



ASOCIACIÓN NORTEAMERICANA DE HARDCOURT BIKE POLO

LIBRO DE REGLAS v4.5

• *para el año 2015* •

ÍNDICE

SECCIÓN 1:

Árbitros y oficiales Páginas 2 a 3

SECCIÓN 2:

Equipamiento e instalaciones Páginas 4 a 6

SECCIÓN 3:

Formato de juego y torneos Página 7

SECCIÓN 4:

Desarrollo del juego Páginas 8 a 10

SECCIÓN 5:

Manejo de la bocha Página 11

SECCIÓN 6:

Formato de sanciones Páginas 12 a 14

SECCIÓN 7:

Infracciones técnicas Página 15

SECCIÓN 8:

Infracciones por manejo de la bicicleta Páginas 16 a 17

SECCIÓN 9:

Infracciones por manejo del taco Página 18

SECCIÓN 10:

Infracciones por contacto cuerpo a cuerpo Páginas 19 a 20

SECCIÓN 1: ÁRBITROS Y OFICIALES

1.1 – Árbitro

- 1.1.1 – El árbitro mantendrá autoridad sobre el juego durante toda la duración de este, inclusive mientras el tiempo esté detenido. Toda decisión del árbitro será definitiva.
- 1.1.2 – El árbitro verificará que todo el equipamiento cumpla con §2.4 y §2.5. En el caso de no cumplir con los requerimientos, el árbitro podrá detener el juego inmediatamente y reiniciarlo solo cuando la infracción se haya resuelto.
- 1.1.3 – El árbitro estará equipado con un silbato para detener, iniciar y reiniciar el juego.
- 1.1.4 – El árbitro indicará el inicio del juego, de acuerdo con §4.1.
- 1.1.5 – El árbitro indicará el detenimiento y reinicio del juego de acuerdo con §4.1 y §4.2.
- 1.1.6 – El árbitro indicará las pisadas de acuerdo con §8.1.
- 1.1.7 – El árbitro indicará las faltas de acuerdo con §6, §7, §8, §9 y §10 y aplicará la sanción correspondiente.
- 1.1.8 – El árbitro indicará el final del juego.
- 1.1.9 – Señas manuales
 - 1.1.9.1 – Inicio y reinicio del juego: el árbitro recibirá confirmación oral de que ambos equipos están listos, levantará un brazo y tocará el silbato, bajando el brazo al mismo tiempo.
 - 1.1.9.2 – Infracciones: si el equipo con posesión de la bocha comete una infracción, el árbitro lo indicará con un toque largo del silbato.
 - 1.1.9.3 – Ley de ventaja: si el equipo que no tiene posesión de la bocha comete una infracción, la ventaja será indicada levantando un brazo hacia arriba y gritando “Ventaja, (equipo con posesión)”.
 - 1.1.9.4 – Posesión: luego de detener el juego, la posesión será indicada extendiendo un brazo hacia el lado del equipo que obtendrá la bocha.
 - 1.1.9.5 – Extensión: §10.1 será indicada flexionando el brazo derecho a 90° y extendiéndolo hacia adelante.
 - 1.1.9.6 – Choque: §10.2 será indicado extendiendo los brazos hacia adelante con las manos apuntando hacia arriba.
 - 1.1.9.7 – Interferencia: §10.3 será indicada colocando ambos brazos por delante formando una “X”.
 - 1.1.9.8 – Brazo de dirección: §10.8 será indicado colocando el brazo izquierdo hacia adelante flexionado a 90°, con la mano derecha sobre el antebrazo.
 - 1.1.9.9 – Fuerza excesiva: §10.10 será indicada colocando ambos brazos sobre la cabeza formando una “X”.

1.2 – Planillero

- 1.2.1 – El *planillero* estará ubicado al costado de la cancha, a la altura de su centro.
- 1.2.2 – El *planillero* anunciará el tiempo de juego en intervalos de 2 o 3 minutos y después de cada gol.
- 1.2.3 – El *planillero* advertirá a los equipos faltando 2 minutos, luego 90 segundos, 60 segundos, treinta segundos, y una cuenta regresiva de 10 segundos.
- 1.2.4 – El *planillero* registrará los eventos del juego, (incluyendo el tiempo y autor de cada gol y las infracciones cometidas) en papel, y de forma no oficial en un tablero o marcador, si lo hay.
- 1.2.5 – El *planillero* será responsable de iniciar, detener y reiniciar el tiempo en el tablero, si lo hay.

1.2.6 – El *planillero* indicará a los jugadores sancionados fuera de juego cuando sea el momento de volver a ingresar.

1.3 – Juez de línea

1.3.1 – El juez de línea se ubicará detrás del arco.

1.3.1.1 – De no ser posible esta ubicación, una posición alternativa será designada por el árbitro.

1.3.2 – El juez de línea será discernible de los espectadores.

1.3.3 – El juez de línea reacomodará el arco si el mismo se mueve durante el juego.

1.3.3.1 – Si la cancha no se lo permitiera, al juez, el árbitro podrá delegar esta tarea.

1.3.4 – El juez de línea podrá ser llamado para dar su opinión sobre una jugada cercana al arco. Esta interacción tiene carácter de consulta y la decisión final será realizada por el árbitro.

1.3.5 – Señas

1.3.5.1 – Señal de gol: será realizada levantando una bandera o el brazo hacia arriba.

1.3.5.2 – Señal de “no gol”: será realizada colocando los brazos flexionados por delante y extendiéndolos hacia afuera.

1.3.5.3 – Salida en falso: será indicada levantando y flameando la bandera.

1.3.5.4 – Jugador pisando en el arco: será indicado apuntando con la bandera hacia adelante y moviéndola hacia los lados.

