

**UNA REFLEXIÓN
SOBRE EL POLO
EN ARGENTINA**

Javier Tanoira

Junio 2009

PROLOGO

En el mes de Enero de 2009, pensando acerca de la temporada de polo de alto handicap que acababa de finalizar, me dí cuenta de que el polo no sólo estaba cambiando, sino que se estaba encaminando a algo que definitivamente no me gustaba. Por distintas causas había estado presente en la mayoría de los partidos de la Triple Corona y no recordaba haber visto un sólo partido entretenido. La final del Abierto entre La Dolfina y Ellerstina había sido el broche de oro: un partido trabado, lento, lleno de fouls, en donde lo único rescatable había sido la definición en suplementario.

Me di cuenta de que, debido a diversos factores, a los jugadores les estaba resultando más eficiente imponer un juego lento, privilegiando por sobre todas las cosas la posesión de la pelota, sin dividirla, llegando al gol a través de los penales.

También caí en la cuenta de un dato preocupante: La Dolfina, 40 goles de handicap, tricampeón argentino del 2005 al 2008, el equipo que cuenta con quien hoy es el mejor jugador del mundo, en la temporada 2008 había perdido tres partidos, contra los tres equipos que le seguían en handicap. En Tortugas le ganó La Aguada en semifinales. En Hurlingham, Pilará, también en semifinales. Y en Palermo, Ellerstina en la final. Y en los tres casos, como dijo Lucas Monteverde en una nota, les ganaron *“dándonos de nuestra propia medicina”*, es decir jugando cerrado, manteniendo la posesión, poniendo el equipo en función de quien tiene la pelota, jugando al “gol o foul”. A partir de este dato, me pregunté lo siguiente: ¿Cómo van a salir a jugar estos tres equipos la temporada 2009?

Igual. Van a salir a jugar igual que con la táctica con la que ganaron, y La Dolfina, que tuvo un año más bien curioso, debido al hecho de que un equipo de 40 goles, en donde sus cuatro jugadores jugaron claramente sus 10 goles de handicap, no ganó ningún torneo de la Triple Corona, probablemente no cambie el esquema de juego con el cual viene jugando desde hace varios años.

Se me ocurrió entonces que lo primero que tenía que hacer era compartir mi inquietud con la mayor cantidad de gente posible, entre ellos los jugadores, para ver si había una cierta unanimidad en el diagnóstico, o era yo sólo el que lo veía así.

Comencé a mirar videos de partidos a partir de 1980 hasta la fecha, para acordarme como era el polo antes, y adonde estaban las diferencias más marcadas. Leí el reglamento por primera vez en mi vida, para ver cuáles son las leyes y normas a las que un referee debe ajustarse para impartir justicia a dentro de una cancha de polo.

Como sabía que cualquier cambio en el reglamento debía ser consensuada por todas las partes, además de juntarme con la mayor cantidad de gente que entendiera de polo, informé sobre lo que estaba llevando a cabo a los organismos rectores del polo en Argentina. La Asociación Argentina de Polo, la Asociación Argentina de Jugadores de Polo y la Asociación Argentina de Referees de Polo. Quería que todos participaran de alguna manera, que todos se sintieran parte, no digo de un cambio, sino de una prueba para ver si con determinados cambios en el reglamento podemos conservar ciertas características que tiene el polo de alto handicap argentino que se están perdiendo.

Esto que viene a continuación es el resultado de todas las reuniones que mantuve con jugadores, ex-jugadores, referees, dirigentes, espectadores, periodistas especializados, criadores de caballos, veterinarios, etc. Muchos me han aportado algunas ideas valiosas, opiniones y puntos de vista. Para evitar suspicacias, prejuicios y otras malas yerbas me tomé la libertad de no dar nombres ni de aclarar quien me sugirió tal o cual idea, o a quienes les parece bien o mal un determinado cambio

en el reglamento. Me parece que es una forma de que se aprecie y se analice la idea en sí, y que no esté condicionada por quien la sugirió o por quien la apoya o la rechaza.

