

REGULAMENTO BRASILEIRO DE POLO

MARÇO DE 2026



FPP
Federação
Paulista
de Polo

FEDERAÇÃO PAULISTA DE POLO

REGULAMENTO BRASILEIRO DE POLO

NOTA PRELIMINAR

As Regras de Jogo e o Código de Faltas válidos, vigentes e aplicáveis são e serão, em todos os momentos, aqueles que constam no site da Federação Paulista de Polo:

<https://www.fppolo.com.br/regulamentobrasileirodepolo>

O conteúdo do presente documento reflete os textos de ambos os corpos normativos, atualizados em fevereiro de 2026. Eventuais modificações que possam ser introduzidas posteriormente a essa data, tanto nas Regras de Jogo quanto no Código de Faltas, serão tornadas públicas mediante (a) comunicação aos clubes e jogadores afiliados por e-mail e mensagens nas redes sociais (WhatsApp e Instagram), e (b) inclusão no site da Federação Paulista de Polo.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O jogo de polo, por suas características próprias, exige que seus regulamentos sejam estritamente respeitados por todos que o praticam. Em cada infração há um grau de perigo que pode até resultar em acidentes graves. É necessário evitá-las para manter o jogo em um elevado nível de correção e cavalheirismo.

Isso cria obrigações que devem ser consideradas permanentemente por todos que participam do polo.

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 frequentemente por infrações. Portanto, é dever dos jogadores evitá-las, para que o jogo seja mais agradável. Os membros das equipes, especialmente os capitães, devem evitar que seus companheiros tenham comportamento desleal. Se algum deles cometer uma falta, deverá pedir desculpas ao jogador vítima da infração e, se for o caso, ao juiz.

A tarefa do juiz é carregada de responsabilidades. Os juízes merecem respeito, assim como suas decisões, mesmo quando o jogador entende que houve um equívoco.

Jogar polo é um prazer, mas deixará de sê-lo com faltas e discussões contínuas que impeçam o ambiente de cordialidade, esperado por aqueles que praticam o esporte.

SEÇÃO 1 – REGRAS DE JOGO (PRELIMINARES)

1.1. Campo de polo

a) As medidas de um campo de polo serão as seguintes:

- Comprimento: 230 metros (mínimo) a 275 metros (máximo).
- Largura: 130 metros (mínimo) a 146 metros (máximo).



O campo de polo também deverá ter faixas de terreno livre de aproximadamente 10 metros de largura em cada lado das linhas laterais, e de aproximadamente 30 metros atrás de cada linha de fundo. O campo de jogo e essas faixas de terreno livre constituem, em conjunto, a intitulada zona de segurança.

b) A largura dos gols será de 7,30 metros.

c) Os postes (balaies) dos gols terão pelo menos 3 metros de altura e deverão ser suficientemente leves para quebrarem caso sejam atingidos violentamente.

d) As tábuas laterais não deverão exceder 0,27 metro de altura.

1.2. Tamanho da bola

O diâmetro da bola deverá ser de 78 a 80 milímetros, e o peso deverá variar entre 120 e 135 gramas.

1.3. Zona de segurança

a) Ninguém poderá entrar no campo durante o jogo, por nenhum motivo, exceto jogadores e juízes. O jogador que precisar de um taco, um cavalo reserva ou outra ajuda de pessoa externa deve se dirigir às tábuas, às linhas laterais ou à linha de fundo.

b) Ninguém poderá entrar na zona de segurança durante o jogo, exceto jogadores, juízes, árbitro, auxiliares de juiz e peticeiros (auxiliares) dos jogadores.

c) Quando o jogo estiver interrompido, o juiz poderá permitir a entrada do peticeiro (auxiliar) do jogador para lhe entregar um cavalo para troca ou auxiliá-lo em relação ao equipamento, com o objetivo de não atrasar desnecessariamente a partida.

d) Durante o jogo, a troca de cavalos só poderá ocorrer nas cabeceiras do campo ou nas laterais das tábuas até a sinalização das 60 jardas. Não poderá haver cavalos estacionados em nenhum outro lugar do campo.

1.4. Equipes e handicap

a) Serão 4 jogadores por equipe em todas as partidas.

b) Nenhum jogador poderá manejar o taco com a mão esquerda.

c) Para a participação em torneios oficiais em qualquer época do ano e em um clube filiado à Federação Paulista de Polo, é obrigatório que os jogadores estejam com a sua taxa de handicap quitada.

d) Em todas as partidas disputadas correspondentes a torneios oficiais, após transcorridos 30 minutos, a equipe que não se apresentar perderá a partida. Se nenhuma das equipes o fizer dentro desse prazo, ambas perderão a partida (se o torneio for no sistema à americana) ou ambas serão eliminadas (se o torneio for em formato eliminatório).

Se um jogador chegar atrasado por qualquer motivo, será aguardado pelo tempo regulamentar, findo o qual sua equipe poderá iniciar a partida, excepcionalmente, com 3 jogadores. Caso, uma vez iniciado o encontro, o titular ou um substituto se apresente para



jogar, somente poderá fazê-lo mediante autorização do juiz e desde que o jogo esteja interrompido.

Se a partida for em formato handicap, será considerado como se efetivamente jogasse o titular. No caso de ingresso de um substituto, será aplicada a regra geral de substituições. Se, por qualquer circunstância, uma equipe ficar com apenas dois jogadores, a partida será suspensa e será considerada perdida, salvo no caso de 2 jogadores da mesma equipe receberem um segundo cartão amarelo dentro dos mesmos dois minutos, situação em que a equipe poderá continuar jogando com 2 jogadores até que se cumpra a penalidade de dois minutos aplicada.

e) As comissões organizadoras dos torneios ou partidas, ou os juízes com a concordância daquelas, poderão deixar sem efeito a penalidade referente à perda da partida por uma ou por ambas as equipes, por motivos justificados.

f) Nos torneios no sistema à americana, a equipe que der W.O. poderá continuar jogando, porém sem contabilizar os pontos ou os gols de todas as partidas do torneio.

g) As equipes devem respeitar os limites de handicap de cada torneio. Todos os clubes filiados zelarão pelo estrito cumprimento dessa norma, não permitindo a prática do jogo aos jogadores que não cumpram essa obrigação.

h) Jogadores menores de idade estarão possibilitados de entrar em qualquer competição oficial via autorização dos pais ou responsáveis. Os menores de idade que estiverem jogando um torneio oficial pela primeira vez ingressarão com o handicap -1 e na categoria temporário (T). Eles podem ter seu handicap revisto pela comissão responsável ao longo da temporada.

i) Aos jogadores estrangeiros com handicap no exterior e/ou com o primeiro handicap, e que não tenham competido nos últimos 12 meses no Brasil, será considerado o seu handicap máximo no exterior.

Esse handicap poderá ser modificado a qualquer momento da temporada, a critério da Comissão de Handicap da Federação Paulista de Polo. Se, durante um torneio, o handicap de um jogador for modificado, ele e sua equipe poderão continuar participando, ainda que ultrapassem o limite máximo do torneio, concedendo-se o handicap de vantagem correspondente.

j) O descumprimento do disposto neste artigo dará lugar à intervenção da Subcomissão de Disciplina ou do Conselho Diretivo para apurar e delimitar responsabilidades do jogador e/ou do clube.

1.5. Suplentes

a) Durante uma partida, um jogador somente poderá ser substituído se não conseguir continuar por impossibilidade física, força maior ou sanção disciplinar. Essas causas ficarão a critério do juiz. Quando a substituição ocorrer por jogador de handicap menor que o do substituído, será considerado o handicap do titular para toda a partida.

Quando a substituição ocorrer por um jogador de handicap maior, deverão ser somados os handicaps de ambos proporcionalmente ao número de períodos jogados por cada um,



descontando-se o handicap do jogador substituído como se tivesse jogado todos os chukkers previstos.

Frações de 0,25 gol ou superiores contarão como um gol, enquanto frações menores não serão consideradas.

Em caso de sanção disciplinar, o suplente não poderá ter handicap maior que o jogador expulso.

b) Em torneios e partidas, cada equipe poderá utilizar até 3 suplentes (com ao menos 1 titular em campo), salvo regulamentação especial. A utilização de suplente deverá ser comunicada às autoridades organizadoras antes da partida. O handicap a ser considerado será o dos jogadores efetivamente em campo.

c) Salvo regra especial do torneio, nenhum jogador ou cavalo de polo poderá atuar em mais de uma equipe durante a mesma competição. Os substitutos deverão cumprir as condições exigidas pelo regulamento do torneio ou da partida, e a equipe também deverá atender a essas condições após a realização da substituição. Esse último requisito não será exigido quando uma equipe tiver iniciado a partida de forma regulamentar e, tendo que substituir um jogador por motivo de força maior, não encontrar um substituto que coloque a equipe em condições regulamentares.

Em casos excepcionais e de força maior, se não houver suplente que mantenha a equipe dentro dos limites do torneio, o suplente poderá atuar durante todo o torneio, desde que mantenha a equipe dentro do limite máximo de handicap. Se, em torneio com handicap, a equipe ficar abaixo do mínimo, deverá jogar com esse handicap menor.

1.6. Equipamentos para jogadores

a) Não serão permitidas esporas afiadas ou pontiagudas.

b) Não serão permitidas fivelas ou botões em botas ou joelheiras que possam danificar o equipamento de outro jogador.

c) É obrigatório o **uso de capacete com fechamento de 3 pontas** em torneios e partidas.

d) Se as cores dos uniformes forem semelhantes, a equipe que deverá trocar seu uniforme será decidida por sorteio.

e) **Jogadores menores de 18 anos serão obrigados a usar óculos de proteção.**

1.7. Equipamentos para cavalos

a) Podem ser utilizados cavalos de qualquer altura.

b) Não serão permitidos cavalos cegos de um olho, indóceis, coiceiros ou fora de controle adequado. Caso o juiz observe tais comportamentos, deverá solicitar a troca imediata do cavalo.

c) Não serão permitidas anteolheiras.

d) São permitidas ferraduras com rebordo apenas na borda interna.



e) Não serão permitidos pregos ou parafusos salientes. São admitidos tacos ou cravos fixos ou móveis, desde que colocados no talão da ferradura traseira e não excedam 2 centímetros cúbicos.

1.8. Diferenciação entre juízes oficiais e não oficiais

Os juízes de polo distinguem-se entre os inscritos na Federação Paulista de Polo (mencionados no site oficial) e os juízes não oficiais, que atuam ocasionalmente.

Os juízes não oficiais também devem observar as Regras de Jogo e estão sujeitos às sanções do Código de Faltas.

1.9. Juízes oficiais

A Federação Paulista de Polo, como ente regulador, é responsável por garantir o cumprimento das regras, prevenir acidentes e promover o esporte.

Entre suas atribuições estão:

- Manter e administrar o registro dos juízes.
- Habilitar e, se necessário, revogar registros.
- Definir designações e escalas de juízes para as partidas.
- Avaliar periodicamente a atuação e aptidão dos árbitros.
- Promover cursos de capacitação e categorizar juízes e árbitros.

Os juízes oficiais somente poderão atuar no Brasil se estiverem registrados e disponíveis para a temporada, com aceitação formal da Federação Paulista de Polo.

Juízes e demais oficiais são corresponsáveis, junto aos jogadores, por preservar os valores do polo: respeito, cavalheirismo e fair play.