1.3.5.5 – Tiempo fuera: si el árbitro no escuchara a un jugador pidiendo un tiempo fuera, el juez de línea podrá indicárselo colocando los brazos sobre la cabeza en forma de “T”.

1.3.5.6 – Infracción de área: será indicada levantando la bandera verticalmente y moviéndola de lado a lado.

SECCIÓN 2: EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES

2.1 – Jugadores

2.1.1 – Los equipos tendrán tres jugadores.

2.1.1.1 – Todos los jugadores deberán usar un casco certificado para uso deportivo mientras estén en la cancha.

2.1.1.2 – Los equipos deberán usar camisetas del mismo color, contrastando con las del equipo rival.

2.1.2 – En caso de lesiones o circunstancias extraordinarias, un equipo podrá acudir a los organizadores de un torneo para suplantar a un jugador, durante o entre partidos. Si un jugador es expulsado del torneo, el equipo solo podrá solicitar la suplencia al concluir el partido en que fue expulsado.

2.1.2.1 – El jugador suplente no podrá jugar en ningún otro equipo durante el torneo.

2.1.2.2 – Los únicos jugadores aptos para actuar de suplentes son aquellos que no participen en ningún equipo del torneo.

2.1.2.3 – Un jugador suplente solo podrá ser reemplazado por el jugador titular del equipo o por otro suplente en caso de lesión.

2.1.2.3.1 – En caso de que un titular regrese al equipo, luego de una suplencia, el equipo resignará la posibilidad de una segunda suplencia para ese jugador. Ante otra lesión o imposibilidad de continuar por parte del jugador, el equipo jugará el resto del torneo con dos jugadores.

2.1.2.4 – Se le dará un lapso de tiempo razonable a un equipo para encontrar un suplente y para ser aprobado por la organización del torneo. Esto será de acuerdo con el proceso de tiempos fuera en §4.6.

2.2 – Cancha

2.2.1 – Las medidas de la cancha no superarán 47,25m x 25m y no serán menores que 37m x 18m.

2.2.2 – Las canchas estarán construidas de material sólido con un perímetro de al menos 1m de altura.

2.2.3 – Las canchas deberán tener dos entradas equidistantes a la mitad, para servir de acceso a los jugadores sancionados por infracciones graves y leves.

2.2.4 – Una línea estará trazada transversalmente por la mitad de la cancha con su centro marcado para colocar la bocha al inicio del juego. La mitad de la cancha también estará indicada con marcas colocadas en el perímetro en ambos lados de la cancha.

2.2.5 – Habrá un área semicircular con una medida de 2,75m desde el centro de la línea del arco; recortada a 90cm hacia los costados de cada poste del arco. Ver el diagrama ubicado al final de la sección 2.

2.3 – Arcos

2.3.1 – Los arcos tendrán redes.

2.3.2 – Los arcos tendrán un travesaño sólido

2.3.3 – Los arcos tendrán una medida interna de 183cm de ancho, 91,5cm de alto y una profundidad de 76cm en la base.

2.3.4 – La línea del arco define la posición del mismo; estará trazada paralelamente al fondo de la cancha, a una distancia entre 3,30m y 4,50m.

2.3.5 – Los arcos estarán ubicados con ambos postes a la altura de la línea de arco y centrados respecto del ancho de la cancha.

2.3.6 – Tres líneas marcadas en la cancha definirán la posición del arco:

2.3.6.1 – La línea del arco unirá los postes y determinará dónde debe cruzar la bocha para anotar un gol.

2.3.6.2 – Dos líneas adicionales de, al menos, 15cm y no más de 75cm se extenderán desde cada poste, perpendicularmente a la línea del arco, hacia el fondo de la cancha.

2.4 – Bicicletas

2.4.1 – Las bicicletas tendrán al menos un sistema de freno.

2.4.1.1 – Un piñón fijo, con retención de pie en ambos pedales, se considera como sistema de freno.

2.4.2 – Los bordes de los manubrios estarán tapados o protegidos.

2.4.3 – No se permitirán portaequipajes, guardabarros, portabotellas, bolsas de asiento u otros accesorios que faciliten el bloqueo de la pelota.

2.4.3.1 – Tapas de rueda, que solo cubran los rayos de las ruedas, son una excepción a §2.4.3 y estarán permitidas.

2.4.4 – No estarán permitidos los bordes filosos, puntiagudos, tornillos flojos u otros componentes peligrosos. Esto incluye, pero no se limita a coronas expuestas y ejes salientes.

2.4.4.1 – Si la parte considerada insegura pudiera ser cubierta de forma segura y aprobada por el árbitro, será una excepción a §2.4.4 y estará permitida.

2.5 – Tacos

2.5.1 – Mango

2.5.1.1 – El mango estará hecho de metal o fibra de carbono.

2.5.1.2 – El extremo de la empuñadura estará tapado o protegido.

2.5.1.3 – El mango no podrá sobresalir por debajo de la cabeza del taco.

2.5.2 – Cabeza del taco

2.5.2.1 – La cabeza del taco estará hecha de plástico.

2.5.2.2 – La cabeza del taco estará firmemente sujeta al mango.

