

DIRECCION GENERAL
DE
PREPARACION DE CAMPAÑA



REGLAMENTO PROVISIONAL
PARA EL JUEGO DEL POLO
::: ::- MILITAR ::- :::

G-F 10073

MADRID. - TALLERES DEL
DEPOSITO DE LA GUERRA

Ricardo Gamero

DE
A

DIRECCION GENERAL
DE
PREPARACION DE CAMPAÑA



REGLAMENTO PROVISIONAL:
PARA EL JUEGO DEL POLO
--- --- MILITAR --- ---

MADRID. - TALLERES DEL
DEPOSITO DE LA GUERRA

C. 1205277
t. 123746



R.125797

Dirección General de Preparación de Campaña

REGLAMENTO

Circular. Se aprueba, con carácter provisional, el Reglamento para el juego de Polo militar, cuyos preceptos entrarán en vigor a partir de la fecha de su publicación, debiéndose proceder, por el Depósito de la Guerra, a la tirada de 2.000 ejemplares, que se pondrán a la venta al precio que posteriormente se determine, de acuerdo con la propuesta que para ello formule el referido establecimiento.

12 de junio de 1926.

El ministro de la Guerra,
DUQUE DE TETUAN

Señor...

Ponencia encargada de la redacción de este Reglamento

Comandante D. Bianor Sánchez-Mesas y García. Grupo de Escuadrones de Instrucción.

Comandante D. Luis Ponte. Escuela de Equitación.

Capitán D. Manuel Penche. Escolta Real.

ÍNDICE

PRIMERA PARTE

	Páginas.
Capítulo primero.....	I
Capítulo II.—Reglas del juego.—Condiciones del partido.—Reglas de posesión de la bola.....	3
Capítulo III.—Práctica del juego.—Dirección de la bola.—Enlace de los jugadores.—Disposiciones para un partido.—Penalidades.....	11

SEGUNDA PARTE

Capítulo IV.—Genera'idades.—Ejercicios preparatorios.....	21
Capítulo V.—Equitación.—Doma del caballo de juego.—Ejercicio con el mazo y la bola.—Puesta en condición.—Empleo del caballo domado...	23
Capítulo VI.—Del mazo.—Recomendaciones generales.—Pruebas de práctica individual.....	27
Capítulo VII.—Preparación para el partido.—Formación y adiestramiento de un equipo de Regimiento.....	43
Anexo I.—Ejemplos de combinaciones tácticas....	45
Anexo II.—El campo.—Equipo del jugador.—Equipo del caballo.....	53
Anexo III.—Indoor-Polo.....	57

PRIMERA PARTE

CAPITULO I

1. **Generalidades.**—El juego de polo es la lucha rápida y violenta de dos equipos de jinetes en el que cada uno de éstos se esfuerza en hacer pasar con la ayuda de largos mazos una bola de madera (o un balón de cuero) por entre los postes de la meta del adversario.

Lucha rápida.—El juego debe hacerse a la mayor velocidad posible de los caballos que se empleen, lo que exige precisión del mando con una mano y destreza en el empleo del mazo.

Lucha violenta.—El juego tolera, bajo condiciones rigurosamente prescritas que garantizan la seguridad de los jugadores, el enérgico choque contra el adversario, lo que exige temeridad, decisión y sangre fría.

Lucha de equipo.—El juego requiere el escalonamiento de los jugadores, su unión, su iniciativa u obediencia a las órdenes de sus compañeros y del jefe del equipo, exigiendo sacrificio del éxito personal y una gran disciplina.

El juego de polo desarrolla, por lo tanto, las cualidades que requieren los diversos deportes individuales ecuestres, exigiendo además la disciplina necesaria a la práctica de un ejercicio colectivo y la coordinación de los esfuerzos.

Por estas razones es eminentemente un juego de oficiales montados de todas las armas.

2. Las reglas del juego podrán parecer difíciles a primera vista, pero los esquemas adjuntos facilitarán su estudio. Será sobre todo útil materializar las situaciones por peones blancos y negros que se puedan mover fácilmente.

En el transcurso de la ejecución de los partidos el instructor exigirá poco a poco la observancia de las reglas por orden de su importancia.

En cuanto a las combinaciones indicadas a título de ejemplo al final de este reglamento, su estudio no se hará hasta después de cierto número de partidos de preparación, con lo que su comprensión será más fácil por la experiencia adquirida.

CAPITULO II

REGLAS DEL JUEGO.—CONDICIONES DEL PARTIDO. REGLAS DE POSESIÓN DE LA BOLA

3. **Condiciones del partido.—Número de jugadores.**—Sobre un terreno de dimensiones reglamentarias, el juego se disputa entre dos bandos o equipos de cuatro jinetes. En uno más reducido puede disminuirse cada equipo a tres jugadores.

4. **Duración.**—El partido se juega en varios períodos de ocho minutos separados por intervalos de tres minutos para el cambio de caballos.

En los partidos corrientes no se pasará de cuatro períodos.

5. **Bola.**—La bola suele ser de madera o corcho comprimido; su diámetro no debe exceder de 0 m. 082, ni su peso de 156 gramos.

El balón de cuero que debe utilizarse en terrenos mal cuidados, de dimensiones reducidas y aún en un picadero, tendrá un diámetro de 12 y medio centímetros, como máximun.

6. **Terreno.**—El terreno es un rectángulo. Debe tener como máximun 275 metros por 183, y por lo menos 210 por 140 metros.

Si tiene menos de 200 metros de longitud, los equipos deben ser de tres jugadores.

7. **Metas.**—Las metas se colocarán en las dos extremidades del terreno, en el centro de los lados menores; cada meta está formada por dos postes de tres metros de altura colocados a 7,50 m. de separación.

Los postes deben ser ligeros y fáciles de trasladar. Serán pértigas de madera blanda de 3 a 4 centímetros de diámetro, rodeados de una armadura de mimbre o mullido de paja con objeto de que no constituyan un peligro para los jugadores, y poderse romper o abatir en un choque violento.

8. **El árbitro.**—Todo partido será arbitrado por un juez que hará observar las reglas del juego, castigando las faltas peligrosas y sancionando las infracciones.

En caso de falta, el árbitro pitará para parar el juego y anunciar la sanción.

Sus decisiones no son discutidas.

En los partidos de principiantes, sólo los capitanes de equipo, pueden, durante el juego, dirigirse al árbitro para reclamar una sanción.

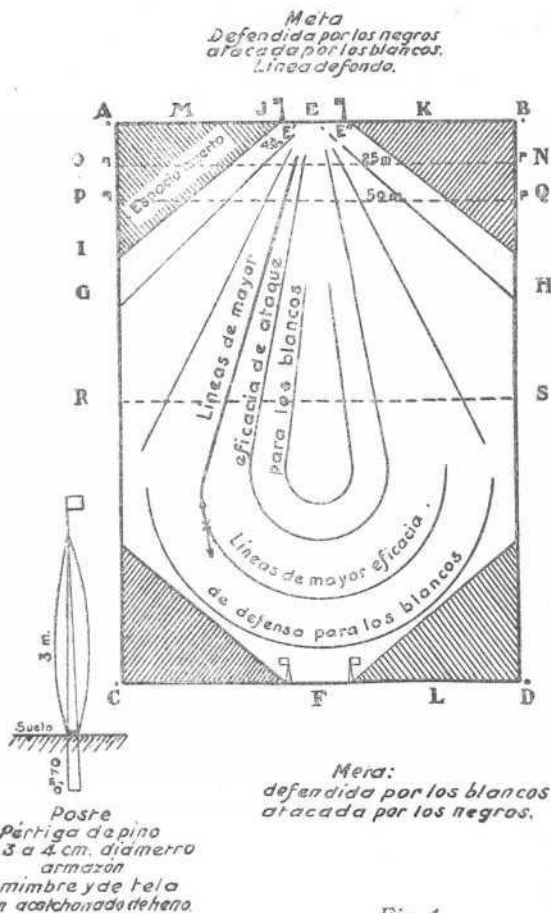


Fig. 1.

9. Reglas de seguridad. Juego peligroso. Seguridad de los jugadores.—El árbitro debe excluir del juego:

Todo jugador que por su manera de montar, manejar el mazo o ignorancia del reglamento, represente un peligro para los demás jugadores.

Todo caballo que muerda, manotee, cocee, sea tuer-to o lleve anteojeras y que por su insuficiente doma o por cualquier otra razón sea peligroso para los otros jugadores y caballos.

Seguridad de los caballos.—Ningún caballo debe jugar dos períodos seguidos.

Las extremidades, por lo menos las manos, deben protegerse con polainas o vendas.

Los jugadores deben montar sin espuelas o por lo menos llevarlas sin estrellas; el empleo del látigo está autorizado.

Está prohibido pegar al caballo con el mazo.

Si un caballo se cae o se lastima, el árbitro para el juego.

10. **Del partido.**—**Salida.**—Los dos equipos se colocan en el centro del terreno. El árbitro tira la bola entre las filas opuestas de los jugadores sin esperar a los que se retrasen en ocupar su puesto. (Figura 2).

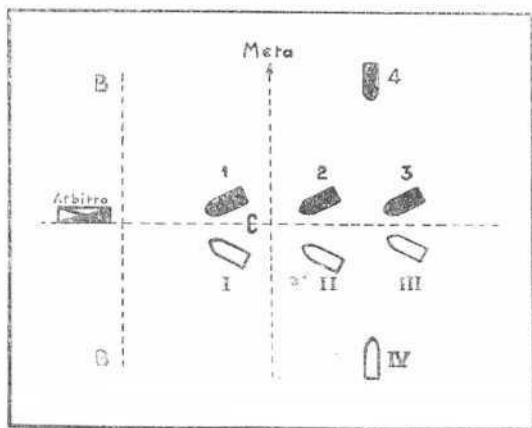


Fig. 2.

Colocación al principio del partido. } Siendo C el centro
 Comienzo del juego después de un tanto. } del terreno.
 Comienzo del juego después de la salida de la bola. B B representa el borde
 del terreno, estando el árbitro en el punto de donde ha salido la bola.

11. **Tanto.**—Se gana un tanto cuando uno cualquiera de los jugadores o uno de sus caballos hace rebasar la bola de la línea del fondo por entre los postes de la meta o entre las prolongaciones verticales de éstos.

Los equipos cambian de lado después de cada tanto

ganado; si no hay tanto, cambian a la mitad del partido.

12. **Victoria.**—El equipo que haga mayor número de tantos en el tiempo marcado, gana el partido.

En caso de empate se juega un período complementario.

Handicap.—Con objeto de igualar las probabilidades de éxito de un equipo, se considera que cada jugador representa un cierto número de *tantos*. El número máximo es 10.

La suma de los handicaps de los jugadores de un equipo constituye el handicap del equipo.

13. **Salida de la bola.**—a) **Al fondo.**—1.º Si una bo-

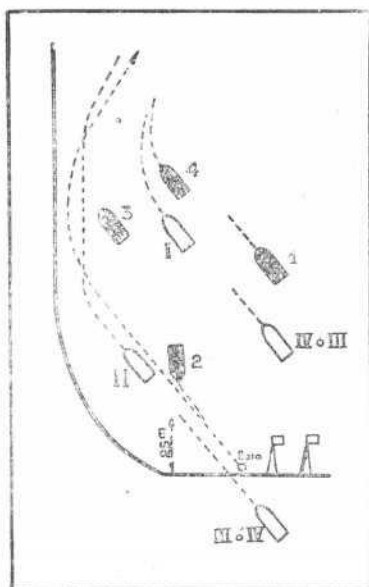


Fig. 3.