1.10. Considerações sobre a atuação dos juízes

a) As partidas serão controladas por 1 ou 2 juízes montados a cavalo. Quando houver 2 juízes, 1 árbitro deverá ser designado para a partida e permanecerá fora do campo. Em caso de divergência entre os juízes, prevalecerá a decisão do árbitro.

b) Os juízes serão nomeados pela Comissão Organizadora e de Arbitragem do torneio, e essas definições não poderão ser recusadas.

c) Nenhum jogador poderá reclamar de falta com juiz, nem exigir explicações sobre decisões tomadas durante o jogo. Apenas os capitães poderão tratar questões do jogo com os juízes.

d) A autoridade dos juízes e árbitros se estenderá desde a hora marcada para o início da partida até 30 minutos após seu término.

e) Os juízes deverão usar a vestimenta oficial: calças brancas e camisetas disponibilizadas pela organização, bem como capacetes em formato regulamentado.



f) Caso surja qualquer situação não prevista nestas regras, caberá ao juiz decidir. Se houver 2 juízes e discordância, a decisão definitiva será do árbitro.

1.11. Bandeirinhas

Em todas as partidas serão designados bandeirinhas. Eles se posicionarão em cada arco e sinalizarão o gol agitando a bandeira acima da cabeça. Caso a bola saia pela linha de fundo, moverão a bandeira horizontalmente na altura dos joelhos.

1.12. Cronometrista e anotador de gols

Em todas as partidas haverá 1 cronometrista oficial e 1 anotador de gols (pode ser a mesma pessoa).

SEÇÃO 2 – DURAÇÃO, INÍCIO E COMO SE GANHA UMA PARTIDA

2.1. Termos comuns e regras

a) Falta: qualquer infração às regras do jogo.

b) Estados da bola:

- Bola em jogo: no throw-in, quando deixa a mão do juiz, nos saques ou pênaltis, quando é golpeada, ou quando há a tentativa de golpeá-la.
- Bola fora de jogo: quando um gol é marcado, quando sai pelas linhas laterais, ou quando sai pelas linhas de fundo.
- Bola morta: quando o juiz apita ou soa a campainha para encerrar o chukker.
- Jogo parado: quando a bola está morta ou fora de jogo.
- Jogo neutro: quando nenhum lado tem vantagem.

c) Throw-in: cada equipe se posiciona a 5 jardas do juiz, deixando uma linha imaginária entre elas.

d) Offside: o jogador que entrar pelo lado incorreto **só poderá participar do jogo após ultrapassar o companheiro mais próximo corretamente posicionado.**

2.2. Como se ganha uma partida

a) Vence a equipe que marcar mais gols. Considera-se gol quando a bola ultrapassa totalmente a linha entre os postes (balaio).

b) Nos jogos com handicap, a equipe de maior handicap concede gols de vantagem conforme a diferença entre os totais, proporcionalmente ao número de chukkers jogados.

c) Se a bola entrar em um poste (balaio), o juiz soará o apito e executará um throw-in do poste em direção à tábua mais próxima. Uma exceção é quando isso ocorre como consequência da execução de um penal 2 (30 jardas ou do local), quando será marcada uma falta local contra a equipe executora.



d) Quando atuarem 2 juízes e um deles soar o apito para marcar uma falta ao mesmo tempo em que se converte um gol ou em que a bola saia de jogo pela linha de fundo, seja impulsionada por um jogador da equipe atacante ou por um jogador da equipe defensora, a jogada será validada desde que a infração não seja confirmada pelo árbitro.

Para que essa situação ocorra, são necessárias as seguintes condições:

- Que atuem 2 juízes.
- Que um deles marque uma falta e o outro não concorde.
- Que o árbitro decida que não houve falta (ou que não haja árbitro na partida).
- Que a jogada tenha sido concluída em gol, ou que a bola tenha saído de jogo pela linha de fundo, seja impulsionada por um jogador da equipe atacante ou por um jogador da equipe defensora (corner), sem que qualquer circunstância posterior ao apito pudesse tê-lo evitado.

2.3 Cálculo de handicap

Nas partidas de duração máxima disputadas com handicap (6 chukkers), a equipe que tiver o handicap total mais alto concederá à equipe com handicap total menor o número de gols correspondente à diferença entre os respectivos handicaps totais.

Quando as partidas com handicap forem realizadas com duração inferior à máxima (4 ou 5 chukkers), a diferença de handicaps será estabelecida proporcionalmente, de acordo com o número de períodos jogados, conforme a Tabela nº 1, inserida ao término do regulamento. Todas as frações de gol serão registradas como meio gol.

Erros nos handicaps ou na concessão de gols poderão ser questionados antes, durante ou em até 30 minutos após o término da partida ao juiz ou à Comissão Organizadora do torneio, não sendo admitida qualquer reclamação posterior, exceto observação a ser resolvida após o encerramento da partida.

Quando, nos torneios de sistema à americana, sem regulamentação especial, alguma equipe der W.O., não serão registrados nem os pontos nem os gols das partidas já realizadas ou das partidas posteriores. Também não serão registrados os pontos e gols das outras equipes que tenham jogado contra a equipe em questão no torneio.

2.4. Duração da partida

Cada chukker terá 7 minutos. A duração máxima será de 6 chukkers. Os intervalos serão de 3 minutos (e de 5 minutos entre o intervalo do terceiro para o quarto chukker, se houver).

2.5. Partida inconclusa

Uma vez iniciado o jogo, ele será disputado até o final, salvo se for interrompido pelo juiz por alguma causa inevitável que impeça sua conclusão no mesmo dia, como falta de luz ou mau tempo.

Nesse caso, o jogo será retomado na mesma situação em que se encontrava no momento da interrupção, tanto no que se refere ao número de gols marcados e aos períodos jogados, quanto à posição da bola. A nova data e horário para a continuação da partida será definida pela organização do torneio.

2.6 Duração dos chukkers

- a) Todos os períodos, exceto o último, terminarão após transcorrido o tempo regulamentar quando a bola sair do campo, for sancionada uma infração, ou soar o segundo sino após 30 segundos adicionais ao tempo de jogo.
- b) Se for sancionada uma infração após o toque do sino, o apito do juiz encerrará o período e a penalidade será cumprida no início do período seguinte.
- c) O último período terminará mesmo que a bola ainda esteja em jogo, com o primeiro toque do sinal final (e não com o apito do árbitro), salvo em caso de empate em partidas disputadas por eliminação.
- d) Parada e reinício do relógio. O jogo pode ser interrompido de duas formas distintas:
- Quando o juiz soar o apito. Essa forma é utilizada para faltas, corners e para os casos descritos de bola quebrada ou enterrada, perda do capacete ou quebra do equipamento, jogador desmontado e acidente ou lesão. Nesse caso, o jogo será reiniciado com a execução da falta concedida ou com um throw-in nos demais casos descritos.
 - Quando soar o sino de término do chukker e a bola sair pelo fundo ou pela lateral antes de se completarem os 30 segundos adicionais, ou quando se completarem os 30 segundos adicionais, momento em que soará o segundo sino. Nesse caso, o jogo será reiniciado com saída de fundo, saída das tábuas ou throw-in, se tiver soado o segundo sino.

e) Nas partidas de torneios de todas as categorias, será concedida uma troca de cavalos no meio do chukker, tendo as equipes 1 minuto para realizá-la. O árbitro será o responsável por definir a troca em uma jogada neutra. O minuto começará a contar a partir do momento em que a equipe mais distante de seu palanque cruzar o meio do campo.

f) Quando for efetuada uma tacada ao gol nos segundos que antecedem o término de qualquer chukker (inclusive o último) e, durante seu percurso, soar o segundo sino, a bola continuará em jogo até que finalize seu percurso.

Há quatro situações possíveis para o reinício do chukker seguinte:

- Se for gol, throw-in no meio de campo.
- Se sair para fora, saída de fundo.



- Throw-in do local onde a bola terminou seu percurso, se tiver permanecido dentro de campo.
- Throw-in do local onde a bola tocou algum taco, jogador ou cavalo. Caso a bola bata em um mimbre e entre, o gol será validado. Se bater em um mimbre e sair, será tiro de meta.

g) Em caso de empate, o último período será prolongado até que a bola saia de jogo ou tenham transcorrido 30 segundos desde que soou o sino. Se o empate persistir, após um intervalo de 5 minutos, o jogo será reiniciado do local onde a bola saiu de jogo e continuará em períodos de duração habitual, com os intervalos usuais, até que uma das equipes marque um gol, o que encerrará a partida.

h) Caso seja concedida uma penalidade dentro dos 5 segundos finais da partida, o cronometrista concederá 5 segundos de jogo, contados a partir do momento da execução da penalidade. Se for sancionada uma nova infração dentro dos 5 segundos concedidos, o procedimento será o mesmo. A partida terminará com o primeiro toque do sino final.

i) Caso o árbitro não escute o sino em qualquer um dos chukkers, poderá consultar o cronometrista para verificar o momento exato em que ele soou.

j) Com exceção dos intervalos citados acima, o jogo deve ser contínuo, não sendo descontado tempo por troca de cavalos realizada durante um período, salvo nos casos previstos de acidente ou lesão.

k) No caso de ser concedido pênalti 1 ou falta e gol, o relógio será acionado quando for executada a falta do meio de campo, ou quando a bola for lançada no throw-in. O mesmo procedimento será adotado nos casos em que sejam concedidos gols em razão do previsto em pênalti de 30 jardas (pênalti 2) e pênalti de 40 jardas (pênalti 3), ou seja, quando o gol for concedido pois a bola, que se dirigia ao gol, foi impedida de forma irregular.

2.7. Início do jogo

No início do jogo, as equipes se alinham no meio do campo em seus respectivos lados. O juiz lançará a bola, de arrastão e com força, entre as duas linhas opostas de jogadores, a partir de uma distância mínima de 5 metros, devendo os jogadores permanecer imóveis até que a bola tenha saído da mão do juiz.

Para preservar o bom estado do campo, o juiz poderá lançar a bola em qualquer ponto da linha central do mesmo, porém sempre a mais de 20 metros das tábuas.

SEÇÃO 3 – INTERRUÇÃO E REINÍCIO DO JOGO

3.1. Mudança dos lados e alinhamento equivocado

a) Após cada gol, as equipes trocarão de lado. Também haverá troca de lado se nenhum gol tiver sido marcado até a metade da partida, reiniciando-se o jogo na situação correspondente. O jogo será reiniciado com um throw-in no meio do campo. O juiz concederá tempo razoável para que os jogadores cheguem ao meio do campo em galope curto, e deverá lançar a bola em até 25 segundos.



b) Se o juiz permitir inadvertidamente um alinhamento equivocado das equipes, sua decisão prevalecerá e um eventual gol será válido para quem o marcou. Se não houver gol até o fim do período, então será feita a troca de lados.

3.2. Bola jogada para trás pelos atacantes

a) Se a bola sair de jogo pela linha de fundo impulsionada por um jogador da equipe atacante, a equipe defensora executará um tiro a partir do ponto por onde a bola cruzou a linha de fundo, respeitando a distância mínima de 3,5 metros e máxima de 36,5 metros em relação aos postes (balaios) do gol, e após a ordem de jogo dada pelo juiz. Nenhum jogador da equipe atacante poderá estar a menos de 27,45 metros (30 jardas) da linha de fundo até que a bola seja golpeada ou haja tentativa de golpeá-la, enquanto os defensores poderão posicionar-se livremente. Para efeito do tiro, entende-se por bola golpeada a ação destinada a colocá-la em jogo.

