

Téma : JAZDECKÉ PÓLO / KONSKÉ PÓLO /



- Jazdecké pólo alebo pólo na koňoch alebo konské pólo alebo pólo je druh jazdeckého športu, v ktorom hrajú voči sebe dve štvorčlenné družstvá na koňoch a snažia sa dopraviť pomocou pálok loptu do súperovej bránky.
- V roku 1859 v Kalkate bol založený prvý oficiálny pólo klub a v roku 1860 ho anglickí dôstojníci preniesli do Anglicka, kde túto hru nazývali *hokej na koni*. V roku 1874 v Hurlingham vyvinuli prvé pravidlá a mesto sa stalo centrom póla. Hra sa potom rozšírila aj do strednej Európy, hlavne do Nemecka a Rakúsko-Uhorska.
- V roku 1886 sa tento šport dostal aj do USA, odkiaľ sa rýchlo rozšíril aj po americkom kontinente. V Argentíne sa stal národným športom. Argentína sa dnes pýši najlepšimi pólo hráčmi a má vynikajúci chov koní prispôsobený na tento druh športu. Chov koní criollo je rozšírený po celom kontinente odkiaľ sa dostal aj do Európy. Je to pôvodné domáce plemeno krížené s anglickými plnokrvníkmi. Výsledkom je veľmi poddajný, poslušný, obratný a rýchly pólo pony.
- Základom hry je trávnaté ihrisko, dostatočne veľké Full size, ktorého dĺžka je minimálne 250 yardov (230 m), a šírka 200 yardov (180 m), ak plocha je opatrená dreveným mantinelom o výške maximum 28 cm, tak šírka môže byť 160 yardov (146 m), ale minimálna šírka musí byť 130 yardov (120 m).
- Okrem týchto rozmerov plocha vyžaduje tzv. vybiehací pás na dlhých stenách + 15 m, na krátkych stenách + 30 m. Je to bezpečnostná zóna, aby sa kone mohli zastaviť po vybehnutí z ihriska. Pólo sa hrá bielu plastickou loptou priemeru 8,9 cm a cca 120 – 140 gr, na brány o šírke 7,3 m. Výška zvaliteľných stĺpov brány je 3 m.
- Zaujímavou alternatívou je zimné pólo na snehu na zamrznutom jazere, / npr. St. Moritz alebo jazero Misurina v Cortine./ Rozdiel je len vo farbe a veľkosti lopty. Má priemer 12 – 13 cm a červenú farbu.
- Lopta sa prihráva palicou o dĺžke 119 – 137 cm, podľa výšky koňa a jazdca. Palica má bambusovú rúčku a drevený koniec z tvrdého dreva tzv. cigáro, ktorým sa udiera do lopty.
- Väčšinou hrajú štyria hráči proti štyrom. Dĺžka trvania zápasu sú štyri štvrtiny (chakre), po 7.5 minút čistého času.
- Každá štvrtina sa musí hrať s novým oddýchnutým koňom. Jeden kôň môže odohrať v jednom zápase najviac 2 chakre, ale po patričnom odpočinku. Prakticky na zápas je potrebných 16 koní pre jeden tím.
- V jazdeckom póle nemôžete hrať ľavou rukou.

<http://www.equityv.cz/video/Zaklady-konskeho-pola-Pravidla-a-historie.html>



DOPLNKOVÉ INFORMÁCIE O KONSKOM PÓLE

Pólo zatiaľ na [Slovensku](#) nie je veľmi rozšírenou hrou s patričným zázemím. Jediné pólo ihrisko s potrebnou „full size“ veľkosťou ihriska sa nachádza v Hrubej Borši, okres Senec. Nachádza sa tu trávnaté ihrisko, veľké „Full size“, ktorého dĺžka je 250 m, a šírka 180 m, a dve tréningové ihriská menších rozmerov. V areáli Hrubá Borša je k dispozícii 12 pólo koní spolu s potrebným vybavením – polo sedlá, bandáže, chrániče pre kone, ako aj pólo palice – takko rôznych veľkostí, prilby, chrániče pre hráčov...

