguir cuatro contra tres.

Prohibición de entrar a la cancha

33.- 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 laterales o traseras para procurárselo. Nadie puede entrar a la cancha para ayudarle.

Zona de seguridad

34.- Nadie podrá entrar dentro de la zona de seguridad durante el juego, salvo los jugadores, los jueces, el árbitro y los ayudantes del juez.

Facultad de los jueces

35.- Si durante un partido surgiera cualquier incidente o cuestión no prevista en estas Reglas, tal incidencia o cuestión será decidida por el juez o los jueces. Si los jueces no están de acuerdo, la decisión del árbitro será definitiva.

Faltas

36.- Serán consideradas faltas:

- a) Las infracciones comunes a las Reglas de Cancha, propias de las alternativas del juego, negadas, cruces, charqueados, raboneadas, etc.
- b) LA CONDUCTA PERJUDICIAL AL JUEGO, que puede originarse en las siguientes situaciones:
 - 1) Protestar fallos del juez
 - 2) Reclamar sobre presuntas infracciones que el juez no ha penado
 - 3) La reiteración del juego peligroso (Regla 24, incisos de A) hasta G))
 - 4) La deliberación evidente o la irresponsabilidad de una jugada peligrosa.
 - 5) La reiteración del juego brusco o desleal (Regla 24, inc. A)).
 - 6) Las agresiones verbales ofensivas o contrarias a la buena educación proferidas contra el juez, adversarios, compañeros o público.
 - 7) Las actitudes ofensivas o contrarias a la buena educación asumidas contra el juez, adversarios, compañeros o el público.
 - 8) Toda otra actitud que también sea contraria al espíritu que anima las Reglas de la Cancha.

37.-

- a) Si el juez detiene el juego por haberse cometido una falta deberá aplicar una penalidad que coloque al equipo perjudicado en una situación equivalente a las 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.

- b) De acuerdo a lo expresado en el inciso A) 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 resultasen desventajosas para el bando contra el cual se ha cometido la falta.

38.-

- a) Para facilitar la apreciación de las faltas cometidas y las penas a aplicar 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.

39.-

- a) Existen varios grados de juego peligroso y de juego antirreglamentario, pero la gravedad de estas faltas, cuando sean cometidas en perjuicio del bando atacante, aumenta 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) El juez aplicará penalidades por CONDUCTA PERJUDICIAL AL JUEGO de acuerdo a la importancia de ésta y sin perjuicio que las hubiera aplicado para castigar el juego peligroso o antirreglamentario mencionado en el inciso anterior.

Penalidades

Penal N° 1

40.- Si ante la inminencia de un tanto se cometiera una falta peligrosa en perjuicio del bando atacante, el juez concederá el tanto. Y de acuerdo al grado de peligro que a su criterio involucre la falta, queda facultado para castigar, además, al equipo infractor, con un penal N° 2 o N° 3.

Penal N° 2

41.- 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 metros, lo ejecutará libremente y con un tiro directo al arco. Sus compañeros deberán formar detrás suyo y los jugadores del bando ofensor no podrán interceptar el tiro al arco. Quién ejecute la pena deberá hacerlo con el caballo detenido.

Penal N° 3

42.- Será aplicado de la siguiente manera: UN (1) tiro al arco desde 8 metros, pudiéndose hacer un pase, o directamente al cesto. Los jugadores contrarios quedarán en libertad de ponerse donde les convenga, pero siempre dentro de la cancha, a una distancia no menor de 3 (tres) metros de quien ejecuta el tiro, quien lo hará con el caballo detenido. Los jugadores deberán permanecer montados.

Penal N° 4

43.- Este penal se aplicará cuando se cometa una falta no peligrosa en perjuicio del bando atacante cuando éste avanza en el sentido de su ataque o, en la opinión del juez, se encuentra en una situación propicia para iniciarlo.

Se efectuará del siguiente modo:

- a) Cuando el juez cobre la falta a favor del bando atacante, anunciará en voz alta PENAL NUMERO CUATRO, o “ENTRADA HASTA 25 METROS”.
- b) El jugador ofendido podrá, desde ese momento, poner su caballo a cualquier velocidad para efectuar la jugada del caso.
- c) El jugador que corra con el pato no puede ser molestado en ninguna forma hasta que se desprenda de él.
- d) El jugador puede desprenderse del pato durante su carrera, pero si lo hace después de haber transpuesto totalmente la línea demarcatoria del área de 25 metros, el juez aplicará un Penal N° 6 a favor del bando adversario.
- e) Si el equipo defensor no cumple con lo establecido en el inciso C), el juez aplicará una penalidad de mayor severidad.

Penal N° 5

44.- Este penal se aplicará cuando se cometa una falta no peligrosa en perjuicio del bando atacante cuando éste no avance en el sentido de su ataque, o, en la opinión del JUEZ, tampoco se encuentre en una situación propicia para iniciarlo.

Se aplicará en la misma forma establecida para el penal número 4 (cuatro), pero en la línea de media cancha.

Penal N° 6

45.- Se aplicará a todas las faltas simples o no peligrosas cometidas por el bando atacante en perjuicio del bando defensor.

Se ejecutará del siguiente modo:

- a) El juez entregará el pato a un jugador del bando ofendido, que lo recibirá con su caballo detenido.
- b) Los demás jugadores deben colocarse a no menos de tres (3) cuerpos de caballo (nueve metros) de distancia, delante del jugador que recibirá el pato orientado en el sentido de su ataque.
- c) Si éste se aplicara dentro de 25 metros, el jugador que ponga en juego el pato, lo hará desde la línea de los 25 metros, en la proyección longitudinal de donde fue cometida la falta.
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 una pena de mayor severidad.

Penal N° 7

46.- El juez quedará facultado para excluir un jugador del juego, y para aplicar la penalidad al equipo al que ese jugador pertenece, cuando considera que ha incurrido en conducta perjudicial al juego. El jugador excluido no será reemplazado.

Relaciones con el juez

47.-

- a) Ningún jugador puede protestar fallos del juez ni hacerle reclamos sobre presuntas faltas.
- b) Si hubiera necesidad de hacer con el juez alguna consulta, ésta le será formulada por el capitán del equipo, siempre que no se cuestionen los motivos de una penalidad.
- c) La inobservancia de los incisos A) y B), será considerada “conducta perjudicial al juego”.

TABLA DE JUGADORES

Número de períodos jugados	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

^[1] 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.

^[2] Para contar mentalmente 10 segundos, se contará pausadamente del 501 al 510.