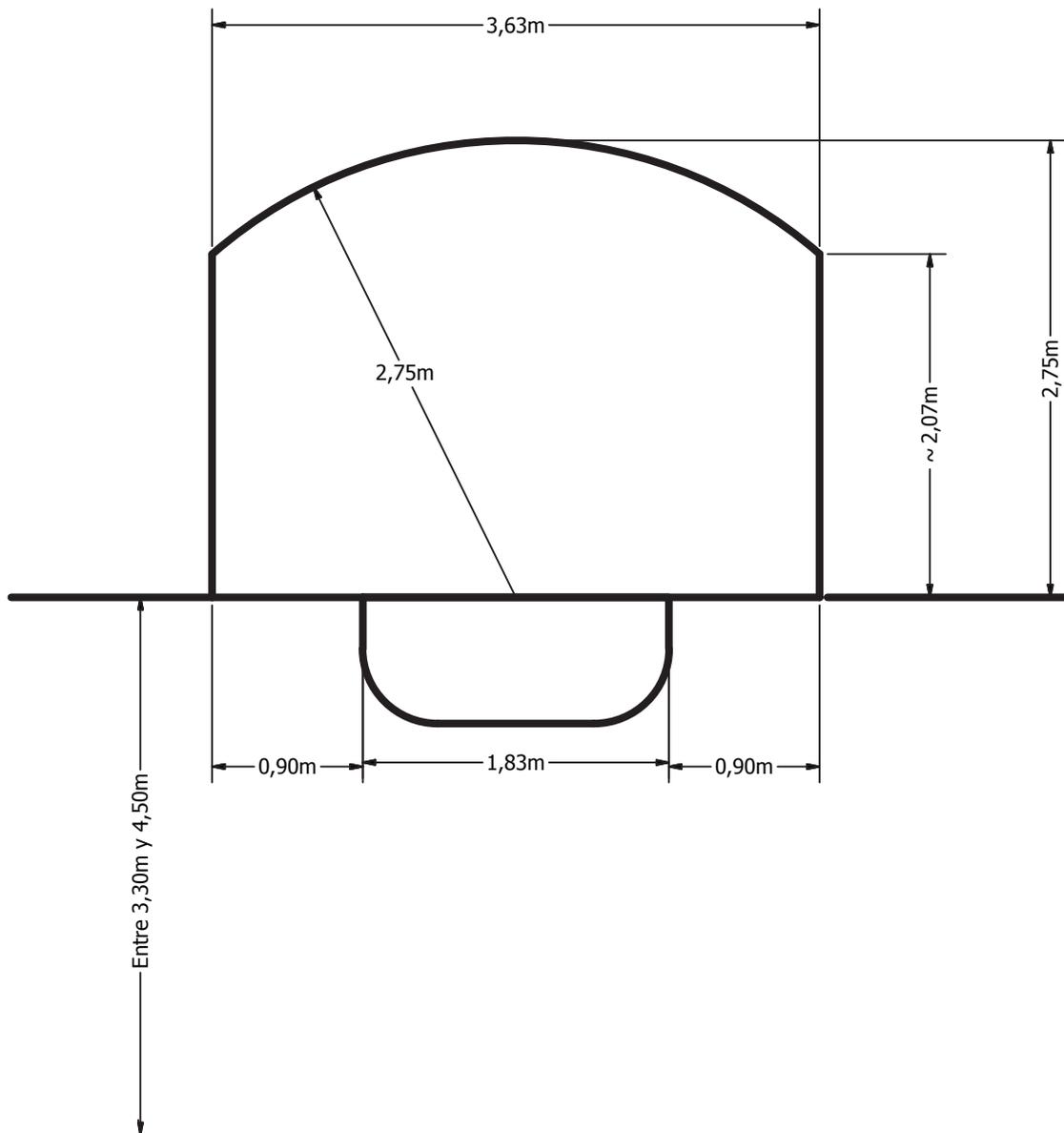
2.5.2.3 – La cabeza del taco tendrá una longitud máxima de 180mm

2.5.2.4 – El diámetro interno de todos los agujeros de la cabeza no deberán exceder los 57mm. El diámetro externo máximo de la cabeza no podrá exceder los 65mm.

2.5.3 – Tacos peligrosos

2.5.3.1 – El árbitro no permitirá el uso de tacos que considere peligrosos. Ejemplos de esto incluyen: tacos que se astillen, quiebren o rompan fácilmente; tacos con bordes afilados, etc.

Diagrama del área



SECCIÓN 3: FORMATO DE JUEGO Y TORNEOS

3.1 – Estructura de torneos

3.1.1 – Los torneos clasificatorios regionales y el Campeonato Norteamericano se realizarán según las indicaciones del Apéndice A: Formato de Juego y Torneos 2014.

3.2 – Duración de partidos

3.2.1 – Los partidos se jugarán sin entretiempo durante lo indicado en el Apéndice A: Formato de Juego y Torneos 2014.

3.2.2 – El equipo ganador es aquel que anote primero 5 goles, o aquel que haya anotado más al concluir el partido.

3.3 – Tiempo adicional

3.3.1 – Si un partido finaliza en empate durante una ronda de eliminación, el árbitro finalizará el partido y comenzará un tiempo adicional.

3.3.2 – Los equipos disputarán la bocha de acuerdo a §4.1.

3.3.3 – El tiempo adicional será a gol de oro. El juego continuará hasta que un equipo anote un gol.

