

O POLO

Pelo Capitão HORACIO DOS SANTOS

ressante. No Brasil infelizmente, o elegante esporte não se tem desenvolvido na medida dos desejos de seus cultores. Sómente em três estados está bem orientado: S. Paulo, C. Federal e R. G. do Sul mas principalmente, em S. Paulo onde se destacam em primeira plana a S. Hipica Paulista, a F. Pública e o Clube Orlandia; no R. Grande os times militares das ramas montadas e nesta Capital o Gavea Golf e oficiais do exército dispersos na Região.

O pólo desenvolve grandes qualidades esportivas a saber: golpe de vista calma, coragem, dextreza a cavalo enfim reflexos prontos e calculados. Em consequencia, a equitação concorre com o seu maior coeficiente. Sem se saber montar é quasi impossível fazer grandes progressos. Um máu cavaleiro embora inteligente e habil, no maximo poderá ser um polista mediocre porque o jogo é, além de movimentadissimo, realizado em grande galope. Ora, se o cavaleiro ao envêz de preocupar-se com o jogo isto é, com a sua técnica e sua tática, tem sua atenção prêsá ao cavalo, nada poderá fazer. Fatalmente fracassará.

As partidas são realizadas em campos macios e rigorosamente gramados. Suas dimensões são as seguintes: maxima 254 ms de comprimento por 182 ms. de largura; minima -- 254 ms. por 146m,80.

Nas suas extremidades e sob o seu eixo maior, ha dois goals constituídos por dois postes verticais de madeira pintados de duas côres bem visiveis, com três metros de altura e separados de 7m,30. O campo é ainda limitado lateralmente por uma cêrca de táboa com 26 centímetros de altura, afim de evitar que as bolas saiam de jogo. As partidas são realizadas por grupos de quatro cavaleiros numerados de um a quatro. Esses números são pragados nas costas dos jogadores de forma bem visivel para facilitar a marcação e ação dos arbitros. Não precisava dizer que o jogo é efetuado a cavalo. Não ha criterio entretanto, para a escolha dos animais. Antigamente, jogava-se em cavalos pequenos (pequiras e ponceis). Hoje porém, com o grande desenvolvimento do esporte, chegou-se á conclusão que êsses cavalos não dão bons resultados primeiro porque, desenvolvem pequenos lances no galope, e depois, não tem massa bastante para suportar o tranco dos (ride off) dos maiores e mais rapidos. Os bons cavalos de polo são geralmente encontrados por acaso, entretanto os de tipo médio (1m,50 a 1m,54) são os que mais tem aprovado. Os argentinos e americanos notadamente, são pelos cavalos grandes (1m,58 a 1m,60) porque sabem que êsses animais quando veloses e bons de rédeas, oferecem maiores vantagens. Isto não impossibilita contudo de se poder jogar em cavalos menores de 1m,50 e a prova está em que os nossos cavalos creólos tem sido bem aproveitados nos corpos que se dedicam ao fidalgo esporte.

O jogo é praticado com tacos de madeira em forma de martelos e superiores a um metro de altura. Esses tacos possuem um cabo comprido de junco da India bem flexivel e uma cabeça em forma de charuto ligeiramente inclinada em relação a haste. Na extremidade dessa haste existe um punho, revestido de borracha ou couro para dar maior firmeza a mão e do qual são uma alça de cadarço gróssos por onde o jogador enfia o pulso afim de evitar que o taco se desprenda da mão no momento de percutir na bola. Os tacos são numerados a fogo a partir de 45, indo a 55, aproximadamente.

Para se jogar, bate-se com o taco numa bola pintada de branco. A bola tem as seguintes dimensões: 8 centímetros de diametro e 156 gramas de peso. As mais usuais são as de raiz de bambú, pinho do Paraná e cortiça comprimida. Os cavaleiros são uniformizados com capacêtes de cortiça, (obrigatorio) camisas de lã ou de meia, colantes e mangas curtas, luvas, chicote regulamentar na mão esquerda; culote grossa e bôtas sem esporas, ou cobertas. Os cavaleiros mais cautelosos usam ainda, um cinto largo para a proteção dos rins contra as bolas nêles atingidas acidentalmente e joelheiras apropriadas. Quanto ao arreio a sela deve ser simples (inglês) com peitoral e gamarra prêsá á cabeçada e não ao freio. Não se usa bridão sómente freio especial, como também não é permitido usar antólhos nos cavalos. Afim de se evitar acidentes, os animais dispõem de canereiras de feltro gróssos, protetoras dos bolêtos. A sela dos cavalos é em geral, enrolada em pano para evitar se prender nos tacos quando em ação. Cada time para jogar, escolhe um juiz, salvo quando de mutuo acôrdo designar um único cujas decisões serão inapelaveis. Nas partidas importantes poder-se-á adicionar um terceiro juiz (árbitro) cujas decisões em caso dos outros dois não estarem de acôrdo, prevalecerão. Haverá também um juiz de goal para verificar quando a bola transpõe a linha entre os postes cuja constatação é inapelavel. Em todas as partidas funcionará um cronometrista e um apontador.

Para começar o jogo, os dois partidos tomam posição no meio do campo de maneira a se defrontarem em linha, com três cavaleiros na frente e o número 4 um pouco mais atrás. O juiz então, atira a bola para

o centro de modo que ela atravesse as duas fileiras de jogadores.

O jogo em si é muito simples. Consiste apenas, em colocar por meio de tacadas a bola dentro do goal adversario de modo a ultrapassá-lo mes no, por meio de bola alta, contanto que ela passe entre o prolongamento de seus postes. Para cada goal feito será marcado um ponto e ganhará é claro, o time que obtiver maior número de pontos. Cada goal marcado exige mudança de campo. No que concerne ás questões técnicas e táticas bem como suas regras e penalidades estudaremos mais tarde.

Uma badalada de sino indicará que o periodo está terminado, mas só quando a bola bater no tablado ou sair de campo é que o juiz apitará para finalizar (o Shucker). Estes periodos só terminarão quando a bola transpuser os limites do campo ou bater no tablado depois de ter escedido o tempo prescrito ou ainda, se houver alguma penalidade.

O último periodo terminará mesmo quando a bola não tenha saído de campo no momento do sinal convenconado. No proximo número entraremos no estudo da técnica da tacada