Después de un tanto fallado por los negros, la bola va detrás de la línea de fondo. Y se pone en juego de nuevo por los blancos. (Véase ejemplos de combinaciones).

la rebasa la línea del fondo, pegada por un jugador del campo atacante, se pondrá en juego sin demora, por el campo atacado y en el lugar en que la bola atravesó la línea de fondo, por lo menos a 3,65 m. del poste de la meta; esto después de haber dado un tiem-

po prudencial al campo atacante para colocarse detrás de la línea de 27 m. de distancia a la meta. Ningún jugador del campo atacante debe rebasar esta línea de 27 m. hasta que la bola haya sido puesta en juego. Una bola está en juego tan pronto como ha sido pegada o fallada por el que saca. (Figura 3).

No habrá demora inútil.

2.º Si la bola rebasa la línea del fondo pegada por uno de los jugadores del campo atacado, se aplicará una penalidad siempre que no sea por tropezar contra otro jugador o contra un caballo.

Una bola, para considerarse fuera de juego, debe rebasar las líneas del límite del juego o los bordes del terreno.

b) **Por los bordes.**—Si la bola sale por los bordes, se pondrá en juego inmediatamente por el árbitro, en el mismo sitio por donde salió. Los jugadores se colocan en ese lugar como lo hacen en el centro del terreno al comenzar el juego y a 4,50 m. de distancia del borde por donde salió.

c) **Bola rota o enterrada.**—Si una bola se rompe o se hunde en el terreno, el árbitro parará el juego, a su juicio, y lanzará una nueva bola en el sitio en que se rompió la otra en dirección paralela a las líneas de la meta, tirándola hacia la línea del borde que esté más próximo.

14. **Reglas de posesión de la bola.**—1.º Se dice que un jugador está en posesión de la bola y debe tener el paso libre, cuando es el último jugador que la ha pegado y la sigue, sin desviarse de la dirección que lleva. (Figura 4).

2.º Fuera de este caso, si dos jugadores atacan a la bola en diferentes direcciones, se dice que está en posesión y debe tener el paso libre:

a) El jugador que sigue exactamente la dirección de la bola, con preferencia a otro jugador que venga en dirección diferente.

b) El jugador que viene al encuentro de la bola sobre la línea exacta de su dirección, tiene más derecho que otro jugador cuya dirección sea oblicua a la de la línea seguida por la bola. (Figura 5).

c) El jugador que vaya, aunque oblicuamente, en el mismo sentido que la bola, tendrá preferencia sobre otro jugador que vaya en el mismo sentido y en dirección menos oblicua.

d) El jugador cuya dirección haga más agudo el ángulo con la línea seguida por la bola, tendrá más

derecho que otro jugador que vaya en el mismo sentido y cuya dirección forme ángulo menos agudo.

Falta peligrosa: cruzarse. Definición.—El cruzarse consiste en interponerse indebida y peligrosamente en el camino del jugador en posesión de la bola.

Regla.—Está prohibido coger la bola al jugador en posesión de ella o interponer su caballo delante de él,

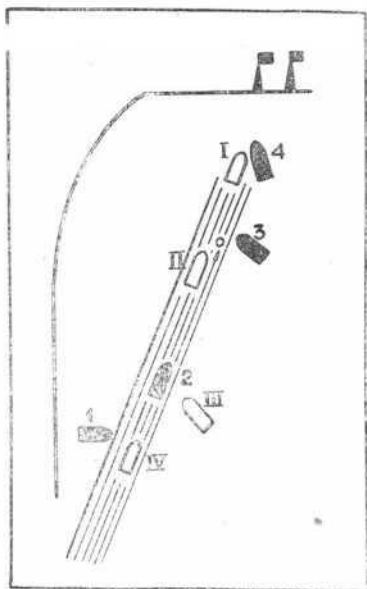


Fig. 4.

II está en posesión. 3 no puede cruzarse. Si II falla la bola, cae ésta en poder de 2 al que III no deberá cruzar.

I no puede cruzar a IV.

I no está todavía en posesión; y no tiene derecho de paso, 4 puede estorbar o interponerse delante de él, pero 4 deberá dejar paso a II que tiene derecho de correr a toda velocidad.

cuando este hecho obliga al jugador en posesión a pararse bruscamente para evitar un choque.

Está permitido coger la bola al jugador en posesión cuando esta intervención se efectúa bastante lejos por delante, no obligando al jugador en posesión a pararse bruscamente para evitar un choque.

Nota.—Estas reglas han sido establecidas como consecuencia de accidentes ocurridos en el curso de partidos. El jugador en posesión de la bola tiene derecho

a correr a toda velocidad y el jugador culpable de la falta, al cortarle el paso, corre el riesgo de ser cogido

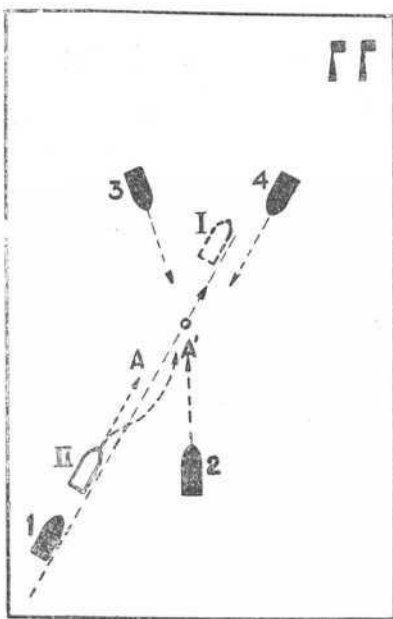


Fig. 5.

La bola ha sido fallada por I, varios jugadores atacan de diversas direcciones.

- a) II siguiendo la dirección A tiene derecho de paso sobre todos.
- b) Desviando II en A', pierde su derecho (en favor de I), pero I no tiene ningún interés en pegar, y es 4 el que tiene derecho de paso sobre II A'.
- c) Desviando II en A' conserva su derecho con respecto a 3.
- d) Desviando II en A' conserva su derecho con respecto a 2.

de costado y derribado, sin derecho a reclamación alguna.

CAPITULO III

PRÁCTICA DEL JUEGO.—DIRECCIÓN DE LA BOLA.—ENLACE DE LOS JUGADORES.—DISPOSICIONES PARA UN PARTIDO.—PENALIDADES

15. **Dirección de la bola.**—El jugar bien requiere las siguientes condiciones:

1.^a Todos los golpes dados por el ataque deben dirigirse hacia la meta: centrados.

La bola debe seguir las líneas llamadas «de mayor encacia» y no ir jamás dirigida por el ataque, ni tocando los bordes, ni atravesando el terreno muerto.

2.^a El último golpe a la meta debe darse con precisión y sin apresuramiento.

Vale más no intentar hacer un tanto desde un ángulo difícil, exponiéndose a enviar la bola tras la línea del fondo.

Deduciéndose que:

El jugador que ataca debe, si puede, volver su caballo en la dirección de la meta antes de pegar el último golpe.

El jugador que defiende debe dejar pasar fuera del límite la bola que falla la meta.

3.^a Los golpes dados por el defensa, cerca de la meta amenazada, deben dirigirse hacia los bordes despejados.

Los jugadores de la defensa que pegan la bola, deben dirigir sus golpes hacia los lados, para hacer el ataque más difícil.

Deben evitar el enviar la bola al alcance de los grupos de ataque.

La defensiva no debe ser más que momentánea; los golpes deben dirigirse de nuevo hacia la meta enemiga, tan pronto como la bola esté fuera de la zona defensiva, es decir, a 50 metros aproximadamente de la línea del fondo.

La bola debe por lo tanto, rodar la mayor parte del tiempo en el sentido de la longitud del terreno, y lo menos posible en el sentido de su anchura.

16. **Enlace de los jugadores.**—El juego de equipo requiere:

La coordinación rápida, instintiva y disciplinada de los esfuerzos de los jugadores.

Los cuatro jugadores de un equipo deben jugar para el triunfo de éste, nunca por el éxito personal.

En su consecuencia:

Cada jugador debe siempre conocer su puesto con relación a los otros jugadores.

Prever lo que va a suceder y obrar en consecuencia.

Obedecer sin explicaciones supérfluas las órdenes del jefe del equipo o de cualquier otro compañero mejor colocado para ver el conjunto del juego.

17. 1.º **Intervención.**—Cada jugador coopera a la acción común de su bando:

Pegando la bola.

Neutralizando a un adversario.

Un jugador debe pegar la bola:

Siempre que esté mejor colocado que sus compañeros.

Siempre que un compañero le mande «cójala».

Para pasar la bola a un compañero más cerca de la meta.

Para hacer un tanto.

Para descargar su propia meta.

No debe dar vueltas grandes en redondo llevando la bola. No debe ser codicioso con ella y tratar él sólo de hacer el tanto, a menos que sus compañeros estén todos estrechamente neutralizados.

El jugador debe dejar la bola:

Siempre que pueda ser jugada por un compañero mejor colocado.

Siempre que un compañero mejor colocado le mande «déjela».

Un jugador debe neutralizar a un adversario:

Siempre que no esté para coger la bola.

Siempre que no esté en buena posición para recibir un pase inminente.

Siempre que un adversario a su alcance ataque a la bola.

Siempre que un compañero le mande «estorbe».

La neutralización se hace:

Por empujón del hombre: el que ataca aborda a su adversario paralelamente, y le empuja con el hombro, manteniendo el brazo pegado al cuerpo, sin poder usar la cabeza, la mano ni el codo.

Por atropello del caballo: el que ataca se adelanta medio cuerpo de caballo de distancia y se ciñe paralelamente sobre el adversario.

Por enganche del mazo: cuando el adversario está en el acto de pegar. El enganche sólo puede hacerse cuando el que ataca está justo detrás del adversario,

o cuando tiene su mazo del mismo lado que el adversario con respecto a la bola, es decir, sin pasar el mazo por encima o por debajo del caballo del adversario.

Por la persecución activa del adversario, aun cuando parezca imposible estorbarle o engancharle, para que el adversario hostigado, precipite su golpe.

El jugador no debe neutralizar:

Cuando por el hecho de marcar a un adversario, tuviera que dejar una posición donde fuera más útil a su equipo, es decir:

En el ataque, al alcance de coger una bola o de recibir un pase.

En la defensa, pudiendo lanzar un ataque aprovechándose de su buena colocación.

18. 2.º **Escalonamiento.**—El procedimiento empleado para asegurar la coordinación rápida de esfuerzos es el escalonamiento de los jugadores.

El escalonamiento permite:

En el ataque: pasar la bola hacia adelante a un compañero colocado más cerca de la meta.

Pegar a la bola que un jugador precedente ha fallado.

En la defensa: pasar la bola hacia atrás a un compañero que volverá a lanzar un ataque.

La regla de posesión de la bola y del derecho de vía libre permite al equipo escalonarse a toda velocidad en su trayecto.

19. 3.º **Adversarios correspondientes.**—Escalonando en la misma forma los dos equipos, se encuentran frente a frente, de dos en dos, los jugadores.

El conjunto de jugadores marcha en el mismo sentido que la bola: el que ataca, para renovar su golpe, y el que la defiende, para alcanzar la bola y enviarla hacia atrás.

