

Como se fóрма uma équipe de POLO

MISSÃO DE CADA JOGADOR

Do livro "Forma e posição que deve guardar em um *team*, cada jogador".

É preciso que cada jogador saiba jogar, não só em seu lugar, como também nos outros três. Tem ainda que saber como jogarão seus companheiros nas diferentes fases da partida. Póde ser que ele não valha muito para o lugar de *back* ou n.º 1; entretanto, haverá momentos na partida em que terá de ocupar qualquer dos outros postos e é necessário saber o que tem a fazer neste momento.

Dos quatro jogadores que compõem um "*team*", ou sejam n.º 1, n.º 2, n.º 3 e n.º 4 (*back*), os dois primeiros são do ataque e os dois últimos da defesa.

Para começar a partida, cada *team* se alinha em seu campo, de um e outro lado da linha do centro. Os jogadores n.º 1 de cada équipe estão um em frente do outro e olhando o juiz; ao lado deste, na mesma linha e um pouco separados, colocam-se os ns. 2 e 3. Os *backs* colocam-se a alguns metros atrás do n.º 3. O juiz lança a bola entre os dois *teams*, dando começo á partida e o jogador que a põe inicia uma carreira até o *goal* dos seus adversários.

Procurarros explicar a continuação, detalhando a função de cada jogador dentro do quadro.

NUMERO 1

Seu primeiro e último dever, em todo momento e em toda a partida, é impedir que o *back* adversário chegue a tocar a bola, que tenha sido convenientemente colocada para que seus companheiros possam aproveitá-la e levá-la até o *goal* adversário. Cumpre sua missão, cortando um passe ou enganando o *taco* do *back*. Si, em toda a partida, consegue fazer isto, jogou bem e foi útil. Si além disto, consegue marcar alguns pontos e si tem conseguido ajudar o n.º 2 e por acaso o n.º 3 e impedindo sempre que o *back* adversário passe a bola aos seus dianteiros, jogou uma partida notável.

O n.º 1 tem duas táticas de jogo, cuja escolha depende da habilidade do *back* contrário e da velocidade relativa dos seus cavalos. A primeira é seguir o

cavalo do *back*. A segunda consiste em fazer que o *back* o siga. Si consegue impôr a sua vontade ao *back*, dominará em toda a partida. Supondo que seus cavalos sejam iguais em velocidade e facilidade de maneio, um bom plano é que o n.º 1 procure colocar-se alguns metros mais próximo do *goal* que o próprio *back*, quando os companheiros do n.º 1 atacam ou um momento antes de começar o ataque; pelo contrário, quando o ataque é dos adversários, o n.º 1 deve colocar-se alguns metros mais próximo do seu *goal*, que o *back* contrário. Para effectuar isto, terá que decidir rapidamente, quando seus companheiros vão passar do ataque á defesa e vice-versa; mas se consegue fazê-lo, desconcertará o jogo do *back* em toda a partida e, depois de dois tempos, verá que o *back* o segue por toda parte.

Quando os ns. 1 e 2 têm experiência e combinação, trocam de posição a todo momento, e esta troca permite á équipe desenvolver a mais perfeita combinação.

NUMERO 2

O n.º 2 é o explorador do ataque da équipe e seu marcador teórico é o n.º 3 adversário.

Na defensiva, deve impedir que o n.º 3 chegue á bola; no ataque, sua principal missão é apoderar-se da bola para passá-la ao n.º 1 ou mesmo levá-la.

Deve ocupar-se mais do ataque do que da defesa, deixando a defesa do seu *goal* ao *back* e ao n.º 3. Não hesitará em em trocar de lugar com os ns. 1 e 3, quando o jogo exija, e consequentemente deverá saber como se procede nestas posições; devendo mesmo, quando se encontrar nestas posições provisórias, esquecer-se de que é n.º 2.

Sendo o n.º 2 o jogador de maior amplitude no *team*, é mais fácil dizer-se o que ele póde fazer, do que o que não deve. A respeito dos seus deveres, há duas regras gerais: a) quando a bola estiver entre ele e seu *goal*, deve colocar-se e jogar para impedir que o n.º 3 adversário possa tocar a bola e procurar aproveitar os passes dos seus companheiros;

b) quando a bola está entre ele e o *goal* contrário, deve ocupar-se constantemente da mesma, ou impedir a passagem de algum contrário, forçando o ataque o mais que fór possível.

Há muitas cousas que o n.º 2 não deve fazer. A primeira e a mais importante é: "não monopolizar a bola". A segunda é: "não se ocupar da defesa do seu *goal*, pois, para isso, há um *back*". Muitas vezes, o n.º 2 se deixa levar por um desejo egoísta, e constantemente está gritando "deixa a bola!". Como um dos axiomas do Polo é "deixar a bola quando pedem para deixar", pois se baseia na teoria de quem está atrás póde jogar melhor, o abuso egoísta desta indicação desconcerta toda a combinação de um *team* e faz perder-se uma partida que, de outra maneira, se poderia ganhar.

Para uma boa e perfeita combinação, é necessário que os ns. 1 e 2 cooperem muito intimamente.

Ambos devem saber precisamente e em qualquer momento onde se encontra o outro, e devem trocar ou estar prontos para trocar de lugares constantemente.

O n.º 2 deve passar a bola de maneira que o n.º 1 possa separar-se do *back*, tomá-la e arremessá-la ao *goal*. Antes de dar um *backhand*, deve olhar para trás e ver onde está o n.º 1, para golpear a de fóрма que o n.º 1 possa alcançá-la, antes do *back* contrário. Na defesa, terá que vigiar o n.º 3 contrário e calcular onde irão os revêses dos seus companheiros.