Para a execução do tiro, a bola deverá ser colocada sobre a linha de fundo, ou ligeiramente à sua frente, nunca atrás da linha. O juiz deverá dar a ordem, não sendo permitido executar o tiro antes disso.

b) Será concedido um tempo razoável aos atacantes para se posicionarem, e o tiro deverá ser executado dentro de 10 segundos a partir da ordem de jogo dada pelo juiz. O jogador que executar o tiro deverá golpear a bola, ou tentar golpeá-la, na primeira tentativa. Caso o jogador passe sobre a bola, dê uma volta completa durante a execução do tiro ou ultrapasse o prazo de 10 segundos, o juiz soará o apito e concederá um throw-in perpendicular à linha de fundo, posicionando-se a equipe defensora do lado do gol.

3.3. Bola jogada para trás pelos defensores

Se a bola sair pela linha de fundo tocada por um defensor (direta ou indiretamente), será aplicado o pênalti 6 (corner).

Se o defensor levar deliberadamente a bola para fora pela linha de fundo, também será aplicado o corner.

3.4. Bola jogada para fora (laterais)

a) Quando a bola sair pelas laterais, repõe o jogo a equipe que não a jogou para fora.

b) O juiz colocará a bola a 5 jardas da tábua na altura de onde saiu, aguardará 8 segundos e então dará a ordem de jogo. O jogador terá 5 segundos para jogá-la.

c) A bola não pode ser reposicionada.

d) O adversário deve estar a 30 jardas e, se não deixar a outra equipe jogar, será sancionado com falta de 30, 40, 60 jardas ou meio de campo, conforme o local.

e) O último taco que toca a bola define quem a jogou para fora no lateral.

f) Em caso de dúvida, haverá throw-in.

g) Se a bola sair dentro das 60 jardas e a defesa tiver sido responsável, o juiz colocará a bola na linha de 60 jardas, a 10 jardas da tábua, e o reinício deverá ser feito com um único golpe.



h) Se o jogador passar por cima da bola ou dar uma volta durante a execução de um lateral, o juiz deverá apitar e marcar um throw-in.

3.5. Reinício após o chukker

Após o intervalo, a bola será colocada em jogo como teria seguido se não houvesse pausa.

3.6. Reinício quando a bola não saiu do campo

a) Se, por qualquer motivo, o jogo precisar ser interrompido sem que a bola tenha saído do campo, o reinício ocorrerá da seguinte forma: o juiz se posicionará no ponto em que a bola se encontrava no momento em que soou o apito, voltado para a linha lateral mais próxima, porém a pelo menos 20 metros das tábuas ou da linha lateral, e lançará o throw-in.

b) O jogo somente poderá ser reiniciado por fair play se não tiver sido marcada nenhuma falta e se os árbitros tiverem sido obrigados a interrompê-lo antes que a jogada se tornasse neutra, com uma equipe em posse da bola e sem a proximidade de qualquer jogador adversário.

c) Os árbitros deixarão cair a bola no local onde ela se encontrava quando o apito foi acionado e, quando as equipes estiverem prontas, darão a ordem de jogo.

d) A equipe que estava em posse da bola deverá colocá-la em jogo dentro dos 5 segundos seguintes. Seus jogadores poderão posicionar-se onde desejarem. Se a equipe não jogar a bola dentro desses 5 segundos, será concedido um throw-in.

e) Se a bola se encontrar dentro da linha de 60 jardas (zona de ataque), ela será posicionada sobre a linha de 60 jardas, em linha reta com o local onde se encontrava no momento do apito. O tiro deverá ser executado como se fosse um corner.

f) Os jogadores da equipe adversária não deverão estar a menos de 30 jardas da bola, nem posicionados atrás dela. Caso algum deles esteja a menos de 30 jardas no momento do golpe, não poderá participar da jogada até que o jogador em posse da bola a passe a outro jogador ou seja marcado por outro adversário. Se esse jogador interferir na jogada, será concedida uma falta, sempre aproximando-se do gol. Se, por qualquer motivo, o jogador adversário estiver atrás da bola, estará em posição de impedimento (offside).

3.7. Bola danificada ou enterrada

a) Se a bola estiver enterrada, o juiz poderá parar o jogo e conceder throw-in, exceto se um jogador conseguir movê-la antes.

b) Se a bola quebrar em jogada neutra, haverá throw-in. Se quebrar em penalidade, o penal será repetido. E se a bola quebrar em posse de algum jogador, será aplicado o fair play a favor da equipe do jogador em questão.

3.8. Perda de capacete e quebra de equipamento

a) Se um jogador perder o capacete, o juiz deve parar o jogo quando não houver vantagem para nenhum lado.



b) O jogo será parado em caso de:

- Quebra de freio.
- Ruptura das rédeas (quando houver apenas um par).
- Quebra ou desprendimento da barrigueira.
- Desprendimento de bandagens perigosas.

O jogo não será parado por quebra de barbela ou estribo, exceto em caso de risco evidente.

3.9. Jogador desmontado

Nenhum jogador desmontado poderá bater na bola ou interferir no jogo, podendo ser aplicada falta contrária à sua equipe.

3.10. Acidente ou lesão de jogador

a) Se um jogador se lesionar, o juiz aguardará jogada neutra para parar, exceto em caso de risco imediato.

b) Se o jogador cair, o jogo só será parado se houver suspeita de lesão.

c) Após parada, o reinício será com throw-in assim que o jogador estiver pronto.

d) O jogador terá até 15 minutos para atendimento médico e, se não tiver condições de voltar ao jogo, será substituído por um suplente. Ele poderá retornar após autorização do juiz.

3.11. Acidente ou lesão do cavalo de polo

Se um cavalo cair ou houver falha perigosa no equipamento, o juiz aguardará jogada neutra para parar, exceto em caso de risco imediato.

SEÇÃO 4 – REGRAS DE CAMPO E FALTAS PESSOAIS

4.1. Cruzamentos

Nenhum jogador poderá cruzar a linha de corrida de outro jogador e que leve a linha da bola, entendendo-se por esta o trajeto da bola e sua projeção, salvo se o fizer a uma distância considerável em que não haja possibilidade de choque ou perigo.

Não haverá mudança de linha da bola quando esta for desviada de forma imprevista e por um curto trecho.

4.2. Linha da bola

a) Dois jogadores correndo lado a lado na direção da bola, disputando-a, têm preferência sobre todos os demais.

b) O jogador que leva a bola pelo lado direito de seu cavalo de polo tem preferência sobre os demais, salvo no caso do inciso anterior.



- c) Nenhum jogador poderá entrar na linha da bola à frente de quem já a controla, exceto a uma distância segura que não crie risco de choque. Quem entrar corretamente na linha não poderá ser pechado por trás.
- d) Quando dois ou mais jogadores correm na direção geral da bola, tem preferência quem corre em menor ângulo em relação à linha da bola. Se os ângulos forem iguais, tem preferência quem tem a bola à sua direita.
- e) Quem corre em direção à bola em determinado ângulo tem maior direito do que quem vem em sentido oposto também em ângulo.
- f) Não se considera que um jogador tenha direito à bola apenas por ser o último a tocá-la, se depois disso mudou sua linha de corrida.
- g) Quem conduz a bola pelo lado direito não poderá passar para o revés se isso colocar outro jogador em perigo.
- h) Se dois jogadores vêm em sentidos opostos, ambos devem bater pelo lado direito de seus cavalos.
- i) Em situação de conflito, quem vem na linha da bola deve mantê-la sempre à direita de seu cavalo.

4.3. Direito de passagem

- a) Se a bola for desviada inesperadamente, criando nova linha, os jogadores que seguiam a linha original mantêm direito de passagem por um curto trecho de tempo e campo.
- b) Se um jogador em posse da bola muda bruscamente sua direção ao encontro de um adversário, este passa a ter direito de passagem e pode jogar a nova linha sem cometer falta.
- c) Se um jogador adianta a bola na mesma linha e velocidade de um adversário, este fica habilitado a jogar de backhander pela direita. Para recuperar a bola, o outro deverá entrar pelo revés.

4.4. Conduzir a bola com o corpo

O jogador pode tocar ou conduzir a bola com qualquer parte do corpo apenas uma vez por jogada. Se o fizer mais de uma vez, será sancionado com falta local a favor da equipe adversária.

Se a bola ficar presa sobre o jogador, seu cavalo ou equipamento, e não puder cair imediatamente no chão, o juiz apitará e reiniciará com throw-in no local onde a bola começou a ser conduzida.

4.5. Uso incorreto do taco

a) Só é permitido enganchar o taco do adversário quando este estiver do mesmo lado da bola ou diretamente atrás, e somente da linha do ombro para baixo no momento do swing.

b) Nenhum jogador poderá castigar seu cavalo com o taco. Se o fizer, será advertido com aplicação de um ou mais cartões amarelos, dependendo da intensidade e gravidade.



c) Nenhum jogador poderá usar o taco de forma perigosa ou que atrapalhe outro jogador ou cavalo.

d) Deverá ser punido todo enganche de taco realizado antes de golpear a bola, ou quando o jogador estiver se preparando para fazê-lo. Somente é considerado legal o enganche quando o adversário estiver no ato de golpear, ou seja, quando o taco tiver passado da horizontal do ombro para baixo. Sem prejuízo disso, o backhander pelo lado direito pode ser enganchado no início do movimento de revoleo, mas sempre da horizontal do ombro para baixo. O backhander de revés somente pode ser enganchado quando o movimento estiver em descida e abaixo da horizontal do ombro.

e) Se o backhander pelo lado direito for enganchado acidentalmente pelo cavalo de um jogador adversário, isso não será considerado falta, salvo se esse jogador estiver cometendo uma infração.

4.6. Jogo brusco

Nenhum jogador pode agarrar, bater ou empurrar o adversário com a cabeça, mão, antebraço ou cotovelo. É permitido empurrar com o braço acima do cotovelo, desde que o cotovelo permaneça junto ao corpo.

4.7. Bloqueio

Quando a bola estiver morta (saques, faltas ou laterais), o adversário que vai marcar quem coloca a bola em jogo não pode ser bloqueado por ninguém, inclusive pelo próprio executor. Havendo bloqueio, será concedida falta local — exceto em saída do arco, quando será penal de 60 jardas.

Em outros momentos, quando um jogador em posse da bola parar ou reduzir sua velocidade para um galope lento ou para o passo, nenhum companheiro do jogador em posse poderá bloquear ou impedir que um jogador defensor, que se encontre a até dois cavalos de distância do jogador com a bola, realize uma jogada sobre esse jogador ou sobre a bola.

Quando um jogador ofensivo bloquear indevidamente um jogador defensivo, os árbitros aplicarão a sanção correspondente e concederão a penalidade adequada. Um bloqueio inadequado pode ou não caracterizar equitação perigosa.

Se for sancionada uma violação desta regra e ela não for confirmada, a equipe que estava em posse da bola no momento em que a falta foi marcada receberá um fair play a seu favor.

Um bloqueio inadequado pode ocorrer mesmo que não haja contato entre o jogador que bloqueia e o jogador defensivo que tenta marcar o companheiro.

4.8. Equitação perigosa

Considera-se equitação perigosa, entre outras situações:

- Tomar o adversário em ângulo perigoso, por trás da montura ou com grande diferença de velocidade. A tomada deve ser franca, de paleta a paleta.
- Fazer zigue-zague à frente de quem vem a galope, forçando-o a frear ou arriscar queda.



- Voltar o cavalo por cima das mãos ou patas de outro.
- Pechar o adversário, obrigando-o a cometer cruze.
- Correr intimidando o adversário para fazê-lo errar ou desviar.
- Dois jogadores do mesmo time não podem pechar o mesmo adversário simultaneamente.
- É permitido pechar do mesmo lado em que se bate na bola, salvo se o pechão for brusco ou perigoso.