Los jugadores se numeran y se colocan de la siguiente manera: (1).

Blancos.

Negros.

I. Jugador de meta.—Toma los pases que vengan de detrás y lleva la bola hacia la meta.

Cuando no tiene un pase para tomar, debe impedir el juego al defensa contrario.....

4 Defensa.

(1) Para facilitar la lectura, las cifras romanas representan los números del bando blanco; las cifras árabes, los números del bando negro.

Blancos.

Negros.

II. Jugador de ataque.—Toma los pases que vengan de detrás de él y los transmite al I, si éste tiene el campo libre o está bien colocado para recibirlos.

Si no, el II sigue con la bola y ataca en el trayecto del I, que le abre el camino estorbando al 4.

Cuando el II no lleva la bola, estorba al.....

3 Capitán

III. Capitán.—Dirige el bando, ayuda el ataque y constituye la primera línea de defensa pegando la bola o marcando al..... 2 Jugador de ataque

IV. Defensa.—Estorba al..... 1 Jugador de meta.

Para impedir que pegue hacia la meta.

Despeja su meta atacada por golpes largos hacia los lados.

20. 4.º **Cualidades de los jugadores.**—Cada puesto tiene su misión y exige cualidades particulares.

El **I** debe ser:

Preciso para hacer los tantos;

Paciente para esperar los pases;

Rápido para adelantarse al defensa contrario;

Agresivo para estorbarle;

Disciplinado para obedecer ciegamente las órdenes que le dan de atrás.

El **II** debe ser:

Vigoroso para hacer pases largos;

Osado para apropiarse de la bola;

Rápido para guardar su posesión;

De sangre fría y disciplinado para no intervenir en la bola en la zona defensiva y estar en posición de reanudar un ataque.

El **III** debe ser:

El más al corriente del juego;

Activo para mandar discreta y enérgicamente;

Certero en todos los golpes;

Ofensivo para transformar la defensa en ataque;

Vigilante para pararlo todo.

El **IV** debe ser en la defensa:

El más seguro en sus golpes (sus fallos son peligrosos);

Prudente para salvar su meta;

Vigoroso para pegar largo y hacia los lados.

En la ofensiva:

Debe aprovechar la oportunidad de cooperar efectivamente al ataque.

Los puestos de los jugadores pueden cambiarse en el transcurso del partido; cada jugador tiene entonces la misión que corresponde a su puesto improvisado.

Teóricamente, todos los jugadores deben ser intercambiables y sobresalientes en todos los puestos.

Prácticamente, en los equipos de principiantes, es ventajoso especializar primero los jugadores en un puesto determinado y no permitir los cambios en el transcurso del partido.

La actividad de cada puesto puede cifrarse por las indicaciones siguientes:

Puesto	Número de golpes dados por cada jugador sobre un promedio de 16 golpes	NÚMERO DE CABALLOS UTILIZADOS DURANTE UN PARTIDO	
		Internacional de 8 periodos	Militar de 4 periodos
I	2	3	2
II	6	6	3 ó 4
III	5	5	3
IV	3	4	2

La táctica del juego se concebía, hace algunos años, en un sentido más bien defensivo que ofensivo: El I debía limitarse a estorbar al defensa contrario y servirse lo menos posible del mazo.

El IV era el puesto principal asignado al mejor jugador.

Ahora se admite que la táctica debe ser más ofensiva que defensiva; la fuerza del equipo se traslada al centro, bien sea al II, si no hay más que un buen jugador, al II y III, si hay dos, o aun a la cabeza, si los tres mejores jugadores se entienden, porque en este caso los esfuerzos de todos llegarán a lograr tantos.

Los equipos de principiantes adoptarán, para empezar, una táctica defensiva, que les permitirá tomar buenas lecciones de escalonamiento.

21. 5.º **Combinaciones tácticas.**—(Véanse en el anexo I algunos ejemplos.)

22. 6.º **Recomendaciones generales.**—**Sobre la bola:**
Atacarla a la mayor velocidad posible;
No pegar sin saber a quién se dirige el pase;
Colocar, siempre que sea posible, el caballo en la dirección deseada;

Pegar apuntando a la meta de cerca y bajo un ángulo fácil;

No desperdiciar la falta del adversario.

Sobre el hombre:

Quitar la salida al adversario correspondiente;

Estar más bien adelantado que detrás de él;

No reunirse dos para estorbar a un adversario;

Intervenir contra todo adversario en posesión de la bola y libre por la falta de un compañero, aunque no sea el adversario correspondiente.

El secreto del juego de equipo es la abnegación individual:

Pasar siempre la bola a un compañero mejor colocado;

No ocuparse en saber quién es el compañero que marca los tantos.

La disciplina del equipo consiste en seguir antes, durante y después del partido, las indicaciones del capitán.

Las indicaciones y órdenes del capitán o de los otros jugadores deben hacerse dentro de los términos convenidos, sin ambigüedad posible.

En un equipo que quiera obtener un triunfo, las órdenes del capitán deben ser acatadas sin discusión.

Un equipo ejercitado y disciplinado triunfará a menudo sobre otro de individualidades brillantes, pero desordenadas.

23. **Disposiciones para un partido.**—**Convenir:**

Las dimensiones del terreno.

El número de períodos.

Su duración.

El número de caballos por jugador.

Designar:

Un árbitro.

Un cronometrador.

Un marcador en el cuadro de los tantos.

Un comisario de pista.

Cada capitán de equipo:

Regulará el orden de monta de los caballos.

Asegurará la proyección de sus jugadores y de sus caballos.

Colocará uno o más hombres con mazos de recambio en las proximidades del campo en lugares convenientes.

Si los equipos no tienen colores distintivos, uno de ellos se pondrá un chaleco de color.

24. **Penalidades.**—Se aplicarán las penalidades consignadas en el Código Universal de reglas del juego del Polo del Hurlingham Club, que son las siguientes:

Penalidad 1.^a—A) Si, en la opinión del árbitro, un jugador comete una falta peligrosa, con objeto de salvar su meta, el equipo contrario al de este jugador se marcará un tanto.

B. Al reanudarse el juego, se tirará la bola en el sitio donde se cometió la falta, hacia la línea del borde más próximo.

Faltas.

Cruzarse.

Jugador que no deja paso a otro en posesión de la bola.

Juego desleal.

Juego peligroso o manejo peligroso del mazo.

Juego brutal.

Jugador fuera de juego a consecuencia de una falta.

Penalidad 2.^a—A) Un golpe franco a la bola desde un punto distante 36 metros de la línea de la meta del campo que cometió la falta, frente al centro de esta línea, o si se prefiere, desde el sitio en que se cometió la falta.

Todos los jugadores del campo que cometió la falta, se colocarán detrás de su línea de fondo hasta que se pegue a la bola o se haya ejecutado el movimiento del mazo para pegarla. Los jugadores de este campo no podrán colocarse entre los postes de la meta, cuando la bola se ponga en juego, ni pasar entre ellos. Ningún jugador del campo contrario, podrá colocarse a menos distancia de la línea de la meta y su prolongación, que aquella en que se encuentra la bola hasta el momento de pegarla o ejecutado el golpe de mazo para ello.

Faltas.

Falta en la aplicación de la penalidad segunda.

Llevar la bola. Jugador que no deja pasar a otro jugador en posesión de la bola.

Juego brutal. Enganche incorrecto del mazo, o jugador que pega a un caballo con la cabeza del mazo.

Ayuda a un jugador en el campo. Jugador desmontado.

Aplicación de la penalidad 6.^a. Jugador del equipo del campo defensor, que saca la bola fuera de su línea de fondo (ver penalidad 6.^a).

B) Ampliando esta penalidad, si el golpe libre, según la opinión del árbitro, debiera haber tenido como consecuencia «un tanto», que no se ha podido marcar por haber pegado la bola un jugador del equipo que cometió la falta, pasando éste entre los postes de la meta, o rebasando la línea del fondo antes que sea pegada la bola o ejecutado el movimiento para pegarla, se considerará como un tanto para el equipo que no cometió falta.

Penalidad 3.^a — Un golpe franco a la bola dado en el sitio en que se encontraba al cometerse la falta; ningún jugador del equipo que cometió la falta, podrá colocarse a menos de 18 metros de la bola. Los jugadores del otro equipo pueden colocarse a voluntad.

Penalidad 4.^a — El equipo que cometió la falta, colocará la bola y la pondrá en juego detrás de su línea de meta, precisamente entre los postes; ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá colocarse a menos de 27 metros de la línea de la meta y su prolongación.

Los jugadores del equipo castigado podrán colocarse donde quieran.

Penalidad 5.^a — Un golpe franco a la bola, desde un punto situado a 54 metros del sitio por donde la bola atravesó la línea del fondo; ningún jugador del bando que cometió la falta, podrá colocarse a menos de 18 metros de la bola.

Los jugadores del otro bando podrán colocarse a voluntad.

Faltas.

El equipo que ataca envía la bola detrás de la línea de fondo.

Equipo que ataca a menos de 27 metros.

Realización incorrecta en las penalidades 2, 3, 4, y 5.

Demora inútil.

Jugador puesto fuera del juego por cometer una falta.

Penalidad 6.^a—En el caso de una falta en el cumplimiento correcto:

A) Las penalidades 2, 3 y 5 para el equipo que ha cometido la falta, otro golpe libre se dará a la bola si no se ha hecho tanto.

B) La penalidad 2 por el equipo que no cometió la falta, y se dará por el otro equipo un golpe libre, colocada la bola en la línea del fondo, en medio de los postes de la meta, colocándose los jugadores del otro equipo a voluntad.

C) La penalidad 4 por el campo que no cometió la falta. Otro golpe desde detrás de la línea de fondo.

E) Cuando las penalidades 2, 3, 4 ó 5 no se han realizado correctamente por los dos bandos simultáneamente, se pegará a la bola o será lanzada desde el mismo punto que antes.

Penalidad 7.^a—En el caso de una tardanza inútil para pegar a la bola, el árbitro exigirá que se saque inmeditamente; si esta orden no se cumple, el árbitro lanzará la bola con la mano baja, enérgicamente, en el sitio en que atravesó la línea del fondo, perpendicular a esta línea.

Penalidad 8.^a—El árbitro designará en el bando que ha cometido la falta, el jugador que deba retirarse; este jugador tendrá próximamente el mismo o mayor handicap que el del jugador puesto fuera de partido. El juego continuará con tres de cada lado; si el equipo que ha cometido la falta rehúsa continuar, será el que pierda desde luego.

Penalidad 9.^a—El caballo se mandará fuera del campo y descalificado; no podrá volver a jugar en el partido. Si es por infracción en la regla 3 del juego, y si las herraduras para hielo o a tornillo se han quitado, el caballo podrá volver a jugar, siempre que no se retarde el juego.

Penalidad 10.—El árbitro, finalmente, puede excluir del juego a un jugador en caso de falta peligrosa y voluntaria, o por realizar un juego perjudicial.

SEGUNDA PARTE

CAPITULO IV

GENERALIDADES.—EJERCICIOS PREPARATORIOS

25. **Ejercicios preparatorios.**—El juego exige:

- a) Una equitación vigorosa muy fina y caballos rápidos y manejables.
- b) El manejo diestro del mazo a gran velocidad.
- c) El conocimiento teórico y práctico de las reglas elementales.