SECCIÓN 4: DESARROLLO DEL JUEGO

4.1 – Inicio del juego

- 4.1.1 – Los jugadores estarán quietos, sobre sus bicicletas, con la rueda trasera tocando el perímetro detrás de los arcos.
- 4.1.2 – La bocha estará ubicada en el centro de la cancha.
- 4.1.3 – El árbitro pedirá confirmación de que ambos equipos están listos
- 4.1.4 – Cuando ambos equipos indiquen que están listos, el árbitro levantará la mano y tocará el silbato, bajando la mano simultáneamente.
- 4.1.5 – Al sonar el silbato, el tiempo comienza a correr y los jugadores disputarán la posesión de la bocha, corriendo hacia ella.
- 4.1.6 – El juez de línea indicará una salida en falso cuando la rueda de un jugador deje de tocar el perímetro antes de que suene el silbato.
 - 4.1.6.1 – Si el árbitro determina que la salida en falso ha resultado ventajosa para el equipo que la cometió, un cambio de posesión será implementado.
- 4.1.7 – Los jugadores que se disputen la bocha deben tener el taco del lado de la bicicleta que la mayoría de los jugadores del partido considere su “mano de taco”. Por ejemplo: si 4 de 6 jugadores usan el taco con su mano derecha, la disputa por la bocha se hará sosteniendo el taco de ese lado.
 - 4.1.7.1 – De haber igual número de jugadores diestros y zurdos, el lado será determinado tirando una moneda a cara o cruz, dónde cada lado de la moneda se corresponde con un lado de la bicicleta.
 - 4.1.7.2 – Todo jugador que se desplace de forma continua y considerable hacia la bocha se considerará participante de la disputa y estará sujeto a las reglas de la misma.
- 4.1.8 – Los jugadores en disputa deberán mantener una línea recta hasta que uno entre en contacto con la bocha.
- 4.1.9 – En una disputa de lado derecho, los jugadores se ubicarán a la izquierda de su oponente, en una de lado izquierdo lo harán a la derecha del oponente

4.2 – Detenimientos del juego

- 4.2.1 – El tiempo de juego se detendrá en caso de un gol, una bocha fuera de juego, un arco desplazado, lesiones serias, una falta o un tiempo fuera solicitado. El árbitro indicará el detenimiento tocando el silbato.
- 4.2.2 – Luego de un detenimiento, los equipos tendrán 30 segundos para regresar a sus respectivos lados de la cancha y prepararse para continuar el juego.
- 4.2.3 – El árbitro solicitará confirmación verbal de que ambos equipos están listos para continuar y el tiempo será reiniciado cuando la bocha o un jugador del equipo con posesión crucen la mitad de la cancha.
 - 4.2.3.1 – Si el equipo con posesión no indica que está listo, dentro del lapso permitido, serán forzados a usar un tiempo fuera.
 - 4.2.3.2 – Si el equipo con posesión hubiera utilizado todos sus tiempos fuera, la posesión será dada al otro equipo.
 - 4.2.3.3 – Si el equipo sin posesión no indica que está listo, en el lapso permitido, una falta por hacer tiempo –leve– será implementada.
 - 4.2.3.4

4.3 – Bocha fuera de juego

- 4.3.1 – Fuera de la cancha

4.3.1.1 – Si la bocha abandona el área de juego, la posesión es otorgada al equipo que no haya tocado la bocha por última vez. Esto incluye rebotes en la bicicleta o cuerpo del jugador.

4.3.2 – Bocha atascada

4.3.2.1 – Una bocha atascada en el equipamiento será considerada como fuera de juego.

4.3.2.2 – La posesión es otorgada al equipo que no tenía la bocha atascada en su equipamiento y el juego continuará de acuerdo a §4.2.3.

4.4 – Goles

4.4.1 – Un gol se anota cuando toda la bocha cruza por completo la línea del arco como resultado de un “tiro”. El tiro se define en §5.2. Un tiro puede rebotar en cualquier superficie, excepto el lado ancho de la cabeza y el mango del taco de un jugador atacante, y ser considerado un gol. No está permitido utilizar la bicicleta o el cuerpo de forma **activa** para dirigir la bocha hacia el arco.

4.4.2 – Un gol también será anotado cuando toda la bocha cruce por completo la línea del arco como resultado de una desviación activa por parte de un jugador defensivo. Esto se conoce como “gol en contra”.

4.4.2.1 – Si un jugador atacante lleva la bocha en *shuffle* y esta rebota en el equipamiento inmóvil de un jugador defensivo y entra al arco, no se anota un gol. Los goles en contra deben partir de una desviación activa por parte del equipo defensor.

4.4.3 – Después de un gol, el equipo que haya anotado tendrá posesión de la bocha.

4.5 – Sanciones

4.5.1 – El árbitro detendrá el partido para implementar una sanción de acuerdo al proceso diagramado en §1.1.7 y §1.1.9

4.6 – Lesiones

4.6.1 – El detenimiento del juego por una lesión queda a discreción del árbitro en caso de que considere que el jugador requiere atención urgente. No hay límite de tiempo cuando se detiene el juego debido a una lesión.

4.6.2 – La posesión de la bocha será otorgada al equipo que la tenía previamente.

4.6.3 – El juego continuará de acuerdo a §4.2.3, luego de la recuperación del jugador lesionado o de la inserción de un jugador suplente al equipo de acuerdo con §2.1.2.

4.7 – Tiempos fuera

4.7.1 – Durante el juego, mientras corre el tiempo, un equipo podrá solicitar un detenimiento, siempre y cuando tenga posesión de la bocha de acuerdo con §5.1, gritando “tiempo” al árbitro.

4.7.1.1 – El equipo resignará la posesión de la bocha, ésta será del oponente.

4.7.2 – Durante un detenimiento de tiempo, solo el equipo con posesión de la bocha podrá solicitar un tiempo fuera para extender el lapso de 30 segundos dado antes de que continúe el juego.

4.7.2.1 – En este caso, el equipo no resignará la posesión de la bocha.

4.7.3 – Un equipo tiene dos tiempos fuera por partido, de 2 minutos cada uno. Un equipo puede utilizar ambos tiempos fuera de forma continua si necesita más tiempo al terminar el primero.

4.7.4 – Al concluir el tiempo fuera, o cuando el equipo que lo haya solicitado indica estar listo, el juego continuará de acuerdo a §4.1.

4.7.5 – Si el árbitro considera que los problemas mecánicos de una bicicleta o equipo han sido causados por el equipo rival, le otorgará al equipo damnificado un tiempo fuera de 5 minutos. Esto no contará como uno de los dos tiempos fuera que el equipo puede solicitar.