Se, no momento em que se vai aplicar uma pechada, o jogador segurar bruscamente para evitá-la e, em seguida, o cavalo adversário atravessar-se à frente do jogador que segurou, de forma a aparentar uma falta, a falta não deverá ser marcada.

4.9. Conduta antidesportiva

Em resguardo da qualidade do jogo e do espetáculo, da segurança dos participantes e de seus cavalos, bem como do devido respeito aos demais jogadores, autoridades e público presente, os jogadores, antes, durante e após as partidas, deverão manter uma conduta esportiva compatível com o polo.

Constituem, entre outros, atos antidesportivos: gritos, reclamações, revoadas de tacos, palavrões, demoras injustificadas, discussões, ofensas ou insultos a outros jogadores, às autoridades da partida ou ao público, jogadas perigosas ou de má-fé, bem como qualquer outro ato que afete o normal desenvolvimento do jogo ou do espetáculo, seja praticado por jogadores, espectadores, funcionários ou membros de alguma equipe.

Também constituirá conduta antidesportiva toda ação que coloque em risco a integridade física do público, dos jogadores, dos árbitros e do pessoal envolvido na partida (bandeirinhas, peticeiros, fotógrafos etc.), como golpear a bola após esta ter ultrapassado os limites do campo ou após ter soado o apito do juiz.

Para preservar a integridade física do cavalo, o uso excessivo da fusta, bem como golpes perigosos ou deliberados na bola, a critério do juiz, serão considerados conduta antidesportiva, podendo o juiz aplicar advertência e sanção.

4.10. Uso excessivo da fusta

Um jogador poderá usar a fusta em seu cavalo quando a bola estiver fora de jogo, desde que mantenha a mão esquerda nas rédeas.

Durante o jogo, a fusta poderá ser utilizada com a mão esquerda, desde que não ultrapasse a altura do ombro, e o golpe somente poderá ser aplicado na paleta ou na anca do cavalo, em no máximo duas ocasiões.

As sanções desse tipo serão definidas de acordo com o critério dos juízes da partida.

4.11. Golpe perigoso ou deliberado na bola

Se um jogador parado e em posse da bola atingir de forma violenta um adversário que esteja bem posicionado e a dois cavalos ou menos de distância, será sancionado com

a falta correspondente. Se, além disso, causar lesão ao adversário ou ao seu cavalo, será aplicada também uma advertência com cartão amarelo.

Se um jogador parado e em posse da bola atingir de forma violenta um adversário que tente bloquear o golpe com seu cavalo e que esteja posicionado a dois cavalos ou menos de distância, a falta será marcada contra o defensor por não liberar corretamente o espaço. Se o jogador ou seu cavalo sofrerem qualquer tipo de lesão, será igualmente aplicada uma advertência com cartão amarelo.

Em caso de má conduta por uma parte do público identificado com uma equipe, o juiz se dirigirá ao capitão dessa equipe, advertindo-o e obrigando-o a solicitar educadamente a seus torcedores que mantenham a conduta adequada. Se a má conduta se repetir após a primeira advertência, o juiz concederá uma penalidade técnica contra a equipe envolvida.

4.12. Atraso de jogo

a) O jogador que reduzir a velocidade e/ou buscar deliberadamente a falta, sem intenção de jogar, será advertido pelo juiz para que se desfaça da bola, com a ordem de “jogo”, por se tratar de uma conduta perigosa para jogadores e cavalos, além de prejudicar o espetáculo.

b) Caso o jogador não se desfaça da bola ou não tente ultrapassar o adversário em velocidade e transcorram 5 segundos a partir da ordem do juiz, a posse será concedida ao adversário com falta no local contra esse jogador, respeitando-se as normas tradicionais da falta quanto à distância da equipe adversária e ao tempo para a execução do pênalti. Durante esses 5 segundos, o jogador não poderá tocar a bola, exceto para desfazer-se dela.

c) Caso um jogador atrase o jogo daquele que se encontra em posse da bola, somente será aplicada a ordem de “libere” se o jogador ficar eventualmente atravessado sem qualquer intenção ou culpa. Isso significa que ele deverá liberar completamente a linha da bola de forma imediata. Caso contrário, será sancionado.

SECÃO 5 – PÊNALTIS

5.1. Definição de falta

Qualquer infração às regras de campo constitui uma falta. O juiz deverá interromper o jogo e aplicar a penalidade correspondente.

5.2. Cobrança de falta

Uma vez determinada a falta, o árbitro concederá 20 segundos para sua execução, após dar a ordem de “jogo”. Decorrido esse tempo, será concedido um throw-in do local, ficando o melhor lado para a equipe que não cometeu a falta.

Em todos os tiros livres, será considerado que a bola está em jogo a partir do momento em que for golpeada ou quando houver tentativa de golpe e erro. Entende-se por golpe ou tentativa a ação destinada a colocar a bola em jogo.

O jogador deverá golpear a bola ou tentar golpear-la na primeira tentativa. Não é permitido passar por cima da bola, nem dar meia-volta demonstrando arrependimento durante a aproximação final, nem tomar corridas exageradas. A infração a esta regra será sancionada com um throw-in do centro para as tábuas.



Não será permitido, nos tiros de penalidade, acomodar a bola formando um montículo de terra ou grama com o cabo do taco, nem de qualquer outra forma (tee-up).

Uma vez que a bola tenha sido posicionada para a execução de um pênalti e o juiz tenha dado a ordem para executá-lo, não será permitido reposicioná-la. O jogador deverá executar o pênalti com a bola na posição em que se encontrar.

Os pênaltis 3 (40 jardas), 4 (60 jardas) e 6 (corner) deverão ser executados com um único golpe. Consequentemente, o jogador que executa o pênalti não poderá realizar nenhum toque preparatório, nem para si nem para um companheiro. A infração a esta regra será sancionada com um throw-in. Nenhuma infração cometida contra um jogador da equipe atacante, quando o jogo estiver dentro da linha de 54,90 metros (linha de 60 jardas), será sancionada com penalidade menos favorável que o pênalti 4 (60 jardas).

Se o golpe livre for errado ou executado de forma defeituosa, a bola permanecerá em jogo, e a equipe atacante somente poderá intervir com um golpe controlado de meio swing.

5.3. Pênalti 1 (falta e gol)

a) Se um jogador cometer infração perigosa ou deliberada para salvar um gol na proximidade do arco, o juiz concederá o gol ao time prejudicado e reiniciará o jogo com um pênalti do meio de campo.

b) Se a infração não for perigosa, mas ainda assim impedir um gol certo, também será concedido o gol e reiniciado com throw-in no meio de campo.

Em nenhum caso será somado o gol de jogada ao gol por sanção.

5.4. Pênalti 2 (30 jardas ou local)

Um tiro livre na bola será executado a partir de um ponto situado a 30 jardas da linha de fundo da equipe infratora, em frente ao centro do gol, ou, se assim for preferido, do local onde a falta foi cometida (a critério do capitão da equipe prejudicada).

O pênalti 2, seja de 30 jardas ou do local da falta, será executado com o gol descoberto. Se for realizado toque ou se o tiro não alcançar a linha de gol, ou ainda se a bola tocar em um dos postes (balaios) e permanecer dentro do campo ou dentro do poste, o jogo será reiniciado com tiro a favor da equipe que estava defendendo.

Toda a equipe infratora deverá permanecer atrás de sua linha de fundo, fora do gol. Os jogadores da equipe que executa o pênalti deverão se posicionar atrás da linha de 30 jardas. Se o capitão da equipe prejudicada optar por executar o pênalti do local onde a falta foi cometida, nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 30 jardas da bola. Nesse caso, os jogadores da equipe atacante deverão permanecer atrás da linha da bola e não poderão avançar, devendo o gol estar descoberto.

Em ambos os casos, se algum jogador defensor se posicionar de forma irregular, o pênalti será repetido, exceto quando, na opinião do juiz, o tiro livre teria resultado em gol.

Se algum jogador da equipe prejudicada estiver à frente da linha da bola no momento da execução do pênalti, será concedido à equipe defensora um tiro a partir do centro de seu gol.



Quando, após a marcação de um pênalti de 30 jardas, é assinalada uma falta técnica contra a equipe infratora, o juiz decidirá o tipo de pênalti aplicável para punir a nova infração, o qual será executado imediatamente após o primeiro. Se o primeiro pênalti resultar em gol, o juiz soará o apito e procederá à execução do segundo pênalti, validando o primeiro gol. Se o primeiro pênalti não resultar em gol, o juiz soará o apito e será executado o segundo pênalti.

5.5. Pênalti 3 (40 jardas)

Um tiro livre na bola será executado a partir de um ponto situado a 40 jardas da linha de gol da equipe infratora, em frente ao centro do gol. Toda a equipe infratora deverá permanecer atrás de sua linha de fundo, porém fora do gol, até que a bola seja golpeada ou haja tentativa de golpe. Uma vez colocada em jogo, um dos jogadores da equipe defensora poderá cruzar em frente ao gol para tentar interceptar o tiro. Nenhum jogador dessa equipe poderá sair por entre os postes do gol. Os jogadores da equipe que executa a penalidade deverão posicionar-se atrás da linha de 40 jardas.

a) Se, na execução do pênalti 3 (40 jardas), na opinião do juiz, o tiro livre tivesse resultado em gol, mas tenha sido interrompido pela equipe infratora entre os postes do gol ou ultrapassando a linha de fundo antes de a bola ser golpeada, o tiro será considerado gol para a equipe prejudicada.

b) Se, na execução do pênalti 3 (40 jardas), na opinião do juiz, o tiro livre tivesse sido desviado, mas um jogador da equipe infratora saiu por entre os postes do gol, ultrapassou a linha de fundo antes de a bola ser golpeada ou se posicionou de forma irregular, o tiro deverá ser repetido.

c) Se o jogador ingressar no campo pelo lado incorreto após a execução do pênalti, somente poderá intervir no jogo após cumprir a regra do impedimento (offside), passando atrás de seu primeiro companheiro.

d) Se algum jogador da equipe prejudicada estiver à frente da linha da bola no momento da execução do pênalti, será concedido à equipe defensora um tiro a partir do centro de seu gol.

e) Se o tiro livre for errado ou executado de forma defeituosa, a bola permanecerá em jogo, e a equipe atacante somente poderá intervir com um golpe controlado de meio swing.

5.6. Pênalti 4 (60 jardas)

Um tiro livre na bola, ou a tentativa de golpeá-la, será executado a partir de um ponto situado a 60 jardas da linha do gol da equipe infratora, em frente ao centro do gol. Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 40 jardas da bola, sempre entre a linha da bola e o gol que defende, podendo a equipe prejudicada posicionar-se livremente.

a) Se, na execução do pênalti 4 (60 jardas), na opinião do juiz, o tiro livre tiver sido desviado, mas um jogador da equipe infratora se posicionar de forma irregular, o tiro deverá ser repetido.

b) Se o jogador ingressar no campo pelo lado incorreto após a execução do pênalti, somente poderá intervir no jogo após cumprir a regra do impedimento (offside), passando atrás de seu primeiro companheiro.



c) Se o tiro livre for errado ou executado de forma defeituosa, a bola permanecerá em jogo, e a equipe atacante somente poderá intervir com um golpe controlado de meio swing.

