

POLO

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

La FDPP patrocina las siguientes modalidades:

1. Polo

2. Federación, unión o asociación internacional

Federation of international Polo (FIP)

www.fippolo.com

3. Bibliografía consultada

Federation of International Polo. Rules. Tomado de

<http://www.fippolo.com/rules-procedures/>

POLO

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

El polo es un deporte que combina destreza, fuerza, estética, velocidad y peligro. Sus reglas están destinadas a ordenar el juego y hacen hincapié en proteger la integridad de los protagonistas, tanto humanos como equinos.

Se enfrentan dos equipos de cuatro polistas montados a caballo. El objetivo es anotar más goles que el rival, golpeando la bocha con los tacos para hacerla pasar entre los mimbres que conforman el arco. Luego de cada tanto marcado, los equipos cambian de lado.

Todos los jugadores están involucrados en el ataque y en la defensa, pero cada uno cumple funciones específicas. El back y el 3 actúan retrasados y los delanteros juegan más cerca del arco del oponente.

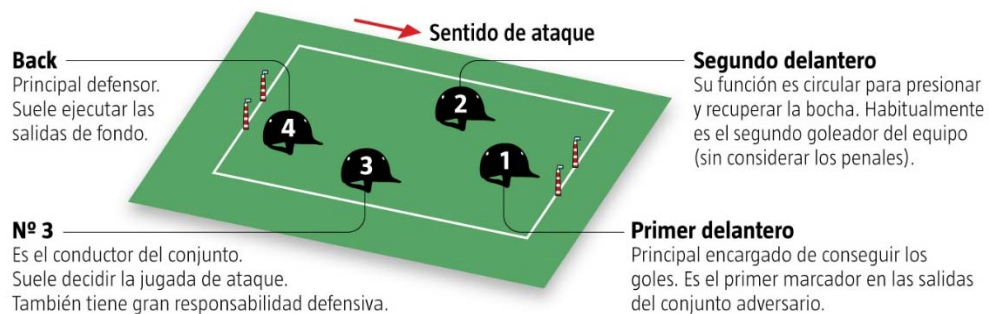


Figura 1
Posiciones de jugadores¹

La duración del partido es de entre 4 y 8 chukkers (períodos), dependiendo del torneo, puede haber un alargue de hasta 30 segundos al final de cada período (excepto el último, a menos que haya empate). Se da un descanso de 3 minutos entre periodos y un descanso de 5 minutos a la mitad del partido.

Los goles se obtienen cuando una bocha traspasa completamente la línea de gol (a cualquier altura) entre los mimbres del arco. En caso de una bocha rota, la parte más grande es la que cuenta.²

HÁNDICAP

Es un valor que va de 0 a 10 goles y representa la categoría del jugador. La suma de las valoraciones personales es el hándicap del equipo. Por ende, el máximo posible es 40.

¹ Tomado de <http://espndeportes.espn.com/tv/programas/espn-polo>

² Tomado de <http://www.federacionchilenadepolo.cl/4-duracion-del-partido-chukkers-ganador-del-partido-goles-y-handicap/>

SUPLENTES

Uno o dos por equipo. Ingresan en caso de lesión o expulsión. Utilizan los caballos del titular. No pueden tener mayor hándicap que el reemplazado.

AUTORIDADES

Los referís están montados a caballo. El árbitro permanece fuera de la cancha e interviene solo en caso de desacuerdo entre ambos jueces.

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

Es uno de los escenarios más grandes de entre todos los deportes, la cancha tendrá una longitud que va desde los 230.00 hasta los 275.00 metros y un ancho que va desde los 130.00 hasta los 146.00 metros.

2. Zona de seguridad

Se tiene una zona de seguridad libre de obstáculos de 10.00 m a los lados y de 30 m en los fondos, debiéndose asegurar que la zona de seguridad sea suficiente en longitud, ancho y textura para que un jugador que va a gran velocidad pueda parar con la seguridad.