4.8 – Arco fuera de posición

4.8.1 – Si el arco se sale de su posición, la línea de arco se considera como el punto que debe cruzar la bocha para anotar un gol.

4.8.2 – El árbitro detendrá el juego si considera que el arco se ha movido demasiado como para permitir que el juez de línea juzgue la validez de un gol, o si el arco afecta el juego de otra manera.

4.8.2.1 – Si el árbitro considera que el desplazamiento del arco ocurrió de forma incidental y no como una acción intencional por parte de un jugador, la posesión será otorgada al equipo que tenía la bocha previamente.

4.8.3 – Una falta por hacer tiempo es cometida de acuerdo a §7.1 si el árbitro considera que un jugador mueve el arco intencionalmente para forzar un detenimiento de juego.

SECCIÓN 5: MANEJO DE LA BOCHA

5.1 – Posesión

5.1.1 – Se considera que tiene posesión el último jugador que haya hecho contacto intencional con la bocha.

5.2 – Tiros

5.2.1 – Un tiro ocurre cuando un jugador golpea la bocha con el extremo circular de la cabeza del taco. Si un jugador “empuja” la bocha en vez de golpearla, el movimiento se considera un *shuffle*.

5.2.2 – Dirigir la bocha hacia el arco con cualquier parte del cuerpo o la bicicleta intencionalmente no se considera un tiro.

5.2.3 – Un *shuffle* no es un tiro.

5.3 – Shuffle

5.3.1 – Un *shuffle* se define como todo contacto entre el lado ancho de la cabeza del taco y la bocha.

5.3.2 – Un *shuffle* realizado por el equipo atacante que entra al arco rival no se considera un gol. En este caso se reinicia el juego de acuerdo a §4.2.3. El equipo que realizó el *shuffle* resigna la posesión de la bocha al otro equipo.

5.4 – Ball-joint

5.4.1 – El *ball-joint* ocurre al aplicar presión sobre la bocha usando cualquier hueco o superficie cóncava de la cabeza del taco para atraparla contra la superficie de la cancha.

5.4.2 – El *ball-joint* se permite por un período de dos segundos en cualquier parte de la cancha. Un *ball-joint* que se extienda de este lapso de tiempo resultará en un cambio de posesión.

5.5 – Scoop

5.5.1 – Un *scoop* ocurre cuando la bocha es atrapada y maniobrada en un hueco de la cabeza del taco usando la fuerza centrípeta, ya sea en el suelo o en el aire.

5.5.2 El *scoop* está permitido

5.6 – Llevar la bocha

5.6.1 – Llevar la bocha se define como levantar la bocha y llevarla en el aire, apoyada en un hueco de la cabeza del taco, usando la gravedad como la fuerza que la mantiene colocada en la cabeza.

5.6.2 – Llevar la bocha no está permitido y resultará en un cambio de posesión.

SECCIÓN 6: FORMATO DE SANCIONES

PROCEDIMIENTO

6.1 – Gravedad de la infracción

6.1.1 – Es responsabilidad del árbitro determinar la gravedad de las infracciones detalladas en §7-§10 y aplicar la sanción que rectifique la ventaja obtenida por el equipo en falta.

6.1.2 – El árbitro puede sancionar cualquier infracción detallada en §7-§10 de acuerdo con la gravedad y a las circunstancias en que fue cometida.

6.2 – Ley de ventaja

6.2.1 – Todas las infracciones detalladas en §7-§10 aplican a la hora de otorgar ley de ventaja.

6.2.2 – Si el equipo con posesión de la bocha comete una infracción, el árbitro detendrá el partido inmediatamente y aplicará la sanción.

6.2.3 – Si el equipo que no tiene posesión de la bocha comete una infracción, el árbitro pospondrá el detenimiento del partido hasta que el equipo a ser sancionado tome el control de la bocha. Esto se conoce como ley de ventaja, el equipo contra el que se realizó la infracción tiene la “ventaja”.

6.2.3.1 – No se anotarán goles a favor del equipo a ser sancionado durante la ley de ventaja, excepto goles en contra del equipo con ventaja.

6.2.4 – El árbitro indicará la ley de ventaja de acuerdo a §1.1.9.3.

6.2.4.1 – Si el equipo a ser sancionado vuelve a realizar una infracción durante la ley de ventaja, pero el equipo rival mantiene posesión de la bocha, la ley de ventaja se mantiene y la sanción será mayor por un grado de magnitud.

6.2.4.2 – Si el equipo con ventaja realiza una infracción, el tiempo se detiene y el juego reiniciará de acuerdo al proceso detallado en §6.3.

6.2.5 – La sanción no será implementada si el equipo con ventaja anota un gol.

6.3 – Infracciones simultáneas

6.3.1 – Las infracciones simultáneas son aquellas realizadas al mismo tiempo por un miembro de cada equipo.

6.3.2 – Las infracciones simultáneas al nivel de gravedad de un cambio de posesión causarán un detenimiento del tiempo y un reinicio de acuerdo a §4.1. Las faltas simultáneas con gravedad de infracción leve, infracción grave o mala conducta resultarán en una situación de dos contra dos por la duración correspondiente a la sanción en cuestión.

6.3.3 – Luego de evaluar una infracción simultánea, el juego reiniciará de acuerdo a §4.1, con la excepción de que habrá dos jugadores en cada equipo en vez de tres.

6.3.4 – Ambos equipos continuarán el partido con dos jugadores durante el tiempo correspondiente a la sanción, independientemente de los goles anotados en ese periodo.

6.3.5 – Cuando el tiempo de la sanción acaba, el tercer jugador de cada equipo tocará el centro de la cancha y se unirá al juego. No se detendrá el tiempo.