5.7. Pênalti 5 A (local)

Um tiro livre na bola será executado do local onde a bola se encontrava no momento em que a infração foi cometida, respeitando-se, no entanto, a distância mínima de 4 metros das tábuas ou das linhas laterais. Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 30 jardas da bola, sempre entre a linha da bola e o gol que defende, podendo a equipe prejudicada se posicionar livremente.

a) Se um jogador da equipe infratora se posicionar de forma irregular, será concedido à equipe prejudicada um novo tiro, avançando-se o ponto do pênalti em 30 jardas. Em caso de repetição da mesma infração, será marcada falta de 30, 40 ou 60 jardas, ou da metade do campo, conforme o caso, levando-se em consideração o local da infração.

b) Se algum jogador da equipe infratora ingressar no campo pelo lado incorreto após a execução do pênalti, somente poderá intervir no jogo após cumprir a regra do impedimento (offside), passando atrás de seu primeiro companheiro.

5.8. Pênalti 5 (meio do campo)

Um tiro livre na bola será executado a partir do meio do campo. Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 30 jardas da bola, sempre entre a linha da bola e o gol que defende, podendo a equipe prejudicada se posicionar livremente.

a) Se um jogador da equipe infratora se posicionar de forma irregular, será concedido à equipe prejudicada um novo tiro, avançando-se do ponto do pênalti em 30 jardas. Em caso de repetição da mesma infração, será marcada falta de 30, 40 ou 60 jardas, ou do meio do campo, conforme o caso, considerando o local da infração.

b) Se algum jogador da equipe infratora ingressar no campo pelo lado incorreto após a execução do pênalti, somente poderá intervir no jogo após cumprir a regra do impedimento (offside), passando atrás de seu primeiro companheiro.

5.9. Pênalti 6 (corner)

Um tiro livre na bola será executado a partir de um ponto situado a 60 jardas da linha de fundo, em frente ao local por onde a bola saiu, a não mais de 40 jardas do centro do gol. Nenhum jogador da equipe infratora poderá estar a menos de 40 jardas da bola, sempre entre a linha da bola e o gol que defende, podendo a equipe prejudicada se posicionar livremente.

a) Se, na execução do pênalti 6 (corner), na opinião do juiz, o tiro livre tiver sido desviado, mas um jogador da equipe infratora se posicionar de forma irregular, o tiro deverá ser repetido.

b) Se algum jogador da equipe infratora ingressar no campo pelo lado incorreto após a execução do pênalti, somente poderá intervir no jogo após cumprir a regra do impedimento (offside), passando atrás de seu primeiro companheiro.

c) Se o tiro livre for errado ou executado de forma defeituosa, a bola permanecerá em jogo, e a equipe atacante somente poderá intervir com um golpe controlado de meio swing.



5.10. Pênalti 7 A (repetição do pênalti)

Se a equipe infratora não agir corretamente na execução do pênalti 2, 3, 4 ou 6, será concedido à equipe prejudicada um novo tiro livre na bola, do mesmo local e sob as mesmas condições anteriores, salvo se tiver sido marcado ou concedido um gol.

5.11. Pênalti 7 B (saída pelos defensores e repetição da saída de 30 jardas)

Se a equipe atacante não cumprir corretamente a regra descrita no ponto 3.2 (bola rebatida para trás pelos atacantes), será concedida a equipe defensora uma saída a partir da linha de 30 jardas em frente ao local onde foi executada, ou onde deveria ter sido executada a primeira saída.

Por infração ao pênalti 7 B cometida pela equipe atacante, será concedida aos defensores uma nova saída da linha de 30 jardas, sempre entre a linha da bola e o gol que defendem.

5.12. Pênalti 8 (bola em jogo pelo juiz)

Quando ambas as equipes infringirem simultaneamente as regras que regulam a execução do pênalti 2 ou do pênalti 3, o juiz colocará a bola em jogo no local onde o pênalti deveria ser executado, mediante um throw-in, concedendo o melhor lado à equipe que executava o pênalti.

Em caso de demora injustificada na execução da saída, o juiz soará o apito e lançará a bola com força, de arrastão e perpendicularmente à linha de fundo, a partir do local onde a saída deveria ter sido executada. As equipes deverão se posicionar da mesma forma que em um throw-in, porém voltadas para a linha de fundo e a 5 metros desta. A equipe defensora será alinhada ao lado mais próximo do gol.

5.13. Pênalti 9 A (cavalo retirado ou desclassificado)

Por infração às regras sobre cavalos e equipamentos, o juiz soará o apito e ordenará que o cavalo seja retirado do campo, impedindo-o de voltar a jogar durante a partida ou até que seja eliminada a causa da infração.

5.14. Pênalti 9 B (jogador retirado)

Por infração às regras sobre equipamentos dos jogadores, o juiz soará o apito e ordenará que o jogador seja retirado do campo, impedindo-o de voltar a jogar até que seja eliminada a causa da infração.

O jogo deverá ser reiniciado imediatamente com um throw-in e continuará enquanto o jogador estiver trocando de cavalo ou eliminando a causa da infração.

SEÇÃO 6 - SANÇÕES DISCIPLINARES (FALTAS TÉCNICAS)

Os atos antidesportivos serão sancionados pelo juiz com falta técnica, cartão amarelo ou cartão vermelho, sem prejuízo das sanções que possam corresponder conforme o disposto no Código de Faltas.

6.1. Cartão amarelo



A repetição ou a gravidade de atos de indisciplina e jogadas perigosas será penalizada com cartão amarelo. Será aplicado cartão amarelo de forma automática após a segunda falta técnica assinalada a um jogador durante a partida.

Se um jogador já tiver um cartão amarelo por jogo perigoso e cometer a primeira falta técnica por indisciplina, não será aplicado novo cartão amarelo.

A aplicação de multa financeira e seu respectivo valor monetário ficam a critério do clube/organização de cada competição/torneio.

Com o segundo cartão amarelo, o jogador deverá deixar o campo por 2 minutos de tempo de jogo. Caso o tempo de penalização não seja cumprido nesse período, deverá ser completado no chukker seguinte. Se a sanção for aplicada no último chukker e a partida terminar antes do cumprimento do tempo, a sanção será considerada cumprida.

O terceiro cartão amarelo aplicado a um jogador na mesma partida equivale a mais 2 minutos de exclusão da partida. Dependendo da situação/gravidade de um lance perigoso ou ato de indisciplina, o jogador poderá ser punido com a aplicação de 2 cartões amarelos pela mesma infração. O quarto cartão amarelo de um jogador na mesma partida se transformará, automaticamente, em cartão vermelho, acarretando sua expulsão imediata pelo restante da partida.

Os cartões poderão ser aplicados até 30 minutos após o término da partida. Decorridos esses 30 minutos, caberá ao árbitro ou à autoridade presente no local decidir sobre a elaboração, ou não, de relatório de indisciplina a ser encaminhado à Comissão de Ética responsável.

6.2. Cartão vermelho

O jogador que receber cartão vermelho direto (durante ou após a partida), por sanção do juiz, ficará automaticamente suspenso até que a Comissão de Ética responsável resolva o seu caso.

A equipe do jogador expulso poderá incluir um substituto, que deverá ingressar em condições regulamentares dentro dos 15 minutos seguintes à expulsão determinada pelo juiz. O substituto deverá ter handicap igual ou inferior ao do jogador sancionado.

Caso não haja substituto, o árbitro deverá reiniciar o jogo com os jogadores disponíveis em campo, salvo se restarem apenas dois jogadores, situação em que a partida será suspensa e considerada perdida.

6.3. Reingresso

O jogador penalizado com os 2 minutos de jogo, ou o substituto no caso de cartão vermelho, deverá permanecer em seu palanque. O árbitro ou o terceiro homem será o responsável por cronometrar o tempo para o reingresso. Cumprido 1 minuto e meio de jogo da penalização, o jogador ou o substituto, conforme o caso, irá ao meio do campo, por fora, onde se encontra o árbitro, para que este autorize seu ingresso. Na ausência de terceiro homem, o juiz definirá o reingresso em coordenação com o responsável pelo cronômetro.

6.4. Acúmulo de cartões



Quando um jogador acumular 5 cartões amarelos no mesmo ano-calendário, ficará automaticamente suspenso para a partida seguinte, independentemente do handicap ou nível da competição. Caso o jogador tenha encerrado sua participação naquele torneio, a penalidade será aplicada na primeira partida do próximo torneio.

Os cartões amarelos aplicados em cada ano-calendário prescrevem em 31 de dezembro, salvo se o jogador acumular 5 cartões no último jogo disputado no ano, caso em que deverá cumprir a suspensão no ano seguinte, na primeira partida de um torneio oficial.

Caso o ato do jogador enseje sanção por parte da Comissão de Ética responsável, esta absorverá o cartão amarelo aplicado em razão do fato, não sendo ele computado para fins de acúmulo de cinco cartões amarelos no ano.

SEÇÃO 7 - REGULAMENTO DISCIPLINAR

Com o intuito de padronizar os critérios de arbitragem e trazer uniformidade na condução das partidas, os juízes estão orientados a considerar as informações deste regulamento disciplinar.

7.1. Somente o capitão fala com o juiz

Somente o capitão da equipe poderá conversar com os juízes durante o jogo, e apenas quando o jogo estiver parado após um apito. Qualquer jogador que não seja o capitão e reclame com os juízes será punido com falta técnica e, na sequência, cartão.

O capitão também está sujeito a punições caso faça reclamações excessivas, ironias ou ofensas. Ressalta-se que o capitão é o responsável pela conduta de seus jogadores.

7.2. Gesto de girar o taco ao pedir falta

Caso um jogador peça uma falta girando o taco (revoleio/helicóptero) será punido com cartão amarelo e falta técnica.

7.3. Gritos fora da jogada

Caso um jogador que não esteja na jogada peça falta com gritos, os juízes aplicarão uma falta técnica e, a partir desse momento, o time inteiro estará advertido. No próximo grito fora da jogada, independentemente de quem seja o jogador, o mesmo será punido com cartão amarelo e falta técnica. Há uma tolerância para gritos do jogador que está na jogada, porém esse mesmo jogador também está passível de falta técnica caso se exceda.

7.4. Tacadas nos postes (balaies) e nas tábuas

Protestos com tacadas nos postes (balaies) e nas tábuas serão punidos com falta técnica seguida de amarelo nas próximas ocasiões (pelo mesmo jogador).

7.5. Utilização do taco no cavalo

Caso um jogador utilize o taco para tocar o seu cavalo (normalmente utilizado com um toque na anca), será registrada falta técnica. Caso o jogador utilize o taco como forma de correção ou punição em seu cavalo (ou mesmo em cavalos de companheiros e adversários), será punido com 2 cartões amarelos (ou cartão vermelho, dependendo da intensidade).



7.6. Critérios de aplicação de cartões em jogadas perigosas

a) Cartão amarelo: jogada perigosa sem queda (jogada com potencial para ter sido mais grave). Aplicação de, no mínimo, um penal de 40 jardas (independentemente do lugar do campo em que a falta ocorreu).

b) 2 cartões amarelos: jogada perigosa com queda. Ressalta-se que nem toda queda de um jogador é, obrigatoriamente, uma jogada perigosa. Jogador deverá ficar 2 minutos fora do campo.

c) Cartão vermelho: jogada perigosa com queda e consequência (lesão do jogador ou cavalo). Ressalta-se que um jogador ou cavalo se machucar não é, obrigatoriamente, um motivo para cartão vermelho, valendo a interpretação do juiz. A equipe jogará com 3 jogadores em campo por 5 minutos e o jogador expulso poderá ser substituído após este período.

SEÇÃO 8 - TABELAS OFICIAIS

8.1. Tabela nº 1

Vantagem das equipes conforme a diferença de handicap e os chukkers a serem jogados.