NUMERO 3

Naturalmente a posição mais importante da équipe é a do n.º 3. Quem a ocupa deve ter aptidões especiais. Não necessário que dê grandes tacadas, mas deve ter muita certeza e noção precisa do lugar em que, com toda a exatidão, deverá enviar a bola. Mesmo não sendo o Capitão do *team*, tem a obrigação de dirigir o jogo dos ns. 1 e 2.

No ataque, aproveitar as bolas que lhe envie o seu *back*, passando-a aos seus dianteiros, aos quais deverá auxiliar em tudo. Na defesa, sustentará seu *back*,

e resistirá á tentação de adiantar-se demasiadamente, para não deixar livre o n.º 2 contrário.

Si não tomar parte no ataque, como é sua obrigação, os seus dianteiros não poderão marcar muitos pontos.

Outra de suas obrigações é a de servir de ligação entre o n.º 2 e o seu *back*, e nunca deverá colocar seu cavalo na altura de um ou outro dos jogadores mencionados. Uma decisão que deve tomar rapidamente é si deve dar um *backhander* ou jogar a bola para as táboas (linha lateral). Muitos jogadores egoístas jogam a bola para a linha lateral, quando não é absolutamente necessário. Esta especie de jogada deve ser feita o menos possível, porque desarticula completamente a combinação do *team*. O jogador que ocupa o n.º 3 utilizará sua imaginação sem que perca sua serenidade. É a penúltima defesa do seu *goal*, mas também toma parte essencial no ataque.

Não se lhe podem fixar regras, pois que, enquanto os ns. 1 e 2 se ocupam exclusivamente do ataque, e o seu *back*, sómente da defesa, o n.º 3 tem de participar de todas as funções.

Uma regra geral e um dos princípios fundamentais do Polo, que não só se applica ao n.º 3, como a todos os jogadores, é que, dentro do seu campo, devem taquear para os dois lados (táboas ou linhas laterais), e dentro do terreno do adversário, devem procurar jogar no centro do campo (linha dos *goals*). Entretanto esta regra não se segue ao pé da letra, pois um jogador no centro do campo e em seu próprio lado, sem ninguem na frente, não deverá jogar a bola para as linhas laterais.

NUMERO 4 (*Back*)

A *back* tem por missão impedir que

os adversários marquem *goals*, ainda que muitas vezes possa participar do ataque.

Si se aproveita destas ocasiões e se adeanta com a bola, deixa de ser *back* e se converte em n.º 3 ou 2, enquanto que o n.º 3 se converte momentaneamente em *back*. Seu trabalho, por conseguinte, consiste em golpes directos e *backhanders* dados com o objetivo de colocar a bola para um de seus companheiros. Como seu marcador, tem o n.º 1 adversário, que, si conhecer seu jôgo, o perturbará muito e durante uma grande parte do tempo o impedirá de tocar a bola.

Quando o juiz jôga a bola para começar o jôgo, o *back* deve seguir com tranquillidade, ao passo ou ao trote, as jogadas de seus companheiros que levam a bola ao campo contrário, e em troca, deve colocar-se de forma a poder rechazar, com facilidade, o avanço de seus adversários, no caso destes serem os detentores da bola. Nunca se colocará em posição que deixe o campo livre a um contrário, que venha com a bola.

O *back* deve conter o desejo de apoderar-se da bola, quando esta é jogada pelo juiz, por ser um jôgo muito perigoso porque os contrários podem alcançá-la antes d'ele e, a menos que o n.º 3 possa voltar immediatamente, — o que pôde ser problemático — deixará seu campo desamparado e sem defesa, prejudicando a boa combinação que poderia fazer, si se conduziisse de outra forma.

Durante toda a partida, como é natural, o *back* é quem está mais perto do seu *goal*, mas deve seguir os demais, para estar colocado e disposto a passar o seu n.º 3, si éste for dificultado em seu avanço, ou mesmo tomar a bola, no caso do n.º 3 errar no momento de taqueá-la.

Si o n.º 1 contrário volta para ajudar a defesa, o *back* deve deixá-lo e não o

seguir, porque é melhor para ele estar bem colocado para defender seu campo ou para aproveitar uma contingência do ataque, em vez de juntar-se ao n.º 1, que muito intencionalmente pôde se aproximar d'ele para atraí-lo.

Si o n.º 1 fica no seu lado, o *back* deve ficar uns 10 ou 12 metros atrás do seu n.º 3. Em todo caso, deve impedir que o n.º 1 contrário se coloque entre ele e o seu *goal*, a menos que ele vá com a bola em seu poder.

O lugar do *back* é atrás, no ataque — e adiante, na defesa. No ataque, deve estar suficientemente próximo, para aproveitar uma bola parada ou errada por um dos seus companheiros e desta maneira evitar que os adversários se apoderem dela. Na defesa, o *back* deve estar colocado a uma distancia média, bem calculada, para poder parar com presteza os golpes directos ao *goal* que possa dirigir o n.º 2 contrário, pois, de outra forma, está exposto a que o mencionado jogador, em um galope violento e em uma tacada forte, o ultrapasse e fique com o campo livre, podendo facilmente marcar um ponto.

Em todos os momentos da partida, o *back* deve ter a atenção fixa no jôgo de conjunto e nos movimentos do n.º 1 adversário.

O *back* e o n.º 3 devem estar dispostos e em condição de poder trocar de lugar, quando o jôgo o exigir. Entretanto, o *back* deve ter bem patente que, si o puzeram neste lugar, é porque provavelmente é elle quem melhor pôde jogar nesta posição; ou porque sua equipe fica mais forte, si elle ocupa o lugar de *back*. Por conseguinte, não deve ceder á tentação de abandonar este lugar com o desejo de empenhar-se numa carreira pelo campo a menos que as circunstâncias o exijam.