Jugar un partido serio antes de poseer estas tres condiciones no es razonable y siempre peligroso.

El ejercicio preparatorio no puede conducir al éxito sin la dirección de un instructor. Exige el impulso del jefe del cuerpo o unidad y la acción y método del jefe instructor.

26. **Papel del jefe del cuerpo o unidad.**—El juego se desarrollará solamente en la medida que indique el jefe.

Cuando haya iniciativas, el jefe las favorecerá por todos los medios a su alcance. No habiéndolas, el jefe reunirá los medios naturales necesarios y dará el impulso fijando el primer objetivo que haya que alcanzar.

Como el juego no es más que una aplicación de la equitación, el jefe decidirá generalmente que el instructor disponga para este ejercicio del tiempo necesario fuera de los actos del servicio y sin perjuicio de éstos.

La preparación peculiar para el juego no exige más tiempo que cualquier otro ejercicio de cultura física: esgrima o gimnasia racional.

27. **Papel del jefe instructor.**—El jefe de cuerpo o unidad designará el jefe de entrenamiento entre sus subordinados.

Este instructor será escogido teniendo en cuenta las cualidades de jefe y adiestrador, sus gustos deportivos y sus aptitudes ecuestres.

Es de desear que el instructor sea o llegue a ser un buen ejecutante; pero esta condición no es indispensable.

El instructor deberá, en cambio, bajo pena de no obtener resultado alguno, poseer y comunicar el interés necesario al juego y unir a este interés el buen criterio, el espíritu de método, la perseverancia y la firmeza.

En todo equipo que comprenda una mayoría de principiantes, será necesario una larga temporada de preparación antes de emprender un partido. El instructor deberá, por lo tanto, mientras no haya llegado al término deseado el adiestramiento individual de los jugadores y de los caballos, resistir a la prisa sin medida de los ejecutantes. De no ser así, perderán interés en el juego, según lo prueba la experiencia, hombres y caballos.

Al principio, el instructor podrá hacer seguir el ejercicio de equitación (30 a 40 minutos, dos veces a la semana), de quince o veinte minutos de ejercicio con el mazo.

El caballo es el principal auxiliar del jugador: debe, pues, estar completamente en su poder para que éste pueda obrar libremente.

El mazo es el instrumento especial: un jugador bien colocado en el partido, pero que maneje mal el mazo, reduce el valor de su equipo.

El instructor debe dar la mayor importancia al trabajo de equitación instando a los jugadores a perfeccionarse en el manejo del mazo y a conocer con precisión las reglas del juego.

CAPITULO V

EQUITACIÓN.—DOMA DEL CABALLO DE JUEGO.—EJERCICIO
CON EL MAZO Y LA BOLA.—PUESTA EN CONDICIÓN.—
EMPLEO DEL CABALLO DOMADO

28. **Equitación.**—El juego exige un asiento seguro y una mano ligera.

Asiento.—La flexibilidad de la cintura, la libertad de los hombros y la completa ausencia de contracción que aseguran un buen asiento, son indispensables para permitir al jugador:

Estar bien unido a su caballo en todos los cambios bruscos de aire y de dirección.

Mandar con ayudas enérgicas, pero sin brusquedad.

Asegurar la independencia de la mano de brida, de la del mazo, de suerte que el caballo quede completamente indiferente al empleo de este último.

Mano.—El jugador se ha de esforzar en obtener la obediencia instantánea valiéndose de ligeras indicaciones de su mano, a cuyo fin puede empezar la doma con bocados fuertes y continuarla a medida de los progresos hechos con embocaduras más suaves.

La martingala fija a la muserola facilita el mando con una mano colocándola más o menos corta según el grado de doma, pero no ha de considerarse más que como una ayuda accidental, debiendo suprimirse en cuanto sea posible.

29. **Elección del caballo.**—El caballo debe de ser:

Ligero.

Manejable.

Dócil.

Inteligente.

Valiente.

Debe tener:

Talla media.

Volumen.

Espalda de galopador.

Riñones bien insertados.

Tercio posterior bien constituido.

La talla:

Sólo está limitada por la seguridad de los jugado-

res, la facilidad de manejar el caballo y de emplear el mazo.

Sin que se eliminen del juego los caballos de 1,55 a 1,59 metros, se considera como la mejor la de 1,50 a 1,54 metros.

El peso del caballo de esta talla varía entre 380 y 420 kilos.

30. **Doma del caballo de juego.**—El caballo de juego debe poderse mandar fácilmente con una sola mano y saber parar en firme, volver sobre las caderas y salir nuevamente a toda velocidad obedeciendo a ligeras indicaciones del jinete.

«El ideal es que el caballo, obediente a las ayudas de su jinete, se mueva como un caballo en libertad, obedeciendo a acciones que sean indicaciones que se dirijan a su inteligencia y no medios materiales de violencia.»

La progresión que se ha de seguir para conseguirlo es la normal en toda doma, empleando aumentos y disminuciones de velocidad alternativos a los tres aires sobre la línea recta y el círculo.

Las medias vueltas naturales de más en más ceñidas, la parada y el paso atrás.

Salida al galope desde pie firme, al paso y paso atrás.

Trabajo al galope sobre la línea quebrada sin cambiar de pie.

Hacer figuras de ocho y serpentinadas, sin cambiar de pie.

Piruetas naturales a los tres aires.

El espiral que pliega al caballo sobre un círculo que va reduciéndose, más y más, hasta terminar en una pirueta al galope para que el caballo vuelva a plegarse sobre la otra mano.

Las salidas al galope y los cambios de velocidad deben ser instantáneos. El caballo debe salir a la menor indicación de las piernas, cuerpo o voz de su jinete.

Desde el principio de la doma, el jinete dará la primera indicación del movimiento exigido con la voz acompañada del movimiento del cuerpo, lo que debe ser lo suficiente para ser obedecido cuando la doma esté adelantada.

Estas indicaciones son:

Salida: «Ap». Movimiento del busto hacia adelante, indicación con el látigo sobre la espalda, acción de las piernas.

Disminución de velocidad: «Ho, ho» pesar con el asiento sobre la silla, indicación con la rienda.

Parada brusca: «Hop», retirada del cuerpo atrás, indicación repetida con las riendas.

Cambio de dirección.—Inclinación del cuerpo llevando la mano al lado que se desea volver.

Ejercicio con el mazo y la bola.—Acostumbrado el caballo militar a los movimientos del sable o de la lanza, fácilmente soportará los del mazo, sobre todo si éste es manejado por un jugador diestro que no corra el riesgo de golpearle.

De todos modos exigirá algunas veces paciencia y siempre dulzura, siendo recomendación esencial el avanzar la mano de la brida o al menos aflojar los dedos, apoyándola, en caso necesario, sobre la cruz en el momento de dar el golpe, con lo que, si el caballo recibe esta recompensa, tomará la lección con agrado.

Este trabajo debe efectuarse empleando embocadura suave y con la progresión siguiente:

Tener el mazo como un látigo.

Tener el mazo bajo con el brazo extendido.

Empujar la bola al paso.

Efectuar molinetes a derecha e izquierda en el vacío.

Dar golpes a todos los aires.

El ejercicio de flexibilidad a que se somete al caballo durante el manejo del mazo, es una excelente preparación para su doma de juego, produciendo frecuentemente buenos efectos sobre los caballos excesivamente neurosos.

Familiarizar al caballo con la bola es fácil; algunos toman pronto la costumbre de correr tras ella, pero no así la doma al empujón, que constituye para algunos el punto crítico de su posible utilización en el juego, pues puede reunir las condiciones de ligereza y obediencia; pero si tienen temor al encontronazo paralelo de la lucha, no será nunca más que un mal caballo en el equipo.

La costumbre al encontronazo ha de conseguirse, en los susceptibles de ello, a fuerza de paciencia y progresión, empezando a aires lentos primero con un caballo que ceda, luego que resista, y, al fin, que luche también.

31. **Puesta en condición.**—Para lograr poner al caballo en «condición de partido», es necesario un trabajo regular y progresivo en el que alternen el ejercicio al exterior, con los galopes, trabajos en el picadero y especial con la bola, pasando luego a emplearle en partidos más o menos numerosos, más o menos largos, y más o menos rápidos, según su estado de sanidad y doma.

32. **Empleo del caballo domado.**—Debe ser montado

diariamente, dedicando algunos minutos a ejercicios y a doma, los que se harán seguir de paseos al exterior para descansar su atención y su organismo, y tanto en este trabaja como en el transcurso de los partidos, ha de sujetársele a un cuidado celoso, a una atención de todos los instantes y a una dirección inteligente para no agotar sus energías.

Un caballo de juego puede, en la temporada de partidos, tomar parte en dos o tres por semana, a condición de que en cada uno de ellos no juegue más que dos períodos separados por uno o dos de reposo.

CAPITULO VI

DEL MAZO.—RECOMENDACIONES GENERALES.—PRUEBAS DE PRÁCTICA INDIVIDUAL

33. **El mazo.**—El mazo está formado por una caña de junco de Malacca, enmangada oblicuamente sobre una cabeza de madera de fresno, de bambú, de arce o de sicomoro (figura núm. 6).

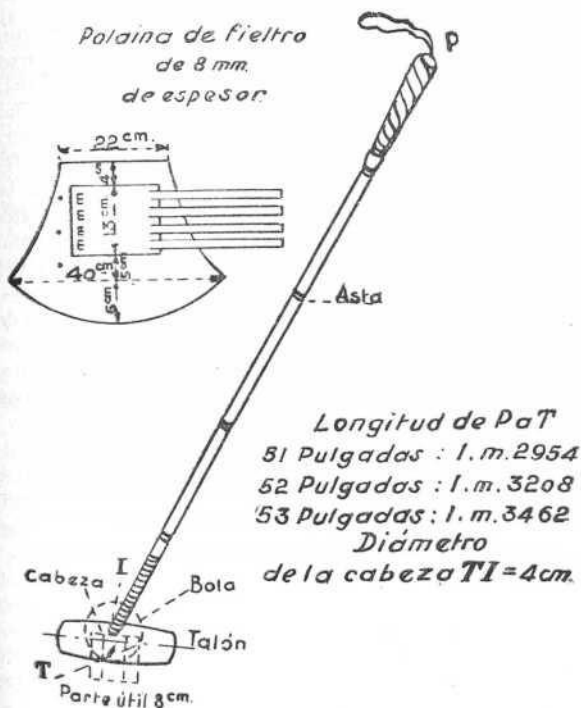


Fig. 6.

La caña está provista de un puño de madera curvada, cubierto de badana o de caucho, donde se coloca una

lazada reforzada con bramante cerca de la cabeza, y protegida de los choques por arandelas móviles de caucho.

La cabeza del mazo es de forma variable; la forma de cigarro es la adoptada generalmente.

El largo de los mazos se nombra en pulgadas inglesas (0,254 m.), 50, 51, 52, 53 pulgadas. Otro número convencional indica el peso de la cabeza, que es inversamente proporcional al largo del tronco.

El mazo pega a la bola a lo ancho de la cabeza y no por el extremo.

La parte útil de la cabeza es la parte donde la caña se inserta; en ese lugar la cabeza tiene cuatro o cinco centímetros de diámetro y siendo el de la bola de ocho centímetros, el golpe mejor es aquel en que el diámetro horizontal de la cabeza alcanza a la bola debajo de su diámetro horizontal.