TIPOS DE SANCIONES

6.4 – Cambio de posesión

6.4.1 – Un cambio de posesión ocurrirá cuando una infracción no afecte una posibilidad u oportunidad clara de anotar un gol, por haber ocurrido en una zona neutral.

6.4.2 – La posesión se otorgará al equipo que no haya realizado la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3.

6.5 – Sanción leve

6.5.1 – Una infracción que afecte una oportunidad clara de anotar un gol o una situación definida de ventaja para el equipo contrario resultará en la expulsión del jugador infractor por 30 segundos.

6.5.2 – La sanción será indicada de acuerdo con §1.1.9.3. Se otorgará la posesión al equipo que no cometió la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:

6.5.2.1 – El jugador que cometa la infracción será expulsado de la cancha durante un período de 30 segundos. Luego de los 30 segundos podrá ingresar a la cancha y deberá tocar antes de continuar el juego; no se detendrá el tiempo para esto.

6.5.2.2 – La sanción se considerará concluida si el equipo con tres jugadores anota un gol. El juego continuará de acuerdo con §4.2.3.

6.5.2.3 – Si el equipo sancionado realiza otra infracción, el juego se reiniciará de acuerdo con §6.5.2. La situación de juego continuará siendo de tres contra dos, con la duración de la sanción extendida por el tiempo de la nueva infracción.

6.6 – Sanción grave

6.6.1 – Toda infracción detallada en §7-10 que sea claramente peligrosa o excesiva resultará en la expulsión del jugador infractor por 2 minutos.

6.6.2 – La sanción será indicada de acuerdo con §1.1.9.3. Se otorgará la posesión al equipo que no cometió la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:

6.6.2.1 – El jugador que cometa la infracción será expulsado de la cancha durante un período de 30 segundos. Luego de los 2 minutos podrá ingresar a la cancha y deberá tocar antes de continuar el juego; no se detendrá el tiempo para esto.

6.6.2.2 – La sanción no se considerará concluida si el equipo con tres jugadores anota un gol. La sanción durará por la totalidad de los 2 minutos. Si un equipo anota un gol, el juego reiniciará de acuerdo con §4.2.3, estando el equipo sancionado con dos jugadores en cancha.

6.6.2.3 – Si el equipo sancionado realiza otra infracción, el juego se reiniciará de acuerdo a §6.6.2. La situación de juego continuará siendo de tres contra dos, con la duración de la sanción extendida por el tiempo de la nueva infracción.

6.7 – Mala conducta

6.7.1 – La agresión física o un intento de pelea de un jugador que no esté sobre su bicicleta, o un intento claro de lesionar a otro jugador utilizando la fuerza física, resultará en una sanción de mala conducta.

6.7.2 – De ser necesario, para evitar un agravamiento de la situación, el árbitro detendrá el juego para detener el altercado. De cualquier manera indicará la infracción de acuerdo con §1.1.9.3. La posesión se otorgará al equipo que no haya cometido la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:

6.7.2.1 – El jugador infractor será expulsado por el resto del partido y su equipo continuará con dos jugadores.

6.7.2.2 – Luego de una infracción de mala conducta, el jugador será evaluado por los organizadores para determinar si será expulsado del torneo.

6.7.3 – Si el equipo infractor realiza otra infracción, se reiniciará el juego de acuerdo con §6.7.2. El equipo infractor continuará con un solo jugador mientras el otro jugador cumple la sanción grave o leve, de acuerdo con §6.5 o §6.6.

6.7.4 – Dos infracciones de mala conducta realizadas por un equipo resultarán en un partido perdido para ese equipo. El equipo será evaluado por los organizadores para determinar si será expulsado del torneo.

6.8 – Gol otorgado

6.8.1 – Una infracción contra un jugador con posesión de la bocha frente a un arco desprotegido que le impide anotar un gol, resultará en un gol otorgado por el árbitro al equipo de dicho jugador.

6.8.1.1 – No se sancionará al jugador infractor en caso de ser infracción de cambio de posesión o infracción leve. Si la infracción fue de mala conducta o una infracción grave, la sanción será aplicada al reiniciar el juego.

6.8.2 – El juego continuará de acuerdo con §4.2.3 con el equipo que no cometió la infracción teniendo posesión de la bocha.

SECCIÓN 7: INFRACCIONES TÉCNICAS

7.1 – Hacer tiempo

7.1.1 – Una sanción por hacer tiempo será implementada en las siguientes situaciones:

7.1.1.1 – Un jugador impide el reinicio del juego de acuerdo con §4.2.

7.1.1.2 – Un jugador traba la pelota con su bicicleta inclinándose contra el perímetro, evitando que otros jugadores alcancen la bocha.

7.1.1.3 – Un jugador saca la pelota de la cancha lanzándola o haciendo un *scoop* de forma intencional.

7.1.1.4 – Un jugador mueve el arco de acuerdo con §4.8.

7.2 – Conducta antideportiva

7.2.1 – Una sanción por conducta antideportiva se implementará cuando se considere que un jugador se ha comportado de manera antideportiva. Ejemplos de esto incluyen:

7.2.1.1 – Interrupción generalizada del flujo del juego o protestas excesivas por las decisiones del árbitro.

7.2.1.2 – Ataques físicos o verbales al árbitro, a los jueces de línea, al planillero, a los organizadores o a cualquier jugador en la cancha.

7.2.1.3 – Golpear o mover el taco caído de un oponente con el objetivo de dificultar la recuperación del mismo.

7.2.1.4 – No tocar o no abandonar la jugada después de pisar.

SECCIÓN 8: INFRACCIONES POR MANEJO DE LA BICICLETA

8.1 – Pisar

8.1.1 – Un jugador “pisa” cuando su pie toca una superficie horizontal que no sean sus pedales.

8.1.2 – Un jugador que haya pisado debe ir a tocar el perímetro con su taco a media cancha (en cualquiera de los dos lados) antes de volver al juego.