Hráči podľa výkonnosti a úrovne hry sa zatriedujú podľa handicapu od -2 do +10 bodov. Mužstvo s vyšším súčtom handicapov dáva gólový handicap mužstvu s nižším súčtom. Bezpečnosť hry zaisťuje veľa pravidiel (medzi inými povinné prilby, chrániče na kolená), z ktorých hlavným pravidlom je Right of Way – hlavný smer lopty, čo je vlastne prednostné právo na pomyselnú cestu k lopte. Odpálená lopta udáva smer Right of Way. Túto líniu vlastní ten hráč, ktorý čo najviac sa približuje svojím smerom jazdy k hlavnému smeru, pričom palicou, ktorú drží v pravej ruke, sa snaží loptu prihrať alebo odpáliť ďalej. Koň sa riadi ľavou rukou a palicu hráč drží vždy v pravej ruke. Ak loptu odpáli presne pred seba v smere jazdy, hlavný smer je jeho. V prípade prihrávky vo väčšom uhle ako je smer jeho jazdy, hlavný smer získa ďalší jazdec. Tento hlavný smer nikto z hráčov nemôže prekrižiť a ani ohroziť spoluhráčov jazdou krížom cez tento smer. Každý ďalší hráč, ktorý sa chce pripojiť k tomuto smeru, musí sa zaradiť tak ako na autostráde. Z priradovacieho pásu sa môžeme zaradiť do smeru jazdiacich áut patričnou rýchlosťou a tým istým smerom. Nepovolené zákroky sa trestajú vhadzovaním alebo penalizačnými strelami. Jazdec môže druhého jazdca predbehnúť (ride off), ale aj ramenom a koňom vytlačiť z ľavej strany jazdca (near side), pričom ho týmto vytlačí z jeho výhodnej pozície k Right of Way. Možno predbehnúť jazdca aj z jeho pravej strany (off side), pričom svojou palicou zachytí palicu odpaľujúceho hráča a tým zabráni v prihrávke.

Vyhráva ten, kto dá viac gólov do brány protihráčov. Po každom góle sa menia strany. Je to z dôvodu, že pólo sa hráva nie vždy na ideálnom povrchu. Aby sa vyrovnali znevýhodnené miesta na trávniku, tak po každom góle sa mení smer útoku.

Jazdecké pólo je veľmi zaujímavý, atraktívny a [adrenalinový](#) šport.

Pólo – výrazy

Ihrisko: Štandardné [ihrisko](#) pre pólo má dĺžku 300 yardov (približne 275 metrov) a šírku 200 yardov (približne 183 metrov). Minimálna dĺžka ihriska môže byť 250 yardov a minimálna šírka 150 yardov. Hranice dlhých strán ihriska pre pólo sú ohraničené mantinelmi, ktoré končia na bránkových čiarach. Tyče bránky, vyrobené z vrbového pletiva, sú od seba vzdialené 8 yardov (približne 7,5 metra). Z bezpečnostných dôvodov nie sú ukotvené v zemi a môžu pri

silnom náraze spadnúť.

Gól: Za gól sa považuje, keď [lopta](#) prekročí imaginárnu čiaru medzi dvoma tyčami bránky v akejkoľvek výške. Nezáleží na tom, či je lopta dopravená medzi tyče pálkou alebo prešla bránkovú čiaru napríklad po kontakte s ponyom. Po každom góle si hráči vymenia strany.

Chucker (Chukka/čaka): Zápas v póle je rozdelený na segmenty (čaky). V Európe sa obvykle hrá na štyri čaky, v USA a v [Latinskej Amerike](#) väčšinou na 6 až 8. Čaky sú dlhé každá 7 minút čistej hry – akékoľvek prerušenia sa nezapočítavajú. Koniec čaky ohlasuje [siréna](#). Po prvej siréne hra pokračuje ešte tridsať sekúnd, do zaznenia druhej sirény, pokiaľ nepadne gól alebo pokiaľ sa nezvze píšťalka kvôli inému dôvodu, napr. faul, lopta mimo hraciu plochu, atď. Posledná čaka skončí po 7 minútach so zvukom prvej sirény. Hráči každú čaku na [ihrisko](#) prichádzajú s čerstvým ponyom. Pony môže byť jazdený druhýkrát (“doubling”) potom, čo mu bolo umožnené si oddýchnuť aspoň jednu čaku.

Handicap: Každý hráč má pridelený individuálny handicap, ktorý je stanovený každú sezónu národnou komisiou pre každú krajinu, podľa kvality jeho hry. Kritériá sú: pozícia pri hre, úderová technika, tímový duch a predovšetkým jazdecké umenie. Škála handicapu sa pohybuje od -2 do +10. Čím vyššie je skóre handicapu, tým lepší je hráč. Viac ako 80 percent všetkých hráčov spadá do rozsahu handicapu -2 do +2. Handicap tímu sa získa sčítaním jednotlivých handicapov všetkých štyroch členov tímu. Ak by mali proti sebe nastúpiť tímy s rôznym handicapom, rozdiel bude vyrovnaný použitím rôznych počítaní gólov (polovičné alebo plné góly) v prospech slabšieho tímu.