Quiero agradecer a todo el mundo con quien hablé, por su tiempo, por lo que me enseñaron y por las ideas que aportaron. Ojala que esto sirva para algo.

1. LA REALIDAD

¿Qué es el polo de alto handicap?

El polo de alto handicap es un juego que hasta ahora solo se juega en Argentina entre los meses de Septiembre y Diciembre. Sus tres principales torneos son el Abierto de Tortugas, el Abierto de Hurlingham y el Abierto Argentino, que forman parte de la Triple Corona, y son secundados por el Abierto de San Jorge, el Abierto del Jockey Club y la copa Cámara de Diputados. Todos estos torneos tienen una singularidad que los distinguen de cualquier otro que se juegue en Argentina y el mundo: Son abiertos; es decir, no hay límite de handicap, lo cual indica dos cosas: los equipos no se forman intentando conseguir al mejor jugador en su handicap (ya que no hay límite) y por otro lado, no hay casi patrones, o si los hay al menos tienen un cierto nivel.

Ese es para mí el polo de alto handicap. Todo el resto, el US Open, la copa de la Reina y la copa de Oro en UK, Sotogrande, Deauville, Bridgehampton, Copa de Oro de Ellerstina, etc. son para mí mediano handicap, y no los estoy menospreciando ni mucho menos, ya que gracias a que existe el polo en USA y en Europa, y que existen los patrones, es que existe la industria del polo en Argentina, pero sólo digo que, para esta reflexión, cuando hablemos de polo de alto handicap vamos a referirnos sólo a estos torneos.

A mi juicio, hay tres características fundamentales que definen a un polista de alto handicap: La anticipación, la equitación y el taqueo.

Anticipación: Es no sólo la capacidad para anticipar lo que va a ocurrir, sino la velocidad para tomar la mejor decisión en el menor lapso de tiempo posible. Es también lo que comúnmente se llama “cabeza”. Tiene que ver sobre todo con la ubicación dentro de la cancha, con estar “en el lugar indicado en el momento justo”. Esta variable está definida por lo que podemos llamar velocidad mental.

Equitación: Quien mejor maneje y domine el caballo va a ser quien más rápido llegue a ubicarse correctamente, o mejor dicho quien más rápido llegue a ejecutar lo que tiene pensado. Cuanto mejores ordenes (y más precisas) pueda darle un jugador a su caballo, antes va a llegar adonde quiera ir.

Taqueo: es fundamental, y está íntimamente ligado a la velocidad: No es que el polista promedio no tenga taqueo, sino que hay una velocidad determinada en que este deja de pegarle, y el polista de alto handicap le sigue pegando.

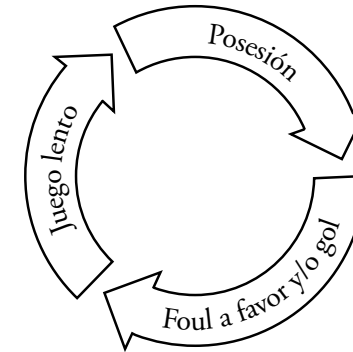
Estas son para mí las tres variables que distinguen a un jugador de alto handicap, y están estrechamente relacionadas. Difícilmente alguien pueda pasar la barrera de los 7 goles si es malo en una de estas tres cosas. Y no incluí otros atributos importantes como es la pegada, pasar bien la pelota, tener puntería para tirarle al arco, etc. Hay jugadores que han llegado a 10 goles y que no poseen alguna de esas cualidades. Es decir, son importantes, pero no son indispensables. Estas tres condiciones (anticipación, equitación y taqueo) sí son para mí indispensables y además están relacionadas entre sí. Y como vimos, hay un factor común que está presente en todas: La velocidad.

Eso es precisamente lo que creo que se está perdiendo. La velocidad.