Diferença de Handicap das Equipes	Handicap que Corresponde		
	6 chukkers	5 chukkers	4 chukkers
1	1	0,5	0,5
2	2	1,5	1,5
3	3	2,5	2
4	4	3,5	2,5
5	5	4,5	3,5
6	6	5	4
7	7	5,5	4,5
8	8	6,5	5,5
9	9	7,5	6
10	10	8,5	6,5
11	11	9,5	7,5
12	12	10	8



8.2. Tabela nº 2

Gols a serem acrescidos a uma equipe em caso de substituição de um jogador de maior handicap.

Gols a serem acrescidos a uma equipe em caso de substituição de um jogador de maior handicap (jogando 6 chukkers).

Períodos jogados pelo suplente	Diferença de Handicap entre os Jogadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 chukkers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5 chukkers	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9
4 chukkers	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
3 chukkers	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 chukkers	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
1 chukker	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2

Gols a serem acrescidos a uma equipe em caso de substituição de um jogador de maior handicap (jogando 5 chukkers).

Períodos jogados pelo suplente	Diferença de Handicap entre os Jogadores									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 chukkers	1	2	3	3	4	5	6	7	7	8
3 chukkers	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6
2 chukkers	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1 chukker	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2

Gols a serem acrescidos a uma equipe em caso de substituição de um jogador de maior handicap (jogando 4 chukkers).

	Diferença de Handicap entre os Jogadores



Períodos jogados pelo suplente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3 chukkers	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8
2 chukkers	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
1 chukker	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3

8.3. Forma de utilização das tabelas

a) Deve-se entender que o chukker em que o substituto ingressa será considerado como inteiramente jogado por ele.

b) São necessárias apenas duas informações:

- Diferença de handicap entre os jogadores (coluna horizontal).
- Chukkers jogados pelo substituto (coluna vertical).

c) A vantagem a ser concedida resulta do cruzamento das coordenadas de ambas as colunas. Exemplo: em uma partida de 6 chukkers, um substituto de 6 gols de handicap substitui o titular de 4 gols de handicap (diferença de 2 gols, coluna horizontal). O substituto jogou 3 chukkers (coluna vertical). Dirige-se ao cruzamento das coordenadas e obtém-se o resultado: 1 gol a ser acrescido à equipe que não realizou a substituição.

SECÃO 9 - DIRETRIZES PARA OS JUÍZES

Antes do jogo, os juízes devem entrar em acordo, escolhendo um extremo do campo para cada um. Para isso, o melhor sistema é dividir o campo por uma linha diagonal que o atravessasse de uma extremidade à outra, em cantos opostos. Cada juiz ficará responsável por metade do campo, tendo sob sua jurisdição uma linha lateral (tábuas) e uma linha de fundo, cabendo-lhe lançar a bola quando ela sair por seu lado e fiscalizar a linha de fundo quando for executada uma saída ou uma falta em direção ao gol dessa linha.

No primeiro caso (saída), o juiz deverá se posicionar atrás do jogador que executará a saída local, onde poderá observar com precisão a linha da bola e avaliar os cruzamentos que frequentemente ocorrem nas entradas de frente.

O outro juiz deverá se posicionar em um dos lados do campo, aproximadamente à altura da linha de 30 jardas, para fiscalizar que nenhum jogador da equipe atacante ultrapasse essa linha antes que a bola seja golpeada ou haja tentativa de golpear-la. Se, após a saída, o jogo prosseguir em direção ao outro gol, o juiz que estava na linha de fundo galopará atrás da jogada, o mais próximo possível, enquanto o outro tentará manter-se no mesmo nível da jogada, galopando pelo seu lado do campo. Quando o jogo inverter a direção, o juiz que vinha por trás abrirá para o seu lado e acompanhará a jogada tentando manter-se em seu nível, enquanto o outro se deslocará mais para o centro para segui-la por trás.

Essa é a melhor posição que os juízes podem adotar: um no nível do jogo e o outro atrás da jogada, alternando-se mutuamente, de forma que cada juiz esteja por trás quando o jogo se



dirija da linha de gol que lhe corresponde em direção ao gol oposto, e no nível da jogada quando o jogo se dirigir ao seu próprio gol.

Nos tiros livres, o juiz responsável por aquela linha deverá posicionar-se atrás dela, o mais próximo possível, para avaliar, nos pênaltis 2 e 3, se os jogadores da equipe defensora saem na forma e no tempo corretos e, nos demais pênaltis, para fiscalizar os entreveros que frequentemente ocorrem nas proximidades do gol. O outro juiz, nesses casos, deverá se posicionar próximo da bola para observar sua trajetória e verificar que os jogadores da equipe atacante não ultrapassem a linha da bola antes que ela seja golpeada, bem como para assegurar, em todos os casos, que não ocorram cruzamentos nas entradas de frente.

Os juízes também deverão combinar a troca de lados a cada período, para dividir o incômodo causado pelo sol.

Ainda que, de acordo com esse sistema, a cada juiz caiba lançar a bola a partir de um lado, ambos devem lembrar que a obrigação de sancionar as infrações é de responsabilidade de ambos, em qualquer lado ou local do campo em que ocorram. Um juiz não deve hesitar em soar o apito ao perceber uma infração, mesmo que ela tenha ocorrido no campo do outro juiz e em sua proximidade, pois este pode ter sua visão obstruída pela interposição de jogadores ou cavalos, ou pode não ter visto a jogada por estar virando seu cavalo.

Uma vez acordados esses detalhes antes de entrar em campo, os juízes deverão se dirigir à mesa para fiscalizar os gols concedidos nas partidas com handicap, e ordenar ao cronometrista a chamada dos jogadores por meio do toque do sino.

Em seguida, irão ao meio de campo, procurando fazê-lo com a maior pontualidade possível. Quando as equipes chegarem, farão o sorteio dos lados, o alinhamento dos jogadores, o aviso ao cronometrista e começarão a partida.

Os juízes devem exigir o cumprimento de todos os tempos estipulados neste regulamento de polo. Considerando-se que o polo brasileiro trata-se majoritariamente de jogadores amadores, os juízes poderão adotar leve flexibilidade quanto aos tempos previstos no regulamento, com o objetivo de conduzir as partidas de forma dinâmica, sem gerar situações desconfortáveis em razão de sua atuação.

9.1. Lançamento das bolas

Todas as bolas deverão ser lançadas da mesma forma, mudando o lado apenas em casos excepcionais, como, por exemplo, a posição do sol, quando este estiver muito baixo e prejudicar a visão do juiz que realiza o lançamento. A execução caberá ao juiz posicionado no lado do campo de onde se fará o lançamento, devendo o outro juiz se posicionar à altura da linha dos jogadores, o suficientemente afastado para não interferir na ação do jogo.

A bola deverá ser lançada com força suficiente para atravessar toda a linha de jogadores e deverá ser arremessada de arrastão, procurando fazê-la rolar pelo chão. Para isso, o juiz a posicionará a 5 jardas dos jogadores nº 1 e não permitirá que avancem em sua direção. Fiscalizará a correta formação dos jogadores, não permitindo que se entrelacem, se empurrem, ultrapassem ou avancem sobre a linha antes que a bola seja lançada. O objetivo da regra é que os jogadores mantenham seu respectivo lado da linha. Essas observações



aplicam-se tanto aos lançamentos das tábuas quanto aos lançamentos realizados pelo juiz em razão de interrupção do jogo em qualquer ponto do campo. Neste último caso, a bola deve ser lançada em direção às tábuas mais próximas, e não em direção ao centro.

Quando o juiz tiver que lançar a bola a partir das tábuas, deverá dirigir-se rapidamente a esse local para aguardar os jogadores, e não o contrário. Concederá um tempo razoável para chegarem, mas, se algum se demorar além do aceitável, lançará a bola sem hesitação. Na retomada do jogo após cada intervalo, se os jogadores já estiverem prontos no campo antes do toque do sino, o juiz lançará a bola sem fazê-los esperar.

9.2. Concentração

Devido à sua velocidade, o polo é um dos esportes mais difíceis de arbitrar e, por isso, os juízes têm a obrigação de manter total concentração durante todo o desenvolvimento da partida. A função de um juiz consciente de seu dever é árdua e cansativa, e não um momento de lazer, pois o juiz não pode permitir-se — privilégio reservado aos espectadores — admirar um belo golpe, estudar o estilo de um jogador destacado, acompanhar as evoluções de um cavalo notável ou distrair-se de qualquer outra forma.

O juiz deve concentrar-se no jogo em si, buscando atentamente a ocorrência de qualquer jogada irregular e, sobretudo, vigiando rigorosamente a linha da bola, estabelecendo mentalmente, em cada jogada, qual é essa linha e quem tem direito a ela. A cada mudança de direção da bola, por mínima que seja, o juiz deve registrar mentalmente a situação exata produzida naquele instante, anotando a linha precisa da bola e a posição e direção de todos os jogadores. Considerando-se que a linha da bola muda de direção centenas de vezes durante uma partida, compreende-se o grau de concentração exigido dos juízes, que a cada segundo precisam reter e registrar mentalmente situações distintas, que mudam de forma vertiginosa, observando não apenas a posição da bola, mas também a dos jogadores envolvidos na jogada.

Os cruzamentos constituem o maior risco do polo, colocando em perigo a própria vida dos jogadores. Se o polo, mesmo quando corretamente jogado, já é um esporte perigoso, é necessário tentar limitar esse perigo o máximo possível, o que somente se alcança com juízes rigorosos, que habituem os jogadores a respeitar fielmente a linha da bola.

O juiz deve entrar em campo consciente de que, de certo modo, é responsável pela integridade física dos jogadores e dos cavalos. Se atuar com cuidado e responsabilidade no cumprimento de seu dever, ainda que sua severidade provoque protestos momentâneos dos jogadores penalizados, a longo prazo esses mesmos jogadores reconhecerão e agradecerão tal rigor, pois ele lhes permitirá jogar com a tranquilidade de saber que serão respeitados quando tiverem direito à bola.

9.3. Decisões rápidas

Essa mesma velocidade do jogo exige do juiz grande rapidez de decisão. O juiz deve manter seu apito sempre pronto e fazê-lo soar imediatamente ao constatar uma falta.

9.4. Aplicação da penalidade

Uma vez sancionada a falta, o juiz, se estiver atuando sozinho, deverá indicar rapidamente qual penalidade corresponde aplicar. Deverá anunciar a falta claramente aos jogadores,



nomear o pênalti (e não apenas o número), galopar sem hesitação até o local onde o pênalti deverá ser executado, colocar a bola no chão e assumir sua posição.

Se houver dois juízes, aquele que tiver soado o apito deverá buscar a concordância do outro e chegar a um acordo quanto à penalidade a ser aplicada. Isso deverá ser feito sem demora, aproximando-se um do outro a galope e evitando discussões prolongadas. Somente em caso de evidente divergência de critérios deverão consultar o árbitro, procurando evitar essa medida sempre que possível. Caso seja inevitável, o juiz que soou o apito deverá expor o caso ao árbitro em poucas palavras, descrevendo a situação do fato e as razões para a aplicação da penalidade pretendida. O outro juiz apresentará, também de forma sucinta, seus argumentos contrários. Decidida a questão pelo árbitro, ambos deverão se dirigir imediatamente ao campo para cumprir a decisão, que deverá ser acatada sem discussões.

Um juiz jamais deverá anunciar uma penalidade sem antes consultar o outro. Isso é exigido pela conveniência do jogo e pela cortesia devida ao colega.

9.5. Critério para aplicação dos pênaltis

Exceto em casos excepcionais e bem definidos, a correção das faltas deverá ser feita por meio dos pênaltis 1, 2, 3, 4, 5 A e 5 B, previstos no regulamento para a grande maioria das infrações. Isso confere ao juiz ampla margem para graduar a penalidade, mas exige dele grande segurança e uniformidade de critério.