8.1.2.1 – Un jugador que haya pisado se considera fuera de juego y no estará permitido interactuar con él de ninguna manera. El contacto físico, uso del taco, contacto con la bicicleta o la marca realizada sobre un jugador que haya pisado resultará en una sanción por interferencia.

8.1.2.2 – Se le dará un lapso de tiempo razonable a un jugador que haya pisado para abandonar el área de juego. Sin embargo, el árbitro puede sancionar al jugador si considera que interfiere en la jugada de forma ventajosa para su equipo.

8.1.2.3 – Si un jugador que haya pisado desvía un tiro efectuado en su arco que de otra manera hubiese sido gol, el árbitro puede otorgarle un gol al equipo del tirador. Esto tiene especial importancia considerando §8.1.3.

8.1.3 – Aferrarse o inclinarse sobre el arco con el fin de estabilizarse se considera como pisar.

8.1.3.1 – El árbitro avisará verbalmente al jugador que ha pisado. El juez de línea puede indicar la pisada de acuerdo con §1.3.6.4. Este jugador deberá ir a tocar.

8.1.3.2 – El árbitro podrá implementar una sanción en caso de repetidas infracciones cometidas de esta manera.

8.2 – Tumbar

8.2.1 – Una sanción por tumbar será implementada cuando un jugador provoque que otro jugador pise o se caiga en el transcurso de su propia caída.

8.2.2 – Ejemplos de esto incluyen: saltar de la bicicleta en el proceso de caerse, para marcar o impedir el movimiento de un jugador rival; iniciar un amontonamiento al caerse, forzando que uno o más defensores caigan en el proceso; marcar a tal punto que el jugador que inició el contacto pierda el equilibrio y caiga, provocando la caída del otro jugador al mismo tiempo.

8.3 – Contacto de bicicleta

8.3.1 – Se implementará una sanción de contacto de bicicleta a un jugador que use su bicicleta para iniciar contacto con el equipamiento de otro jugador de acuerdo a §8.4-§8.6.

8.3.1.1 – El árbitro puede sancionar jugadores por faltas de contacto de bicicleta que no estén específicamente detalladas en §8.4-§8.6.

8.3.1.2 – El contacto incidental entre bicicletas es aquel que no afecta la jugada y no resulta peligroso. No se sancionará a los jugadores por contacto incidental.

8.4 – *T-bone*

8.4.1 – Una falta por *t-bone* será implementada cuando un jugador inicie el contacto con un rival utilizando cualquiera de las dos ruedas para impactar, en la dirección del desplazamiento, al rival.

8.5 – Coletazo

8.5.1 – Una sanción por coletazo será implementada cuando un jugador inicie el contacto con un rival derrapando o pivotando en la rueda trasera de su bicicleta, impactando al oponente de forma lateral o giratoria.

8.6 – Barrer

8.6.1 – Una sanción por barrer será implementada cuando un jugador use cualquiera de las dos ruedas para entrar en contacto con el taco de otro jugador que esté inmóvil y firmemente apoyado en el suelo.

8.7 – Obstrucción

8.7.1 – Una sanción por obstrucción será implementada cuando un jugador activamente impida el movimiento de un rival que esté intentando jugar o disputar la bocha.

8.7.1.1 – Este movimiento, llamado “pantalla” o “marca”, será definido como bloquear a un rival para poder acceder a la bocha, bloquearlo impidiendo que juegue con el jugador en posesión de la bocha, o evitar que se mueva libremente para tomar una posición defensiva en la cancha.

8.7.2 – Si una “pantalla” se realizara de forma estática, momentánea y segura no se implementará una sanción por obstrucción, sin embargo se permite el contacto físico legal descrito en §10.3.

8.8 – Violación del área

8.8.1 – Solo un jugador defensivo (el “arquero”) estará permitido dentro del área, sin necesidad de tener la bocha, por más de 3 segundos. Si un jugador defensivo adicional, o cualquier jugador ofensivo estuviese en el área por más de 3 segundos sin que esté la bocha, se implementará una sanción leve la primera vez. Las infracciones subsecuentes resultarán en sanciones graves.

8.8.1.1 – Al entrar la bocha en el área, los jugadores también podrán entrar a jugar limpiamente la bocha. Cuando la bocha salga, todos los jugadores salvo el “arquero” deberán salir del área en un lapso de 3 segundos. Se implementará una sanción menor a todo jugador que permanezca en el área e impida las jugadas ofensivas posteriores. Las infracciones subsecuentes resultarán en sanciones graves.

8.8.1.2 – No se permite el contacto corporal, con el taco o la bicicleta a ningún jugador dentro del área, a menos que sea jugando directamente la bocha o con aquél que tenga posesión de esta.

8.8.1.3 – Si un jugador usara su bicicleta, cuerpo o taco para impedir la salida de un oponente del área, no se sancionará al jugador que esté en el área.

8.8.1.4 – Se implementará una sanción menor ante toda infracción que ocurra dentro del área que el árbitro considere malintencionada o que permita o impida una oportunidad clara de hacer gol. El juego continuará de acuerdo con §4.2.3.

SECCIÓN 9: INFRACCIONES POR MANEJO DEL TACO

9.1 – Hachazo

9.1.1 – Una sanción por hachazo será implementada cuando un jugador golpee el taco o cuerpo de un rival con fuerza excesiva, con el potencial de causar daños o lesiones, a discreción del árbitro.

9.2 – Taco en el aire

9.2.1 – Una sanción por taco en el aire será implementada cuando un jugador intente jugar una bocha aérea a una altura mayor a los hombros del rival más cercano.

9.2.2 – Una sanción por taco en el aire será implementada cuando el taco de un jugador entre en contacto con la cabeza o el cuello de un rival.