El principiante debe usar un mazo rígido y corto, reduciendo el largo de la cabeza a ocho centímetros para, de este modo, obligarse a pegar con la parte útil, disminuyendo al mismo tiempo el peso y el cansancio.

34. **Manera de coger el mazo.**—Cogido el mazo verticalmente con la mano izquierda, métase el pulgar derecho en la lazada y llévase la mano derecha hacia la izquierda, de manera que las dos ramas de la lazada pasen por el dorso de la mano derecha, cogiendo el puño con esta mano, el pulgar sobre el lado estrecho del mango.

Déjese caer el mazo al extremo del brazo, el dorso de la mano hacia atrás, de manera que su cabeza descansa sobre el suelo perpendicularmente al eje del caballo, con la parte de la cabeza que forma ángulo agudo con la caña del lado del caballo.

La posición del puño es la misma para todos los golpes directos, hacia adelante o hacia atrás, a derecha o a izquierda, por consiguiente, cuando el mazo se emplea por la izquierda, el dorso de la mano del jugador resultará vuelto hacia adelante, las uñas hacia atrás.

En el transcurso del partido, el jugador que está en posición de espera, debe tener su mazo verticalmente, la mano a la altura del hombro y delante del mismo.

Por el contrario, debe dejarlo hacia tierra cuando hay mezcla, riesgo de engancharse o de alcanzar a otro jugador.

35. **Empleo del mazo.**—La posición inicial correcta y la ejecución precisa del golpe deben ser exigidas, desde el principio, con rigidez por el instructor.

Todos los jugadores no pueden llegar al mismo gra-

do de fuerza muscular, pero todos pueden, por un ejercicio perseverante, adquirir precisión.

El ejercicio de mazo sobre un caballo de madera, es conveniente por permitir:

1.º Al jugador principiante ejercitarse en la ejecución de todos los golpes de mazo, aun los más difíciles, sin perjuicio para la boca y las extremidades de su caballo.

2.º Al jugador más adelantado, perfeccionar su entrenamiento cuando disponga de poco tiempo, o el terreno de ejercicio esté impracticable.

El ejercicio de mazo en el vacío puede hacerse sin instalación especial, estando colocado el caballo de madera al aire libre o en una habitación.

El ejercicio de mazo sobre las bolas es más provechoso, pero exige, bien personal o bien un aparato que le vuelva las bolas al jugador. La instalación puede hacerse de diferentes maneras, según el personal o los recursos de que se disponga.

1.ª El caballo de madera colocado en un terreno llano, a varios metros de distancia de un muro y un hombre coloca las bolas al alcance del jugador.

Este ejercicio es elemental, siendo igualmente inmóviles el caballo y la bola pegada.

2.ª El caballo de madera está colocado en un terreno llano, y uno o varios hombres lanzan las bolas al jugador, que las reexpide en una dirección determinada.

Este ejercicio exige que el hombre que lanza las bolas se proteja la cabeza con un casco.

3.ª La instalación que permite ejercitarse sin personal, que comprende:

a) Una superficie plana limitada por la elipse que el mazo, cogido con la mano derecha del jugador, puede describir sobre el suelo alrededor del caballo de madera.

b) Planos inclinados que devuelvan con velocidad las bolas al alcance del jugador.

c) Paredes que retengan las bolas.

La superficie plana y los planos inclinados pueden ser:

De tierra batida (económica).

De cemento (desgasta las bolas y los mazos).

De tablas (lo que es preferible, pero cuesta más caro y exige que el aparato esté resguardado).

Las paredes pueden estar constituídas por:

Zarzas.

Alambradas.

Los planos inclinados pueden ser:

Limitados a dos (anterior y posterior), lo que no permite más que la ejecución de golpes directos.

Octogonales o elípticos, lo que permite la ejecución de todos los golpes, directos o desviados (figura 7).

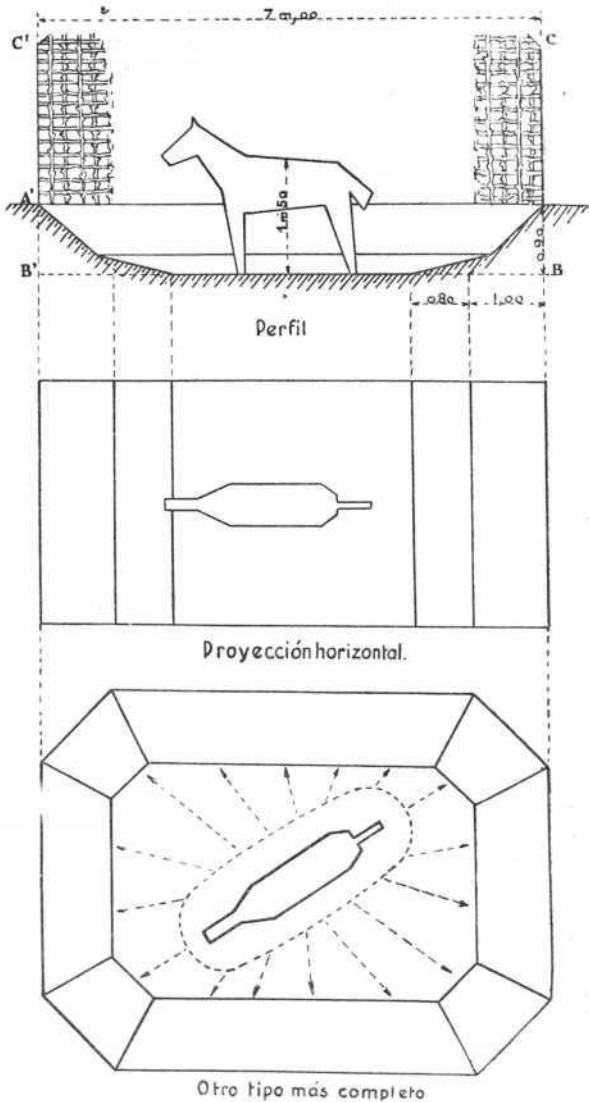


Fig. 7.

36.—**Golpe de rastrillo.**—Es el primer ejercicio que debe practicarse con el mazo, tanto para los jugadores como para los caballos, al principio de toda preparación o de toda sesión de trabajo.

Estando el brazo caído a toda su extensión, se da el golpe sin levantarlo, utilizando únicamente los movimientos del puño.

Se practicará primero a paso lento, en línea recta, luego sobre un círculo de gran radio a mano derecha, empujando siempre la bola al interior del círculo.

El golpe de rastrillo es indispensable en la partida para pegar la bola cuando se está cercado.

37. **Los golpes de mazo, por rotación del cuerpo y del brazo, comprenden:**

Los golpes dados sobre el eje de marcha del caballo.

A la derecha, adelante y atrás.

A la izquierda, adelante y atrás.

Los golpes desviados (figura 8).

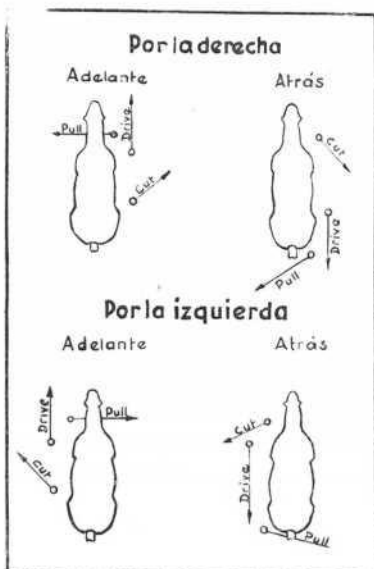


Fig. 8.

38. **Golpe hacia adelante por la derecha (directo).** Posición preparatoria (figura 9).

El brazo derecho ligeramente extendido horizontalmente hacia adelante, el mazo vertical.

Primer tiempo: Posición de impulso (figura 10).

El cuerpo gira 45 grados sobre las caderas, la pierna izquierda fija, el brazo derecho se dobla y se extiende vigorosamente hacia atrás, quedando el mazo ver-

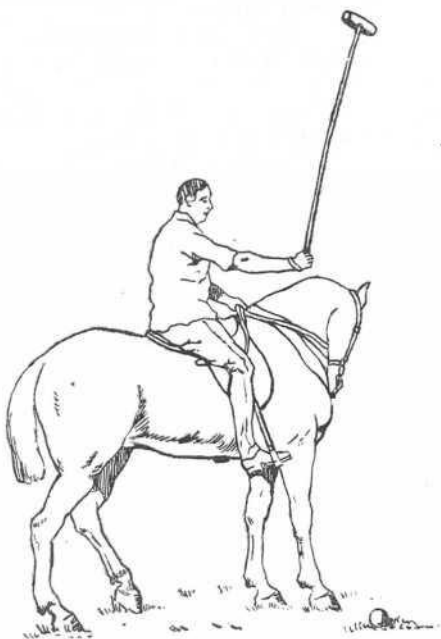


Fig. 9.

Posición preparatoria.
Golpe adelante hacia la derecha.

tical, la cabeza queda derecha, los ojos fijos en la bola, el hombro izquierdo se adelanta, la mano de la brida cede.

Segundo tiempo: Ejecución (figura 11).

El hombro derecho, adelantando su posición normal, se precipita hacia adelante, mientras que el mazo, bajándose y colocándose en la prolongación rígida del brazo, describe una semielipse y viene a pegar a la bola delante de la espalda del caballo.

La posición de impulso es la generadora del golpe; importa que el brazo se extienda lo más atrás posible y que el cuerpo gire para dar más extensión al movimiento del hombro, y, por consiguiente, al del mazo.

El mazo debe hallarse en el plano vertical en que obra; la mano no debe, pues, colocarse ni encima de la grupa ni demasiado fuera.

En la ejecución correcta la cabeza del mazo debe:

1.º Describir una curva que rase el suelo sobre la mayor longitud posible, a menos de cuatro centímetros de él para aumentar las probabilidades de dar a la bola.

2.º Pegar a la bola al final del movimiento, en el momento que la curva descrita por el mazo empieza a elevarse ligeramente.

Si el hombro está fijo, la parte útil de la curva descrita por el mazo es de 35 centímetros.

Si el hombro parte de una posición de impulso acertada y va lo más posible hacia adelante, la parte útil de la curva se duplica 70 centímetros.



Fig. 10.

Primer tiempo.

El desplazamiento rápido del caballo aumenta la parte útil de la curva a más de un metro.

El molinete ejecutado alrededor del hombro o del puño fijos, proporciona los inconvenientes siguientes:

Disminuir las probabilidades de pegar a la bola.

Dar más altura que longitud cuando la alcanza.

No permitir ni dirección precisa ni un alcance calculado.

En cambio, el golpe por rotación del cuerpo y acción del hombro, duplica las probabilidades de pegar a la bola.

Permite una dirección precisa y un alcance calculado.

Aumenta la longitud de la carrera y, por consiguiente, la velocidad de la cabeza del mazo.

Da más longitud al golpe.

Asegura también el avance de la mano de brida, y preserva al caballo contra los golpes, a condición de que la mano quede en su posición avanzada y se apoye, en caso necesario, sobre la cruz.

39.—**Ritmo.**—El golpe no debe darse a la bola únicamente por el mazo, sino por el conjunto: caballo, jinete y mazo, y su fuerza será mayor cuanto mayor sea la exactitud del ritmo apropiado a la marcha en que se ejecute.