Não é possível estabelecer previamente em que situação corresponde aplicar cada penalidade, pois isso implicaria uma análise casuística incapaz de abranger todas as situações possíveis. Como regra geral, entretanto, o juiz deve recordar o princípio que orienta o critério de aplicação: há várias formas de jogo perigoso e de jogo ilegal, de acordo com a vantagem obtida por uma equipe e a correspondente desvantagem causada à equipe ofendida.

Conseqüentemente, para que a penalidade seja justa, ela deverá colocar a equipe prejudicada, no mínimo, na mesma situação em que se encontrava no momento em que a falta foi cometida, pois, de outro modo, o prejuízo sofrido não seria reparado.

Esse deve ser o critério a ser seguido pelos juízes no polo, esporte praticado entre cavalheiros, em que as faltas decorrem mais da velocidade e da intensidade do jogo do que da má-fé dos jogadores. Isso não significa, contudo, admitir como regra absoluta que todas as faltas sejam involuntárias, pois, na busca por obter uma vantagem ou impedir que o adversário a obtenha, a própria violência do jogo pode levar a ações contrárias ao regulamento, com o objetivo de alcançar vantagem indevida, as quais devem ser penalizadas.

A má-fé evidente e deliberada em uma falta perigosa, ou aquela má-fé que seja prejudicial ao jogo, constituem exceções à regra anterior, casos em que devem ser aplicadas as penalidades severas autorizadas pelo regulamento. É a isso que se refere a seção Sanções Disciplinares, que autoriza a expulsão do jogador. Essa penalidade deverá ser aplicada sem hesitação sempre que a gravidade do caso o exigir, devendo o juiz informar às autoridades do torneio e à Federação Paulista de Polo sobre sua decisão e as razões que a motivaram.

A expressão “conduta prejudicial ao jogo” abrange não apenas jogadas perigosas, mas também a desobediência dos jogadores e atitudes ofensivas ou desrespeitosas para com o juiz.



O Pênalti 1 exige, para sua aplicação, o preenchimento de três requisitos na falta:

- Que seja cometida nas proximidades do gol.
- Que tenha sido cometida para evitar um gol.
- Que seja perigosa ou deliberada.

Trata-se de um dos poucos casos de exceção ao critério geral de reparação da penalidade e, como toda exceção, deve ser aplicado com rigor. Assim, por exemplo, se a falta não tiver sido perigosa nem deliberada, ainda que tenha impedido um gol certo, o juiz não poderá aplicar o pênalti 1, devendo recorrer a outra penalidade que coloque a equipe prejudicada na mesma situação em que se encontrava quando a falta foi cometida, ou seja, que lhe conceda a oportunidade de marcar o gol com a mesma segurança que possuía antes da infração.

Nesse sentido, ao considerar os demais penais, o juiz deve lembrar que, no pênalti 2, quando o capitão da equipe prejudicada optar por executar o tiro a partir do local em que a falta foi cometida, os jogadores adversários deverão manter-se a 30 jardas da bola, ainda que o tiro seja executado a menor distância do gol.

9.6. Obrigação dos juízes

As sanções estabelecidas por este regulamento são de aplicação obrigatória, e os juízes que deixarem de aplicá-las poderão ser sancionados esportivamente.

Os juízes e, quando for o caso, os árbitros, não deverão dialogar com os jogadores. Deverão apenas informá-los sobre a penalidade aplicada, sem dar explicações. Ao marcar uma falta técnica, o juiz deverá levantar o braço direito, de modo que não restem dúvidas quanto ao tipo de penalidade assinalada. O cartão amarelo também deverá ser exibido de forma objetiva para a compreensão do jogador e do público.

9.7. Uso do apito

O juiz deve manter o apito pronto para uso rápido, mas também deve utilizá-lo corretamente. O cronometrista tem a obrigação de parar o relógio ao ouvir o apito, portanto, o apito deverá soar apenas quando houver falta, quando o jogo precisar ser interrompido por qualquer uma das causas previstas nas regras, ou quando terminar o período.

Não se deve apitar quando houver gol, nem quando a bola sair do campo pelas laterais ou pela linha de fundo impulsionada por um jogador da equipe atacante. O apito deverá soar apenas quando o jogo prosseguir, apesar de a bola ter saído de jogo.

Por outro lado, se a bola sair impulsionada por um jogador da equipe defensora, a jogada constitui uma infração (pênalti 6), devendo o tempo ser descontado. Nesse caso, o juiz deverá apitar imediatamente.

Ao apitar, o juiz deverá dar um único apito forte, para ser ouvido pelo cronometrista e por todos os jogadores. É muito inconveniente para o juiz que o jogo continue após o apito. O jogo deve ser interrompido imediatamente, sendo descortês a atitude do jogador que,



apesar do apito, continua a jogada. Por isso, o juiz deve apitar com firmeza, para não dar margem à alegação de que o apito não foi ouvido.

9.8. Faltas entre companheiros

As faltas entre companheiros de equipe somente deverão ser marcadas quando implicarem perigo sério, expondo o jogador a uma queda ou a um golpe, bem como quando houver manejo do taco de forma a poder ferir um companheiro (por exemplo, tentativa de golpear a bola no ar com risco de atingir um jogador próximo).

Nesses casos, será concedido um tiro livre a partir do local onde ocorreu a infração. O juiz deverá advertir o jogador que, por equitação perigosa ou manejo incorreto do taco, expuser seus companheiros a acidentes graves, para moderar sua conduta. Se não for atendido, aplicará as penalidades máximas.

9.9. Esclarecimentos sobre o regulamento (cruzamentos)

Os cruzamentos constituem uma das regras de aplicação mais frequente e abrangem três proibições:

- Ninguém pode cruzar à frente de quem está em posse da bola.
- Ninguém pode tomar a linha à frente de quem está em posse da bola.
- Ninguém pode segurar sobre a linha à frente de outro jogador.

O cruzamento punível é aquele cometido a uma distância que implique possibilidade de choque. Quando essa possibilidade não existe, não há falta. É difícil determinar exatamente a distância de perigo, pois as situações são infinitas. O juiz deve considerar, sobretudo, a velocidade dos jogadores. A 5 metros, pode não haver perigo diante de um jogador em trote, enquanto à mesma distância, o cruzamento é extremamente perigoso diante de um jogador em alta velocidade.

A regra menciona “o menor risco de choque”, substituindo a antiga fórmula que exigia que um jogador fosse obrigado a segurar para evitar o choque. A amplitude desses termos indica a intenção do regulamento de conferir proteção ao jogador em posse da bola. Em casos duvidosos, o benefício da dúvida deve favorecer o jogador que sofreu o cruzamento.

Para ajudar a entender quem está em posse da bola, o regulamento analisa as diversas situações possíveis para definir quem tem o direito de passagem. Seguindo esse critério, terá preferência:

- Dois jogadores que avancem emparelhados, disputando a linha da bola.
- Um jogador que avance sozinho sobre a linha da bola, em sua direção ou em seu encontro.



- O jogador que avance formando o menor ângulo com a linha da bola e em sua direção.
- O jogador que avance formando o menor ângulo com a linha da bola e em seu encontro.
- Nos dois últimos casos, se os ângulos forem iguais, terá preferência o jogador que tiver a bola à sua direita.

O primeiro item dá preferência aos jogadores que avançam emparelhados e obriga o jogador isolado a ceder passagem, desde que ambos sigam exatamente na direção e na linha da bola. Se avançarem em ângulo ou em direção contrária, essa preferência desaparece e deve-se dar passagem ao jogador isolado.

A posse da bola baseia-se na relação entre a trajetória do jogador e a trajetória da bola, não tendo relação com o fato de ter sido o último a golpeá-la. O jogador perde o direito caso se desvie da linha da bola, entendendo-se por linha da bola o seu trajeto e sua projeção.

A posse da bola confere ao jogador o direito de golpear pelo lado direito, mas esse direito transforma-se em obrigação quando outro jogador vem ao encontro da bola.

Não apenas o cruzamento é proibido, mas também tomar a linha à frente de um jogador em posse da bola, salvo a uma distância que torne impossível o choque, sempre relacionada à velocidade dos cavalos e suficientemente ampla.

Se um jogador ingressar corretamente na linha da bola, passa a estar em posse dela e ninguém poderá empurrá-lo (pechar) por trás. Ninguém pode segurar sobre a linha da bola se houver perigo de choque com outro jogador que venha por essa linha — prática conhecida como parar sobre a bola, frequente principalmente em partidas de baixo handicap. O jogador que erra e segura comete falta se houver outro vindo por trás, e os juízes devem punir severamente tais infrações.

Também é falta empurrar um adversário, obrigando-o a cruzar outro jogador. O regulamento atual prevê essa situação, que deve ser punida como equitação perigosa, pois além de induzir o adversário à falta, impede o golpe correto na bola.

É comum a falta na execução do backhand, especialmente pelo lado de montar, quando o jogador inclina o cavalo e cruza a linha, colocando em risco o adversário que vem em posse da bola. Para garantir a segurança do jogador em posse, devem ser punidos imediatamente os cruzamentos, empurrões incorretos e até mesmo os amagos, ainda que o infrator alegue ter desviado no último momento.

O jogador focado na bola não pode saber se o adversário que vem em ângulo conseguirá desviar a tempo e, portanto, é natural que segure ou erre o golpe. Os juízes devem observar atentamente e punir as faltas que ocorrem quando um jogador, ao entrar de frente, erra a bola e gira à direita, cruzando a linha de quem vinha em posse. Quando a direção da bola muda bruscamente, o jogador que estiver na nova linha passa a estar em posse. No entanto, deverá dar passagem aos jogadores que vinham na direção original, se estes não tiverem possibilidade real de segurar ou desviar a tempo para evitar o choque.



SEÇÃO 10 - CÓDIGO DE FALTAS (EXPOSIÇÃO DOS MOTIVOS)

A Federação Paulista de Polo (FPP), como ente diretor do polo e organizadora desta atividade esportiva, deve zelar pelo estrito cumprimento das Regras do Jogo e preservar, na maior medida possível, o intuito desse esporte. Com o objetivo de prevenir e sancionar esportivamente qualquer má conduta que possa ocorrer tanto nas partidas quanto durante o desenvolvimento dos campeonatos, a FPP assumiu, nessa condição de ente diretor do polo, a redação e a promulgação de um Código de Faltas, que contemple um detalhamento preciso dos comportamentos passíveis de sanções esportivas.

É objetivo e obrigação primordial desta associação assegurar que os campeonatos de qualquer nível realizados no estado de São Paulo e no Brasil se desenvolvam em plena harmonia, respeitando as regras do jogo de polo e procurando sempre que cada partida seja corretamente assistida do ponto de vista organizacional, tanto no que se refere à sua estruturação quanto ao desempenho de jogadores, juízes e árbitros, colaboradores, dirigentes e, de modo geral, de todos os participantes que, além de cumprir a normativa específica, devem tomar plena consciência de que o polo é um esporte a ser praticado entre cavalheiros e, como tal, deve ser considerado.

SEÇÃO 11 - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º: Os tipos de penalidade que este Código de Faltas estabelece em relação às infrações que possam ser cometidas pelos jogadores são os seguintes: multa, advertência, suspensão e tarefas comunitárias (probation). A suspensão poderá ser aplicada por uma partida ou por tempo determinado.

Quando a suspensão se referir a uma ou mais partidas, o jogador ficará impedido de participar de torneios ou campeonatos de qualquer nível/handicap.