Pálka a lopta: Pálky na pólo sú vyrobené z [bambusu](#) alebo [jaseňového](#) dreva a hlava je drevená. Pálka sa môže držať len v pravej ruke. Lopta – predtým vyrábaná z lisovaného bambusu – sa v súčasnosti vyrába väčšinou z [plastu](#). Jej priemer je približne 10 cm a váži zhruba 130 gramov.

Pozície: Každý zo štyroch členov tímu hrá na vopred stanovenej pozícii. Hráči si môžu meniť pozície na krátku dobu, ale neustále sa pokúšajú vrátiť na pôvodne priradené pozície. Najútočnejší hráč má číslo 1. Číslo 2 je tiež útočník, ale hrá o niečo ďalej vzadu. Číslo 3 je kľúčový hráč a obvykle najsilnejší člen tímu. Jeho hlavnou povinnosťou je režírovať hru, prechádzať z útoku do obrany. Číslo 3 usiluje o zmenu všetkých hier na útočné. Navyše pomáha číslu 4, tiež známemu ako zadák, ktorého hlavnou zodpovednosťou je chrániť územie bránky.

Tretí muž a rozhodcovia: Rozhodca sediaci na bočných čiarach sa volá tretí muž (thirdman). Ak dvaja jazdiaci rozhodcovia (umpires) na ihrisku nie sú schopní sa dohodnúť, či išlo o faul, rozhodne o vyhlásení faulu tretí muž. Tresty sú stanovené jazdiacimi rozhodcami na ihrisku.

Prerušenia (TIME-OUTS): Jazdiaci rozhodca ohlásí prerušenie vtedy, keď je spáchaný faul, dôjde k nehode alebo podľa svojho uváženia usúdi, že je prerušenie času potrebné. Hra sa zastaví; časomiera sa znovu spustí po tom, ako bude lopta opäť v hre.

Vhadzovanie: Na začiatku každej čaky a pri opakovanom štarte hry po každom góle vkotúľa jazdiaci rozhodca loptu medzi protihráčov postavených proti sebe, ktorí budú rozostavení pozdĺž stredovej čiary. Medzi gólom a vhadzovaním sa časomiera nezastavuje.

Mimo ihriska (OUT-OF-BOUNDS): Ak lopta prekročí postrannú čiaru a opustí ihrisko, bude považovaná za loptu mimo ihriska. Pre opakované spustenie hry vhodí jazdiaci rozhodca loptu medzi dva tímy, a to na mieste, kde opustila ihrisko. Časomiera sa nezastavuje.

Voľný úder (KNOCK-IN): Ak tím dopraví loptu cez zadnú čiaru protivníka a teda mimo ihriska, brániaci tím znovu začne hru voľným úderom od svojej vlastnej zadnej čiary. V tejto

situácii sa časomiera nezastavuje.

Oblečenie pri póle

Prilba, Postroj s dvojitou uzdou, Kožené rukavice, Popruhový remeň, Bičik, Chrániče, Pálka, Poprsný pás, Biele jazdecké nohavice, Pólo sedlo, strmene, podbrušný remeň sedla, Chrániče kolien, Sedlová látka, Hnedé kožené čižmy, Pólo bandáže, Tupé ostrohy, Zviazaný chvost

Tvrdá, látkou pokrytá prilba, sa môže nosiť s alebo bez chrániča tváre. Hráč póla nosí vystužené chrániče kolien chrániace nohy pred údermi lôpt a pálok. Pólo čižmy sú vyrobené z hnedej kože. Normálne, čierne čižmy, by zašpinili biele jazdecké nohavice protivníka pri kontakte v jazde.

Sedlá sa väčšinou vyrábajú v Argentíne. Pretože jazdec je neustále v pohybe a musí sa zo sedla pri úderoch ďaleko vykláňať, **používa sa poprsný pás a dodatočný podbrušný remeň sedla.**

Strmene sa dovážajú prevažne z Argentíny. Obvykle sú spojené s postrojom. Používajú sa udidlá typu Pelham, ohlávka alebo špeciálne argentínske udidlá. Kôň pri póle nemusí byť vedený opratami ako pri klasickej jazde na koni. Musí byť skôr schopný úplného zastavenia, ako pri westernovom jazdení.