3. Superficie

El césped de la cancha deberá ser de tipo tifton o gramilla. Se le aplicará arena para mayor agarre.

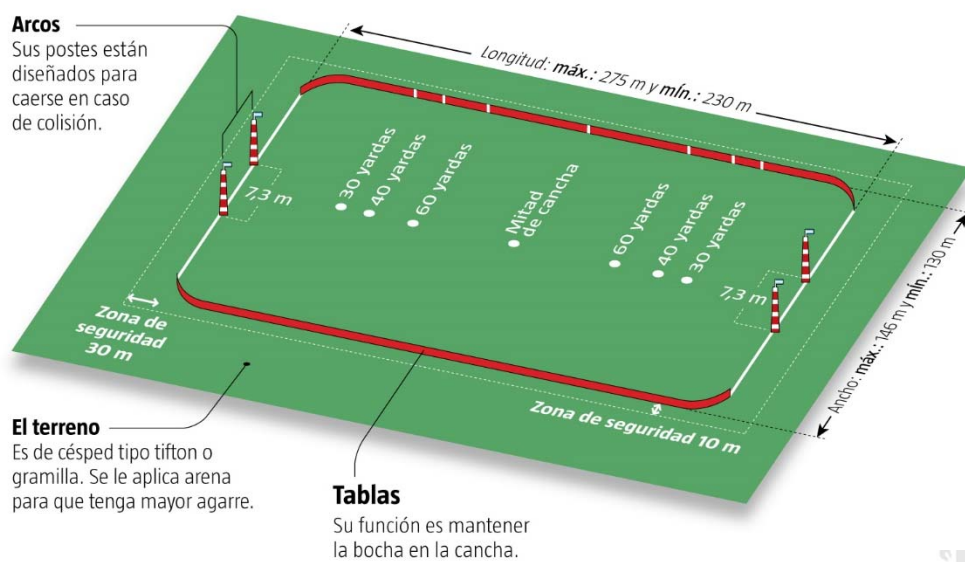


Figura 2
Características del área de juego³

³ Tomado de <https://i.pinimg.com/originals/73/c1/14/73c114f6299969527b2409138136f74f.jpg>

C. Equipamiento

1. Los arcos

Los arcos están conformados por dos postes de mimbre de al menos 3.00 m de altura, estando diseñados estos para caerse en caso de impacto. Los postes deberán tener una separación de 7.30 metros (8 yardas).

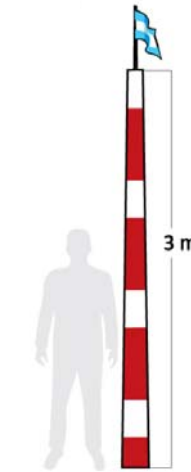


Figura 3
Postes de arco⁴

2. Tablas de cercado

La cancha estará rodeada por tablas que no deben exceder los 28 cm de altura, cuya función es la de mantener la bocha dentro de los límites de la cancha, pudiendo ser curvas en los extremos. No se colocarán en las líneas de fondo.



Figura 4
Tablas de cercado⁵

⁴ Tomado de <https://i.pinimg.com/originals/73/c1/14/73c114f6299969527b2409138136f74f.jpg>

⁵ Tomado de <http://polomade.com/product/canchas-de-polo/>

3. La bocha

Puede ser de madera o de plástico con un peso de 120/135 gr y un diámetro de 78/80 mm.



Figura 5
Postes de arco⁶

4. Taco o palo de Polo

Está compuesto de una vara de bambú y una cabeza o cigarro de madera. También los hay de grafito. Su longitud varía entre 119 y 137 cm, ajustándose según la alzada del caballo.