Art. 2º: A sanção de suspensão que não exceda 1 mês poderá, excepcionalmente, ser aplicada de forma condicional, desde que se verifiquem as seguintes circunstâncias:

- a) Que o infrator não seja reincidente.
- b) Que o infrator seja pessoa reconhecida por seu comportamento correto na prática do jogo, ficando a critério da Comissão de Ética responsável decidir a respeito, de acordo com seus antecedentes e com o contexto geral da infração analisada.

Não será admitida a condenação condicional em relação às penas de multa.

Em nenhum caso este artigo será aplicável quando um jogador for expulso durante uma partida.

Art. 3º: As penalidades previstas neste Código de Faltas serão aplicáveis com absoluta independência das sanções que os juízes eventualmente imponham durante a partida.

Art. 4º: O jogador que for expulso do campo ficará automaticamente suspenso até que a Comissão de Ética responsável resolva seu caso. Havendo atuação de dois juízes, ambos deverão concordar quanto à medida aplicada. Em caso de divergência, a decisão do árbitro será definitiva.

Os juízes deverão comunicar à FPP e ao clube organizador do torneio todas as aplicações de cartões amarelos ou vermelhos, relatando os motivos, as considerações que levaram à



decisão, bem como quaisquer circunstâncias agravantes ou atenuantes ocorridas durante ou após a partida.

Os relatórios deverão ser enviados no prazo máximo de 48 horas após o término da partida, sob pena de sanção, caso a Comissão de Ética responsável venha a tomar conhecimento de fatos passíveis de punição que não tenham sido informados. A Comissão de Ética responsável poderá solicitar a complementação de informações, convocar testemunhas ou observadores para avaliar a situação. Caberá à Comissão de Ética responsável manter um registro das expulsões e sanções aplicadas a jogadores e juízes.

Art. 5º: Caso a infração cometida não se enquadre plenamente em nenhuma das hipóteses previstas neste Código de Faltas, ela será analisada e sancionada com base na tipificação mais semelhante.

Art. 6º: Reincidência. Será considerado reincidente aquele que, tendo sanção anterior imposta ou validada pela FPP, cometer nova infração passível de punição. Será considerado reincidente habitual aquele que, tendo 3 ou mais sanções, cometer nova infração.

Art. 7º: A reincidência constitui circunstância agravante da infração, podendo a penalidade ser aumentada em até 20% na primeira reincidência e em até 40% na segunda, como limites máximos.

Art. 8º: Prescrição. As sanções aplicadas aos jogadores não serão consideradas como antecedentes quando estiverem prescritas.

Art. 9º: As sanções prescrevem, para fins de reincidência, nos seguintes prazos:

- a) A advertência, em 2 anos, contados da data da sanção.
- b) A suspensão e/ou multa, em 5 anos, contados do dia seguinte ao término do cumprimento da sanção.

Art. 10º: As decisões unificadas que compreendam a sanção de mais de uma infração deverão ser consideradas como uma única sanção para fins de reincidência.

Art. 11º: A anistia deliberada pela Assembleia elimina apenas as penalidades, mantendo-se o antecedente para fins de reincidência.

Art. 12º: Atos de indisciplina. O jogador que infringir as disposições contidas nos Estatutos da FPP, ou que incorrer em atos de indisciplina, estará sujeito à aplicação das sanções a seguir previstas.

Art. 13º: Suspensão de 1 mês a 10 anos ao jogador que cometa — no país ou no exterior — atos que, por sua gravidade e repercussão, afetem a cultura esportiva do país e sejam indignos ou manifestamente lesivos ao prestígio do esporte nacional. Quando tais fatos ocorrerem no exterior, a decisão da FPP será independente da adotada pela associação do país onde os fatos tenham ocorrido.

Art. 13º, parágrafo 2: O uso de drogas ou de outras substâncias e meios proibidos será punido conforme o disposto nas normas legais e regulamentares aplicáveis à matéria.

Art. 13º, parágrafo 3: Será considerada conduta antidesportiva, punível com advertência ou suspensão de 1 partida a 6 meses, a ação de golpear a bola após o apito do juiz, após o primeiro toque do sino final, ou após a bola ter ultrapassado os limites do campo, quando,



em qualquer desses casos, houver risco à integridade do público e dos presentes, dos juízes, dos auxiliares ou colaboradores da organização, ou de outros jogadores.

Art. 13º, parágrafo 4: O jogador que, por qualquer meio, insultar, ofender, faltar com o respeito, ridicularizar ou agravar, de qualquer forma, os órgãos colegiados da FPP — Conselho Diretivo, comissões e subcomissões — ou qualquer de seus integrantes, será sancionado com advertência ou suspensão de 1 partida a 5 anos.

Considera-se que a infração prevista neste artigo constitui má conduta e que afeta o bom funcionamento da FPP e do esporte (art. 22, inciso b, dos Estatutos).

Art. 14º: Suspensão de 1 partida a 1 ano ao jogador que:

- a) Prestar declaração falsa ao atuar como testemunha perante a FPP.
- b) Deixar de comparecer à FPP quando convocado a depor como testemunha, sem causa justificada.
- c) Comparecer à convocação da FPP e recusar-se a depor.

Serão consideradas circunstâncias atenuantes da penalidade aplicável o reconhecimento e o arrependimento pelos fatos praticados, bem como a colaboração para o esclarecimento dos mesmos.

Art. 14º, parágrafo 2: Suspensão de 1 partida a 6 meses ao jogador que infringir as Regras de Jogo sobre filiação, isto é, praticar polo em clube filiado sem estar com o handicap pago. Poderão ser aplicadas multas.

Art. 15º: Suspensão de 3 meses a 10 anos ao jogador que agredir um juiz ou árbitro mediante golpe de qualquer natureza, investida, empurrão ou qualquer outro ato com intenção de agressão.

Art. 16º: Advertência ou suspensão de 1 partida a 3 anos ao jogador que provocar verbalmente ou por atitude um juiz, árbitro, bandeirinha, cronometrista ou anotador de gols, bem como ofendê-lo, insultá-lo, zombar, fazer gestos ou ademanes ofensivos, ou praticar qualquer outro agravo.

Art. 17º: Advertência ou suspensão de 1 partida a 1 ano ao jogador que protestar contra decisões do juiz e/ou árbitro.

Art. 18º: Suspensão de 1 mês a 3 anos ao jogador que abandonar o campo como forma de protesto contra decisão do juiz/árbitro ou por outro motivo não justificado.

Art. 19º: Advertência ou suspensão de 1 partida a 3 meses ao jogador que desobedecer ordem do juiz, retardar seu cumprimento, atrasar a continuidade do jogo ou praticar qualquer ato que represente desobediência à autoridade do juiz.

Art. 20º: Advertência ou suspensão de 1 partida a 3 anos ao jogador que cometer agravo, insulto, ofensa ou zombaria contra o juiz/árbitro em razão do evento no qual este atue, seja antes do início ou após o término da partida.

Art. 21º: Suspensão de 6 meses a 10 anos ao jogador que, por ação violenta, não acidental e proibida pelas Regras do Jogo, provoque uma infração que deixe outro jogador impossibilitado, ou não, de continuar a disputa da partida, ou impedido de jogar por período determinado.



Art. 21º, parágrafo 2: Independentemente de ter sido ou não marcada falta de campo, poderão ser advertidos ou suspensos de 1 partida a 6 meses os jogadores que incorrerem nas hipóteses de equitação perigosa previstas nas Regras de Jogo.

Art. 22º: Suspensão de 1 partida a 6 anos ao jogador que agredir fisicamente outro jogador por qualquer meio, ainda que não alcance seu propósito, antes do início, durante ou após o término da partida. Serão considerados casos específicos da infração genérica prevista neste artigo as agressões ocorridas em ações de jogo com o taco ou por meio de cotovelada.

Art. 23º:

- a) Suspensão de 1 partida a 6 meses ao jogador que agredir a montaria de outro jogador.
- b) Advertência ou suspensão de 1 partida a 6 meses ao jogador que agredir a própria montaria ou castigá-la de forma excessiva e desnecessária.

Considera-se incluída na infração prevista neste artigo a conduta do jogador que segurar as rédeas ou qualquer outra parte do equipamento do cavalo de um adversário, quando isso ocorrer em ação de jogo.

Art. 24º: Suspensão de 1 partida a 3 anos ao jogador que revidar agressão da qual tenha sido vítima, incorrendo nas mesmas condutas específicas previstas no art. 22º.
A FPP poderá isentar de pena, ou reduzi-la, nos casos de reação inevitável em legítima defesa.

Art. 25º: Suspensão de 1 partida a 3 anos ao jogador que praticar qualquer ato que represente falta de respeito, agravo e/ou agressão ao público.

Art. 26º: Advertência ou suspensão de 1 partida a 6 meses ao jogador que:

- a) Provocar verbalmente, ameaçar, injuriar, agravar, realizar gestos obscenos ou grosseiros, ou ofender outro jogador, violando o respeito mútuo devido.
- b) Discutir de forma violenta com companheiros ou adversários, retardando ou alterando o normal desenvolvimento do jogo.

Quando as condutas acima forem praticadas por familiar, acompanhante de equipe, membro de staff ou espectador (ou seja, pessoa que não seja jogador ativo), a Subcomissão ou o Conselho, conforme o caso, poderá aplicar — em torneios oficiais — ou recomendar — em torneios não oficiais — o direito de admissão por período equivalente à penalidade aplicável a um jogador. Para tanto, os juízes deverão relatar tais ocorrências nos respectivos relatórios da partida.

Art. 27º, parágrafo 2: Suspensão de 1 partida a 1 ano a todos os jogadores de uma equipe que deixarem de comparecer para disputar uma partida sem justificativa e sem aviso prévio à equipe adversária e ao organizador, exceto motivos de força maior.

Este artigo, no que se refere à não participação na partida, resguarda o exercício do direito de conceder W.O. (walkover), salvo se regulamentos ou condições especiais da organização do torneio excluírem esse direito.

Art. 27º, parágrafo 3: Será aplicada a perda da partida à equipe que fornecer ao juiz um cavalo inapto para a arbitragem e que coloque em risco sua integridade física, não sendo necessária a ocorrência de dano físico ao juiz ou a qualquer jogador para caracterizar a periculosidade do animal. O cavalo será considerado inapto quando, de maneira constante,



o cavalo se assuste (negar) ou pule durante o jogo, ou quando não apresentar condições adequadas para permitir que os juízes desempenhem corretamente suas funções. Antes ou durante a partida, o juiz poderá exigir a substituição do cavalo, sob pena, em caso de recusa, de declarar a partida perdida.

Art. 28º: Os membros do Conselho Diretivo da FPP e da Comissão de Ética responsável têm a obrigação de informar toda transgressão ao Código de Faltas que presenciarem diretamente, sob pena de advertência, suspensão ou afastamento de seus cargos.

Art. 29º: Havendo relatório sobre o mesmo fato elaborado por uma das autoridades mencionadas no art. 28º, tal relatório dispensa os demais membros de apresentarem comunicação idêntica.

Art. 30º: Às infrações previstas neste Código, o Conselho Diretivo poderá acrescentar, como penalidade acessória, multa de até **vinte mil dólares americanos (US\$ 20.000)** ou a imposição de tarefas comunitárias (*probation*). Caso o infrator não efetue o pagamento da multa ou não cumpra a tarefa comunitária imposta, ficará impedido de participar de torneios interclubes, oficiais ou não, torneios internos, treinos e, em geral, de qualquer tipo de evento realizado em clubes filiados, até o cumprimento da penalidade acessória.

