

## SLOVNÍK POJMOV

### 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 ponym. 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 neozve 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 ponym. Pony môže byť jazdený druhýkrát (“doubling”) potom, čo mu bolo umožnené si oddýchnuť aspoň jednu čaku.

### HANDICAP

Každý hráč ma pridelený individuálny handicap, ktorý je stanovený každú sezónu národnou komisiou pre každú krajinu, podľa kvality jeho/jej 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. Navyiac 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 jazdci 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)**

Jazdci rozhodca ohlásia 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 vktúľa jazdci rozhodca loptu medzi protihráčov postavených proti sebe, ktorí budú rozostavení pozdĺž stredovej čiary. Medzi gólom a vhadzovaním sa časomiera nezastavuje.

## **MIMO IHRISKO (OUT-OF-BOUNDS)**

Ak lopta prekročí postrannú čiaru a opustí ihrisko, bude považovaná za loptu mimo ihriska. Pre opakované spustenie hry vhodí jazdci 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 ihrisko, brániaci tím znovu začne hru voľným úderom od svojej vlastnej zadnej čiary. V tejto situácii sa časomiera nezastavuje.

## **PRAVIDLÁ OBLIEKANIA PRI PÓLE**

Prilba

Kožené rukavice

Bičik Pálka

Biele jazdecké nohavice

Chrániče kolien

Hnedé kožené čizmy

Tupé ostrohy

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 čizmy sú vyrobené z hnedej kože. Normálne, čierne čizmy, 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.