Figura 6
Taco de polo⁷

⁶ Tomado de <https://www.clasf.com.ar/bochas-de-polo-de-pl%C3%A1stico-en-federal-6170477/>

⁷ Tomado de <https://i.pinimg.com/originals/a4/95/e7/a495e7b187ac3a8298ea4d186a587ebf.jpg>

5. Indumentaria del jinete

CASCO

Superficie dura e interior acolchado para proteger la cabeza de los jugadores. Puede incluir protección para la cara.

CAMISETAS

Camisetas tipo polo. Un polo es una prenda de punto para el tronco que tiene la misma forma que una camiseta, pero además tiene cuello y una abertura delantera con dos o tres botones para ajustar el cuello. Se debe contar con números para identificar a cada jugador y su posición dentro de un equipo.

BOTAS

Normalmente marrones y algo de tacón, mantienen los pies de los jugadores bien sujetos a los estribos. Tradicionalmente de confección artesanal en piel de vacuno y hebillas de bronce.

RODILLERAS

Tradicionalmente de piel y protegen las piernas del jugador de golpes.

PANTALONES

Deben ser siempre blancos.

GUANTES

Protegen las manos de la fricción y mejoran el agarre.

6. Equipamiento de caballo

BRIDA

Para controlar mejor al caballo. Es un conjunto de correas que se colocan en la cabeza de un caballo.

FUETE

Del mismo material que la fusta y cumple la misma función, su diferencia es la longitud ya que el fuate es más corto no rebasando los 40 cm y la fusta mide 60cm aproximadamente.

BOCADO

Para el control del caballo. Se llama bocado a la parte de la brida que se introduce en la boca del caballo para dirigirle. Es por lo general de hierro y/o acero, aunque se han llegado a hacer bocados hasta de goma.

MARTINGALA

Collar o correa que mantiene la cabeza del caballo en posición correcta. Normalmente de cuero.

PRETAL

Correa que rodea y ciñe el pecho de la cabalgadura. Primitivamente, estaba formado por una tira de cuero crudo o de suela que rodeaba el pecho y la parte inferior del cuello del caballo.

CINCHA

Faja inferior que mantiene la posición de la silla y el jugador mediante correas de cuero y hebillas.

VENDAS

Protegen las piernas del caballo durante su ejercicio y transporte. También mantienen la temperatura de las cañas, por lo que deben ser transpirables para evitar sudor o calor extremo.

ESTRIBO

Los estribos son piezas, generalmente metálicas, de formas diversas que permiten que el jinete de un caballo introduzca los pies en ellas para afianzarse mientras cabalga. Fijados a la silla de montar, permiten una mayor comodidad, tanto para la cabalgadura como para el jinete.

COLA DE CABALLO

Debe estar trenzada para evitar que se enrede con el taco.

MELENA DE CABALLO

Debe estar recortada o afeitada para no interferir con el palo o bridas.

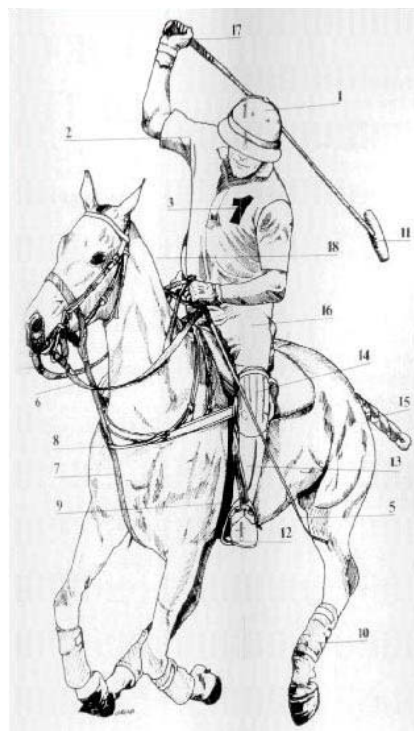


Figura 7
Indumentaria del jinete y equipamiento para el deporte de Polo⁸

⁸ Tomado de <http://www.caminorealpolo.com/es/todo-sobre-polo-equipacion-partes-juego.html>