El instructor se esforzará en hacer coger este ritmo a los jugadores; para ello los ejercitará en repetir el golpe en la marcha hacia la bola para que lleguen a pegar sin descuidar la ejecución y sin modificar la cadencia del último movimiento.

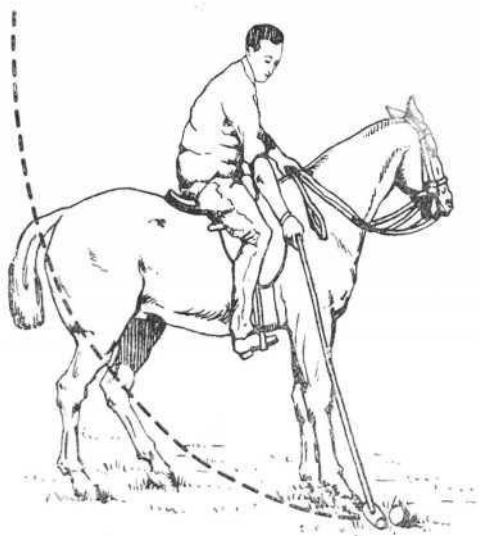


Fig. 11.

Segundo tiempo.

Fuerza.—Los principiantes no deben tratar de imprimir fuerza en la ejecución de este golpe (se contraerían, y contrayéndose fallarían la bola). La flexibilidad es necesaria.

El mayor alcance de los golpes se obtendrá por la presión de los dedos sobre el puño en el momento del golpe y por la velocidad del caballo.

40. II.—**Golpe atrás por la derecha.**—Contrariamente al golpe hacia adelante, el de atrás requiere fuerza porque hay que mandar la bola en la dirección opuesta a la que sigue el caballo.

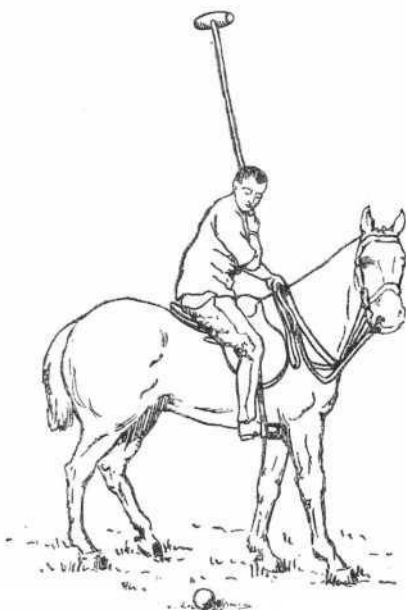


Fig. 12.

Sin molinete.

A. Golpe preciso que permita evitar el enganche del mazo (figura 12).

Llevar el hombro izquierdo hacia atrás.

Llevar la mano derecha con el mazo en la prolongación del antebrazo, enfrente del hombro izquierdo, las uñas contra el pecho.

Fijar la pierna izquierda.

Llevar el hombro izquierdo hacia adelante por rota-

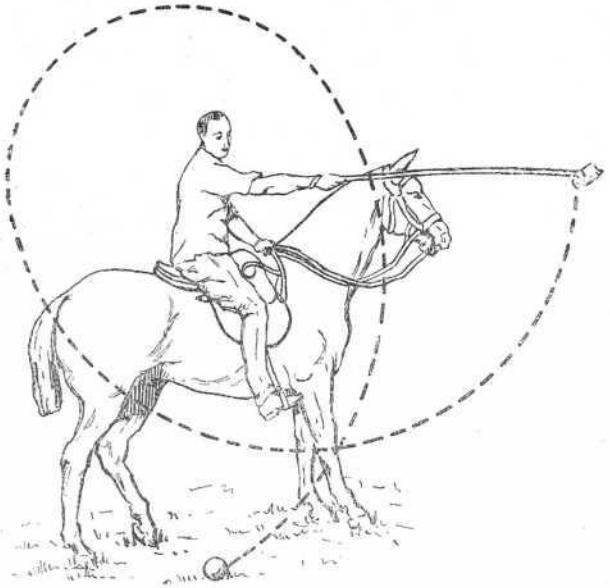


Fig. 15.
Golpe atrás a la derecha con molinete. Primer tiempo.



Fig. 14.
Segundo tiempo.

ción del cuerpo, aplastarse en la silla y pegar la bola a 30 centímetros detrás del talón del jinete.

B. Golpe por molinete.

Llevar el hombro hacia atrás. Fijar la pierna izquierda. Llevar la mano derecha hacia adelante, las uñas abajo, el mazo en la prolongación del antebrazo medio tendido (figura 13).

Describir con el mazo un molinete de una vuelta y cuarto (figura 14).

Pegar la bola a 30 centímetros detrás del talón (figura 15).

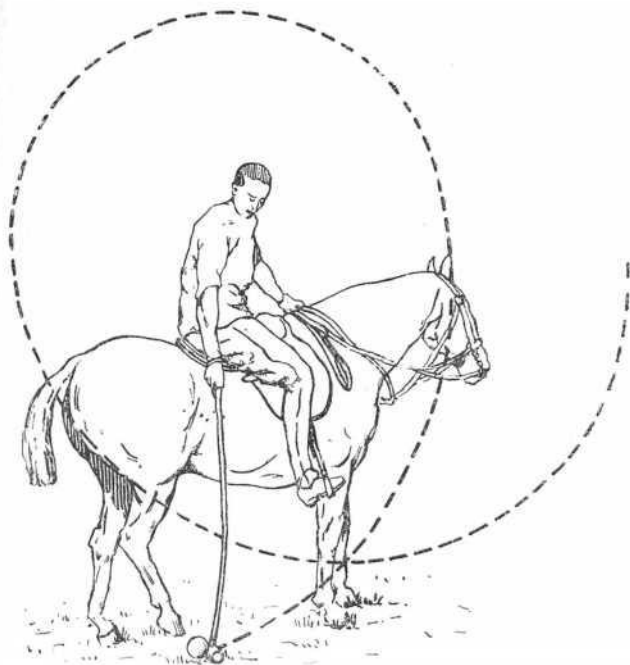


Fig. 15.

Tercer tiempo.

Observaciones.—El jugador principiante da generalmente importancia solamente a la acción misma del mazo. El movimiento del cuerpo y del hombro es el que sólo da la fuerza. El jugador puede también, para este golpe, pesar sobre el estribo para aumentar su punto de apoyo.

41. III.—Golpes hacia adelante por la izquierda.

A. **Primer tiempo.**—Girar sobre las caderas para, retrasando el hombro izquierdo, poner la línea de éstos en el mismo eje del caballo. Dejar deslizar las riendas. Fijar la pierna derecha.

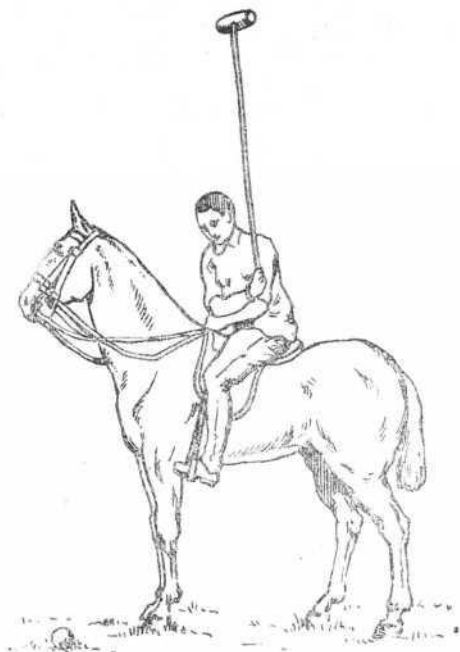


Fig. 16.

Golpe adelante por la izquierda.
Primer tiempo.

Segundo tiempo.—Llevar la mano derecha lo más a la izquierda posible, las uñas hacia abajo y el mazo haciendo un ángulo muy abierto con el brazo (figura 16).

Tercer tiempo.—Llevar el hombro izquierdo hacia adelante y pegar a la bola a 30 centímetros delante de la espalda del caballo, el dorso de la mano hacia adelante (figura 17).

Observaciones.—Si el hombro izquierdo no está bastante retrasado al principio del golpe, la bola viene hacia la derecha, debajo del cuello del caballo.

Si el hombro izquierdo está bastante retrasado y si la bola se ataca entre la rodilla del jugador y la espalda

del caballo, es posible desviar ligeramente la bola hacia la izquierda, lo que marca la buena posición inicial.

B. Primer tiempo.—Como para el golpe A.

Segundo tiempo.—Inclinarse a la izquierda lo más posible, fuera de la silla encima de la bola y como si se quisiera hacer frente hacia atrás.

Cambiar la posición de la mano sobre el puño dando a éste un cuarto de vuelta (el pulgar colocado sobre la parte ancha del puño) y levantar la mano.

Tercer tiempo.—Pegar violentamente la bola.



Fig. 17.

Segundo tiempo.

42. IV.—Golpe hacia atrás por la izquierda.—**Primer tiempo.**—Como para el golpe A.

Segundo tiempo.—Levantar el brazo tendido, el mazo vertical.

Tercer tiempo.—Pegar la bola a la altura del talón del jinete.

43. **Golpes desviados.**—Hacia adelante o hacia la derecha.—La misma posición y la misma cadencia que para el golpe directo.

Atacar la bola tanto más cerca de la rodilla cuanto más se desee que el golpe se desvíe a la derecha.

Volver el puño, las uñas hacia afuera, en el momento de pegar para que la cabeza del mazo dirija la bola en la dirección deseada. Hacia adelante y hacia la izquierda. La misma posición que para el directo a la izquierda.

Atacar la bola tanto más cerca de la rodilla cuanto más tenga que desviarse el golpe a la izquierda.

Volver el puño como para introducir un sacacorchos.

Debajo del cuello.—Por la derecha hacia la izquierda y por la izquierda hacia la derecha.

Dirigir el caballo hacia la bola, de manera que ésta aparezca sobre el lado del cuello delante de la punta de la espalda del lado en que se encuentre el mazo.

Pegar a la bola acostándose sobre el cuello para alcanzarla lo más adelante posible de las extremidades anteriores.

Hacia atrás, bajo la cola del caballo.—Es ventajoso generalmente desviar los golpes hacia atrás porque son dados generalmente para despejar la meta. Hace falta pues, pegar la bola hacia los lados y no hacia el grupo de jugadores que la persiguen.

A veces será posible volver el caballo antes de dar el golpe hacia atrás: ese es el medio más fácil.

Hacia atrás por la derecha y a la izquierda.—Volver la mano derecha la cuarta parte de un círculo y colocar el pulgar sobre el lado ancho del puño.

Levantar el brazo derecho, adelantarse a la bola y agacharse para tomar impulso.

Bajar bruscamente el cuerpo y el brazo y pegar a la bola hacia atrás de las extremidades posteriores, viniendo el golpe del exterior y echar fuera las caderas del caballo.