9.2.2.1 – El abanicar el taco, durante el movimiento normal de tirar, por encima de los hombros del rival más cercano, no será sancionado. Los movimientos atolondrados, o movimientos ciegos hacia atrás que se extienden demasiado detrás del jugador no son considerados como un “movimiento normal de tirar” y estarán sujetos a sanciones por taco en el aire, a discreción del árbitro de acuerdo con la cercanía a los demás jugadores.

9.3 – Zancadilla

9.3.1 – Una sanción por zancadilla será implementada cuando un jugador haga pisar a un rival colocando su taco por debajo de cualquiera de las ruedas del rival.

9.3.1.1 – Si el árbitro considera que el jugador se desplazó hacia el taco rival, en vez de ser trabado activamente por el taco, no habrá infracción.

9.4 – Enganchar

9.4.1 – Una sanción por enganchar será implementada cuando un jugador enganche su taco con el cuerpo o la bicicleta de un rival.

9.5 – Lanzar el taco

9.5.1 – Una sanción por lanzar el taco será implementada cuando un jugador arroje su taco.

9.6 – Taco caído

9.6.1 – Solo se le permite un taco a cada jugador en la cancha. Si se cae el taco de un jugador en el transcurso del partido, debe levantarlo y no se le permitirá utilizar un segundo taco hasta que el primero haya sido quitado de la cancha.

9.6.2 – Si se rompe el taco de un jugador, no puede soltarlo para utilizar otro. Debe quitarlo de la cancha inmediatamente.

9.6.3 – Una sanción por taco caído será implementada si un jugador posee dos tacos en la cancha simultáneamente.

9.6.4 – En el caso de que se caiga un taco, el jugador puede continuar jugando sin él.

9.6.4.1 – El árbitro implementará una sanción por taco caído si el taco obstruye un tiro, provoca que alguien pise, o considera que afecta el juego de otra manera.

9.6.4.2 – Un jugador defensivo puede mover el taco caído si le impide defender su arco.

SECCIÓN 10: INFRACCIONES POR CONTACTO CUERPO A CUERPO

10.1 – Extensión

10.1.1 – Una sanción por extensión será implementada cuando un jugador extienda su brazo y use el codo, antebrazo o mano para iniciar contacto con otro jugador. El contacto físico principal al marcar a un jugador debe ser realizado con el hombro.

10.1.1.1 – Un jugador puede pegar el brazo al cuerpo al iniciar el contacto. Una sanción solo se implementará si el jugador extiende el brazo hacia arriba o hacia afuera desde el hombro para iniciar un contacto tipo empuje, estocada o puñetazo.

10.2 – Choque

10.2.1 – Un jugador que inicie contacto con un rival deberá hacerlo en igualdad de altura y condiciones. Será implementada una sanción por choque cuando un jugador inicie el contacto con la zona lumbar, de los riñones, las costillas o impacte desde atrás a un rival.

10.2.1.1 – Si el árbitro determina que un jugador facilita el contacto detallado en 10.2.1 alterando la posición de su cuerpo instantes antes del impacto, no habrá infracción.

10.3 – Interferencia

10.3.1 – Una sanción por interferencia será implementada cuando un jugador inicie el contacto físico con un rival que no tenga posesión de la bocha. Todos los jugadores que no poseen la bocha tienen derecho sobre el espacio que ocupan.

10.3.1.1 – Si la bocha abandona la zona próxima a un jugador con posesión, de acuerdo con §5.1.1, pero no ha sido tocada por otro jugador, no se podrá iniciar el contacto físico con el jugador con posesión si este no persigue la bocha. Un rival solo podrá iniciar el contacto si el jugador con posesión persigue la bocha.

10.3.2 – El árbitro determinará si un jugador está haciendo “pantalla” de acuerdo a §8.7, el rival podrá disputar la pantalla utilizando contacto físico de acuerdo con las reglas detalladas en §10, en este caso no habrá infracción.

10.4 – Retención

10.4.1 – Una sanción por retención será implementada cuando un jugador impida el movimiento de un rival sosteniendo (en vez de obstruyéndole el paso) con su cuerpo el taco, la bicicleta o el cuerpo del rival.

10.5 – Patear

10.5.1 – Una sanción por patear será implementada cuando un jugador patee la bocha, el cuerpo o el equipamiento de un rival.

10.6 – Contacto con la cabeza

10.6.1 – Una sanción por contacto con la cabeza será implementada cuando un jugador utilice cualquier parte de su cuerpo para iniciar el contacto con la cabeza o el cuello de un rival.

10.7 – Contacto con el manubrio

10.7.1 – Una sanción por contacto con el manubrio será implementada cuando un jugador inicie el contacto con el manubrio de un rival.

10.8 – Contacto con el brazo de dirección

10.8.1 – Una sanción por contacto con el brazo de dirección será implementada cuando un jugador inicie el contacto con el brazo de dirección de un rival a la altura del codo o por debajo.

10.9 – Atrapar

10.9.1 – Una sanción por atrapar será implementada cuando un jugador atrape a un oponente contra el perímetro inclinándose sobre él u obstruyéndolo de otra manera, por un lapso extendido de tiempo, lejos de la bocha.

10.10 – Fuerza excesiva

10.10.1 – Una sanción por fuerza excesiva será implementada cuando un jugador inicie el contacto utilizando fuerza física excesiva sobre un oponente que el árbitro considere indefenso; o si el infractor deja de lado toda ventaja táctica y estratégica del contacto de forma peligrosa, a discreción del árbitro.

10.10.2 – Una sanción por fuerza excesiva será implementada cuando un jugador inicie el contacto utilizando fuerza física excesiva sobre un oponente y esto provoque la caída del infractor.