Hacia atrás por la izquierda y hacia la derecha: Golpe de revés a la izquierda, o sea por el lado de montar.—A. Acentuar el giro del busto hacia la izquierda, avanzar la espalda derecha hasta que la línea de los hombros sea paralela al eje del caballo, para poder pegar a la bola del exterior hacia atrás. Este golpe es quizás el más fuerte que puede ejecutar un jugador. Se aprovecha toda la fuerza muscular de un golpe hacia adelante por el lado derecho. La única dificultad es la medición de la distancia del suelo. El impulso aumentado con la torsión del cuerpo, le da la oportunidad de desarrollar inmensa fuerza para el golpe. Señalaremos nuevamente en este golpe algo de lo dicho en relación con el golpe hacia adelante. La tendencia que se muestra a pegar demasiado tarde en los golpes hacia adelante, lleva una cantidad de jugadores al grave error de pegar demasiado pronto en el golpe hacia atrás. En todos estos golpes el mazo debe efectuar un círculo completo.

El golpe debe ejecutarse siempre hasta llevar el mazo a la perpendicular.

Golpe de revés por la izquierda y hacia la derecha.—

La misma posición de impulso que para un golpe directo a la derecha, pero colocando el brazo derecho en un plano perpendicular al eje del caballo. Girar bruscamente a la izquierda y ejecutarle como anteriormente.

44. **Encuentro de la bola.**—Para acostumbrarse a salir al encuentro de la bola, el mejor ejercicio consiste en hacerse tirar aquellas en contra de la dirección que lleva el jugador con objeto de que él pueda pegarlas. En éste, más que en cualquier otro golpe, la dificultad estriba en pegar con bastante prontitud. Si el jugador puede colocarse en la dirección que trae la bola, puede estar seguro de pegarla, siempre que pueda conseguir preparar el mazo y la pelota no salte. Los jugadores deben empezar este ejercicio con el caballo parado.

Cuando el ojo se haya ejercitado y se haya conseguido la suficiente experiencia para salir al encuentro de la bola y pegarla con el caballo parado, se hará después salir al encuentro al galope y continuar aumentando gradualmente la velocidad.

45. **Atravesar la bola.**—El mismo ejercicio que en el número anterior; se hará alzando la bola oblicua o perpendicularmente a la dirección de marcha.

46. **Recomendaciones generales.**—I. No trabajar con el mazo sobre la bola más de 15 a 20 minutos seguidos.

II. Estudiar el mismo golpe durante una sesión hasta conseguir tenerlo por automatismo.

III. No pararse jamás por una bola fallada, y para eso trabajar con el mazo esparciendo sobre el terreno el mayor número posible de bolas.

IV. Colocar banderas sobre el terreno de ejercicios y dirigir siempre la bola sobre un objeto.

V. Estudiar todos los golpes de mazo pero no pasar a uno nuevo hasta que se domine el anterior.

47. Cualquiera que sea la fuerza de un jugador, debe trabajar regularmente para llegar a adquirir y luego conservar su forma. Se considerará que un jugador ha llegado a ser bastante regular cuando haga dar la vuelta del terreno a una bola a mano derecha o a izquierda.

Mejor cuando verifique el mismo ejercicio con dos bolas.

Muy bueno, cuando ejecute todos los golpes de mazo a la mayor velocidad posible del caballo.

48. **Pruebas de práctica individual.**—El instructor mantendrá el interés del ejercicio individual excitando la emulación y poniendo a los jugadores en condicio-

nes de comprobar por ellos mismos los resultados obtenidos sin discusión posible.

Carrera de bolas.—Cada jugador lleva una bola desde la línea del fondo hacia la meta opuesta al aire indicado.

Ataque a las bolas.—Las bolas se colocan alineadas a 50 metros de la línea del fondo. Los jugadores las atacan a la mayor velocidad.

Estorbar.—Se lanzan dos jugadores sobre una sola bola. El uno recibe la orden: «Cójala»; el otro: «Estórbele».

Recorrido impuesto.—Se hará un recorrido con dificultades graduadas obligando a uno o dos cambios de dirección y una o dos medias vueltas en un momento determinado; primero se hará sin bola, luego con bola y cronometrando, etc.

CAPITULO VII

PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO.—FORMACIÓN Y ADIESTRAMIENTO DE UN EQUIPO DE REGIMIENTO.

49. **Preparación para el partido.**—El partido regular supone ocho jugadores ejercitados. La preparación para el partido comienza desde el día en que el instructor puede abordar el ejercicio combinado de dos jugadores sobre una bola.

50. **Práctica combinada.**—a) **Dos jugadores van sobre una bola.**—El II se la pasa al I, bien sea por su derecha o por su izquierda. I recibe la bola, pega hacia adelante, hacia atrás o de lado, o deja la bola, según lo que mande el II. I debe andar con la cabeza vuelta hacia II, para ver venir la bola y dirigir su caballo en consecuencia. I no debe jamás acortar el paso para esperar la bola

b) **Dos jugadores van en dirección contraria sobre una bola.**—Y se ejercitan en dirigirla el uno al otro en todas las direcciones y a todos los aires.

51. **Juegos por parejas.**—Dos jugadores contra otros dos. Esta lucha ofrece la síntesis del partido, puesto que la pareja de ataque tiene los empleos I y II y la pareja de defensa juega momentáneamente de 3 y 4.

52. **Dirección del juego.**—El jefe instructor vigilará e indicará la táctica a seguir. Progresivamente, irá enseñando la ejecución de las reglas generales.

Si la preparación ha sido gradual, el instructor hará maniobrar a jugadores suficientemente hábiles y caballos dóciles; si no, asistirá a una serie de luchas confusas.

53. **Partidos de tres jugadores por equipo.**—El instructor formará dos bandos de tres jugadores cada uno.

Número 1: Un delantero.

Número 2: Un capitán.

Número 3: Un defensa.

Los jugadores ocupan sus puestos y el instructor tira la bola y corrige y coloca las parejas sobre el terreno, según la posición de la bola.

El instructor da continuamente las indicaciones necesarias: 1 blanco, estorbe a 3 negro; 2 negro, engan-

che el mazo; 3 blanco, tiene usted el campo libre, siga, etcétera.

54. **Demostraciones en un local.**—Las teorías en el encerado, o aun mejor en un billar, ayudan a la comprensión de las reglas. La mayor parte del tiempo será ventajoso no abordarlas hasta después del primer partido de tres, que permitirá basar el aprendizaje en ejemplos precisos.

55.—**Partido regular con cuatro jugadores por equipo.** El instructor constituye los equipos colocando los cuatro mejores jugadores, bien en un mismo equipo, imponiendo entonces al bando contrario una táctica únicamente defensiva, o bien en los números II y III, 2 y 3.

Si el escalonamiento no está bien, el instructor indica a las parejas sus sitios respectivos para cada posición de la bola, como se indica más arriba.

El instructor exige:

La colocación rápida de los jugadores al comenzar el juego, tirar pronto la bola, etc., es decir, que no haya pérdida de tiempo.

Castiga las faltas y las infracciones.

En los primeros partidos no tiene que buscar la velocidad, pero sí el orden. Cuando éste se haya logrado, el instructor impondrá más velocidad, y deberá entonces castigar severamente los cruces que siempre son peligrosos.

Formación y adiestramiento de un equipo de regimiento.

El mejor equipo puede no ser el compuesto por los jugadores más hábiles o los más vigorosos, sino aquel a cuyo conjunto homogéneo de jugadores se unan, a la habilidad, el vigor, la perseverancia en el trabajo individual, la disciplina en el juego, la maestría y la cortesía.

La preparación de un equipo se hará por una progresión general de trabajo.

La tarea se hace fácil cuando se tiene algunos jugadores experimentados, porque un principiante, entre tres jugadores ejercitados, se instruye más rápidamente en la táctica del juego.

El instructor evitará, sin embargo, que los principiantes tomen parte en un partido antes de que hayan hecho satisfactoriamente las pruebas del ejercicio individual.

ANEXO I

EJEMPLOS DE COMBINACIONES TÁCTICAS

Los ejemplos se han puesto suponiendo que el bando blanco (números romanos) ataca a la meta Norte (parte superior de la figura) y defiende la meta Sur. Y que el negro (números árabes) ataca a la meta Sur.

56. Desarrollo del partido en el centro del terreno.

Se empieza el juego colocándose los jugadores (figura 2) en la línea del centro del terreno, tocándose las cabezas de los caballos.

Primer caso.

Blancos.

I logra coger la bola, da un golpe corto y sigue a la bola.

I ve que no podrá dar un segundo golpe eficaz hacia la meta, puede entonces, o bien hacer un pase corto atrás a II, o bien dejarle la bola sin tocarla y responder enérgicamente para despejar la meta estorbando al 4.

Negros.

1 le sigue y le estorba sin hacerle fallar la bola.

Segundo caso.

1 no logra estorbar al que ha cogido la bola, la deja entonces a 3 y va a estorbar al IV.

I queda libre para dar un segundo golpe a la meta.

II atraviesa la línea de los negros, va a estorbar al 4 (que se repliega a su meta) y cumple momentáneamente el empleo de I.

Blancos.

Negros.

III y IV se escalonan para apoyar el ataque.

57. **Salida de la bola detrás de la línea del fondo por los blancos** (figura 3).

IV (o III) está delante de la meta III (o IV), pega a la bola para pasársela a II que está vuelto hacia el borde, espera el pase, la coge, pega un golpe a lo largo del borde, pega si puede un segundo golpe dirigido hacia la meta, para pasar la bola a I.

I debe encontrarse a tiempo en el sitio deseado para recibir el pase de II.

III y IV se ponen a toda velocidad en la estela de la bola para aprovecharse del derecho a ella.

58. **Ataques del equipo blanco.**—II pega a la bola y pasa a I.

Se presentan diferentes casos para las combinaciones de I y II blancos, según que el defensa negro sea más o menos prudente.

Primer caso.

HIPÓTESIS GENERAL

Particular. a) I se encuentra a la altura del defensa en el momento que le llega la bola, pasada por II.

Si I puede hacer una jugada fácil, lo intenta; si no, estorba al defensa y despeja la línea de la meta para II a quien deja la bola (figura 18).

3 persigue a 1 para estorbarle y cumple así su oficio de primera línea de la defensa.

2 vigila y estorba a III.

Los negros han fallado el tanto. Ninguno debe encontrarse a menos de 25 metros de la línea del fondo. 1 está enfrente de la meta vigilando a IV. 2 se coloca en forma de ir al encuentro de la bola pegada por III. 3 vigila a II para estorbarle y volverle a coger la bola. 4 vigila y estorba a I.

El defensa negro es muy prudente y se repliega a la primera amenaza.

4 estorba a I para hacerle fallar el golpe.

3 estorba a II, intenta quitarle la bola y pasársela atrás a 2.

El golpe dado por II se desvía; I estorbado por 4 podría, sin embargo, tocar la bola, pero no tendría la seguridad de hacer un tanto.



Fig 18.

I deja, pues, la bola, y se va a estorbar a 4.

II conserva su delantera sobre 3, lo lleva a la derecha, se coloca en dirección de la meta y pega un golpe hacia adelante por la izquierda.

Blancos.

Particular. *b*) Encontrándose I detrás del defensa, recibe el pase.

Si I está al alcance de la meta, pega hacia ella.

Si I no está al alcance y ve que II no está estorbado, pega un golpe corto que no deja llegar al defensa y obra como en el caso *a*).

Si ve a II marcado, pega golpes cortos hasta que pueda pegar a la meta.

c) La bola pasa a I y llega al alcance del defensa. I sigue persiguiendo al defensa para obligarle a acelerar el golpe y dirigirlo mal.

Negros.

4 intenta estorbarle.

4 está desconcertado ante los golpes que no llegan a su altura. La única defensa posible y bastante expuesta es, al pararse, dar media vuelta y estorbar a I.

Blancos.

Negros.

4 queda tranquilo, no envía la bola detrás de él a las extremidades del caballo que le persigue, pero dirige el golpe hacia los lados, bajo la cola o bajo el cuello del caballo.

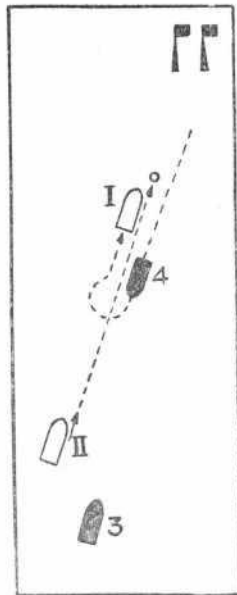


Fig. 19.

Segundo caso.

HIPÓTESIS GENERAL

Particular. *d*) I cruza y pasa al defensa para ir a esperar el pase de II (figura 19.)

El defensa negro se arriesga más, va más lejos de su meta y se pone al frente del ataque.

El defensa se deja impresionar, da media vuelta y persigue a I. No debía de haber ido al encuentro de la bola hasta

Blancos.

I recibe el pase.

II pega un primer golpe muy fuerte, va a toda velocidad en terreno libre y pega golpes cortos hacia la meta, con suavidad, sin levantar el mazo, sobre todo si se siente perseguido. Si I falla el pase, mantiene su delantera para recibir otro.

Negros.

después de haberse asegurado que 3 podía tomar su puesto.

El defensa debe apoderarse de la bola, y pegar hacia los lados, pasándosela a 3.

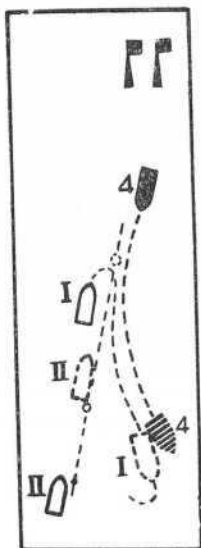


Fig. 20.

Particular. *e)* I sigue al defensa que intenta apoderarse de la bola (figura 20). Le estorba.

El defensa puede intentar apoderarse de la bola cuando esté lejos de la meta que guarda, o cuan-

Blancos.

La bola vuelve a poder de II que está en situación de I y juega en terreno libre, como en el caso *d*).

Buena intervención.

Negros.

do 3 está en situación de *c a m b i a r* útilmente el puesto con él.

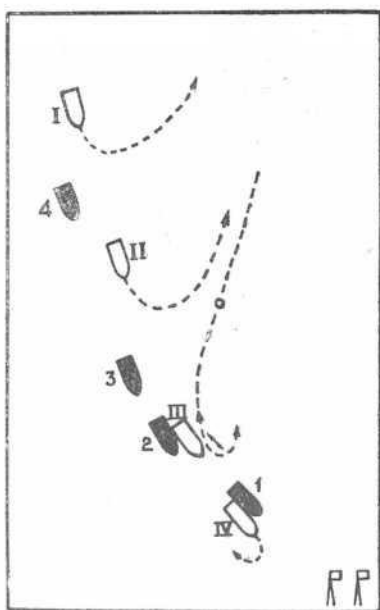


Fig. 21.

59. **Defensa del equipo blanco.**—Ejemplo de la acción de I y II en la defensa, para contrarrestar un ataque sobre un pase desde detrás de III.

f) (Figura 21).

I y II estorban a 4 y a 3 para retenerlos y cooperar así a la defensa.

I y II conservan entonces su escalonamiento.

III logra pasar la bola atrás, II la recibe, habiendo dado media vuelta y lanza un ataque como en el caso *d*).

Pero 4 y 3 se acercan demasiado a sus jugadores de ataque.

Blancos.

Negros.

HIPÓTESIS GENERAL

g) I empuja la defensa demasiado cerca y se encuentra entre II y el defensa negro.

El defensa lleva demasiado lejos el ataque.

Particular.—Si II recibe el pase de III:

I le grita: «déjela», para que II no arriesgue el enviar al defensa negro.

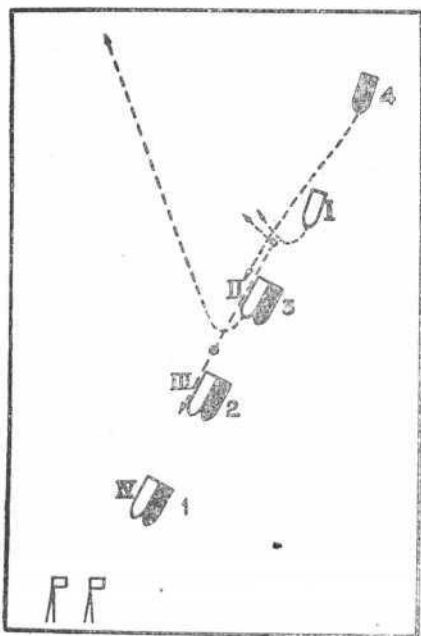


Fig. 22.

Da entonces media vuelta, cruza a I, y, cambiando de puesto con él, parte de nuevo al ataque, mientras que I hace las jugadas del empleo de II.

Si el defensa ve a su 3 seguir y estorbar a II, puede continuar persiguiendo a I para estorbarle en la media vuelta y cogerle la bola. Si no, puede confiar el I a 3 y dar media vuelta para estorbar al blanco, que tie-

Blancos.

Particular.— Si II falla el pase de III, porque

I pega a la bola seguido por el defensa y cuida de no enviársela.

Da, si hace falta, un pequeño golpe hacia adelante, grita a II: «De la vuelta»; si II no lo ha hecho todavía, realiza el ataque teniendo el empleo de II.

Particular.—Si II falla el pase de III porque

I apoya a derecha para obligar al defensa a pasar a su izquierda, luego se va sobre él a su paso y le estorba.

Negros.

ne el empleo de I por el cambio de p u e s t o de aquéllos.

3 le estorba (figura 22).

El defensa debe estorbar a I para cogerle la bola y continuar el ataque de los negros u obligar a I a perderla precipitándose. 3 retiene a II, le impide volver y le estorba.

3 logra coger la bola y enviarla hacia la meta.

4 debe ponerse a toda velocidad en la estela de ataque para beneficiarse del derecho a la bola. En este caso, I no tendrá tiempo de estorbarle ni derecho de cruzarle.

ANEXO II

EL CAMPO.—EQUIPO DEL JUGADOR.—EQUIPO DEL CABALLO

60. **El campo.**—La dificultad de encontrar un buen campo no debe en modo alguno desanimar.

Se podrá preparar una parte del campo de instrucción.

A los campos de arena es necesario rastrillarles ligeramente, pasarles el rodillo, y, si es posible, regarlos antes y después de los partidos.

Los campos de yerba exigen más cuidado y deben estar muy bien cuidados. Sería conveniente que el campo pudiera cada año rastrillarse, sembrarse de nuevo, abonarle y dejarle en reposo hasta después de la primera yerba y entonces cortarla, pasarle el rodillo y regarlo lo más a menudo posible durante la temporada de juego.

Después del partido se arreglarán enseguida las partes de yerba estropeadas, no pasando el rodillo hasta después de este trabajo. El rodillo no debe ser demasiado pesado, so pena de oprimir el suelo húmedo.

Según los medios, aun reducidos, de que se pueda disponer, un trabajo perseverante de varias horas cada semana, hará desaparecer las desigualdades del suelo.

Es muy importante no jugar sobre un campo cuando ha llovido, para conservarlo en buenas condiciones, reservarlo para los partidos, utilizando un terreno más pequeño y menos delicado para la preparación.

61. **Equipo del jugador.**—**El equipo.**—El jefe instructor cuidará del equipo de los jugadores, aun en los ejercicios de preparación; su presentación debe ser correcta.

El jugador irá con jersey o en mangas de camisa, sin tirantes ni corbata flotante.

Para un partido, los jugadores de un mismo equipo llevarán un uniforme idéntico.

Las botas no deben tener hebillas porque al estorbarse unos con otros estropearían los efectos de juego.

La mano de brida va con guante.

La mano del mazo va generalmente sin él.

En los regimiento se pueden adoptar jerseys que recuerden los antiguos colores distintivos del Cuerpo.

El casco es indispensable para proteger la cabeza del jugador de las bolas que vayan por el aire y de los mazazos.

62. **El mazo.**—Para los que empiezan se recomiendan los mazos más bien un poco rígidos que flexibles.

La medida y el peso han de ser objeto de una detenida observación para ver cuál conviene mejor.

Los mazos se deben colgar por el puño en un lugar seco.

Antes de usarlos y después del ejercicio, se deben poner derechos aquellos que se hayan torcido durante el trabajo.

Las cabezas se pueden pintar de blanco o engrasar para su mejor conservación.

63. **La fusta.**—Es necesaria:

1.º Como auxiliar en la doma.

2.º Para empujar al caballo en sustitución de las espuelas.

La fusta debe ser larga (1,20 metros) y flexible, de manera que toque al caballo en el costado, empleándola con la mano de la brida.

Está sujeta al puño por una correa, para que no se caiga.

64. **Equipo del caballo.**—La silla inglesa o la silla de armas es la que se puede usar en el juego; deben ser grandes y cómodas para permitir los mayores desplazamientos de asiento.

Las cinchas y las acciones de estribos se deben mirar con cuidado antes de usarlos.

65. **La brida.**—La embocadura es de gran importancia. Los jugadores procurarán utilizar poco a poco los medios de mando más suaves: pelhams, bocados con las barras cubiertas de cuero o de caucho, y aun el filete.

66. **La martingala.**—La más comunmente usada, va fijada a la muserola y a la cincha, y sujeta a un pequeño collar.

Al principio, si el caballo lo necesita, se pondrá algo corta y se irá alargando a medida que no lo necesite, llegando a suprimirse.

67. **Las polainas.**—Son indispensables para proteger las extremidades anteriores, siendo también conveniente vendar las posteriores.

El mejor modelo es del tipo indicado en la figura 6, que protege bien las manos.

La polaina se puede sustituir por vendas de franela.

Las campanas de goma preservan a los caballos de golpes.

El instructor deberá ser exigente para asegurar la protección de los caballos.

ANEXO III

INDOOR - POLO

68. El Indoor-polo (polo en el picadero) es el juego de polo ejecutado en el picadero o en el interior de un espacio cerrado.

Se juega con una pelota de cuero (de 0,12 a 0,16 milímetros de diámetro), lo que permite buscar los efectos del rebote en el guarda bota y en los muros del picadero o en la valla que limita el lugar cercado.

El suelo del picadero se debe nivelar a cada cambio de caballos.

Los equipos son de tres jugadores.

Un delantero.

Un medio.

Un defensa.

El derecho de posesión de la bola lo tiene el jugador que la pega a lo largo del lado mayor del picadero.

Las faltas son pitadas por el árbitro, que anuncia la sanción en el marcador, sin parar el juego.

La escala de castigos exclusivamente empleada es la de fracciones de tantos.

Por extensión, el nombre de Indoor-polo lo lleva también el juego practicado sobre un campo de dimensiones reducidas y de suelo mediano.

El Indoor-polo constituye un excelente ejercicio para los regimientos menos favorecidos por el clima o que carezcan de campo.

Precio: 1,50 pesetas.