La velocidad es una variable que es determinante para marcar el nivel

de juego, no sólo en el polo, sino en un montón de deportes: automovilismo, turf, tenis, atletismo, natación. El nivel de juego está definido por la velocidad a la que se juega. A mayor velocidad, mayor emoción, mayor nivel de dificultad, y por eso mayor nivel.

En el polo esto siempre fue así hasta hoy, en donde parecería ser que resulta más eficiente andar más despacio. Entonces la velocidad deja de ser un valor absoluto y se transforma en un valor relativo. Y aquí es precisamente cuando el polo de alto handicap comienza a parecerse al polo de mediano handicap que se juega en todas partes del mundo. Parecería ser que se ha formado un círculo vicioso que podríamos graficar de la siguiente manera:



Es decir, como con la posesión de la pelota aumentan exponencialmente las chances de conseguir un gol o un foul a favor, cuando tengo la posesión, bajo la velocidad del juego para asegurar esa posesión.

Este cambio en el sistema de juego, para mí, obedece a dos causas: La habilidad que desarrollaron los jugadores para mantener el control y la posesión de la pelota, por un lado, y un cambio en el criterio de los referatos, por otro.

Una nueva era

Me gustaría ir hacia atrás en el tiempo para que nos situemos en el punto exacto (si es que hubo uno) en que el polo se hizo verdaderamente profesional, a principio de los ochenta.

Los patrones hacen su ingreso a las canchas, la gran mayoría con estas tres idénticas cualidades: **1.** Tenían mucha plata. **2.** Eran muy malos jugadores. Y **3.** Lo que más les importaba era ganar. Esto hacía que el jugador profesional, para lograr el punto 1 (plata) tenía que conseguir el punto 3 (ganar) teniendo que sobrellevar el punto 2 (un compañero muy malo en el equipo). Es decir, el jugador de polo se dio cuenta que, en vez de andar rápido y pegarle fuerte a la pelota, rendía más andar controlado y tratar de cuidarla.

Dicen que el Gordo Moore fue el primer jugador en darse cuenta de que, teniendo un contrario adelante, si tocaba la pelota hacia la derecha de éste y sujetaba su caballo, el jugador contrario no podía quitarle la pelota sin hacer foul. Aclaro esto porque quizás hay jugadores de 20 años que están leyendo esto y no lo pueden creer, ya que piensan que el polo siempre fue parecido a lo que es hoy, pero la verdad es que hasta hace no mucho tiempo los jugadores no podían cuidar la pelota, ya que nadie la jugaba *“para adentro”*, como se dice ahora.

Y la causa por la que un jugador, cuando el polo se hace profesional, privilegia la posesión de la pelota por sobre otras, es muy simple, y está asociada al reglamento: Las reglas están hechas de tal manera que cuando uno tiene la pelota las chances de conseguir un foul a favor son infinitamente superiores a cuando uno no la tiene, y esto es así porque el reglamento, en el punto 2 de las reglas de cancha, dice esto:

“Ningún jugador podrá cruzar a otro que lleve la línea de la bocha, entendiéndose por ésta el recorrido de la misma y su prolongación, salvo que sea a una distancia donde no haya posibilidad de un choque o peligro para los jugadores.”

En otras palabras: Existe la Línea de la bocha. Quién cruza la línea de la bocha, comete foul. El jugador que tiene la posesión de la bocha es quien determina cuál va a ser la línea, cada vez que le pega. *“Ningún jugador podrá cruzar a otro **que lleve** la línea de la bocha”* El que lleva la pelota, lleva la línea.

Este tipo de juego, aplicado primero en USA, y luego en Europa, convirtió al polo profesional en algo distinto del polo que se jugaba en Argentina, y la prueba de esto es que muchos de los alto handicap argentinos de los '70 y '80, (porque no quisieron o porque no pudieron), no tuvieron éxito en este tipo de juego. Afuera el polo abierto y corrido no rendía; tiraban la pelota para adelante, pero claro, su patrón le erraba por medio metro, y la pelota volvía otra vez. Comenzó a surgir entonces una generación de jugadores que entendió el juego de esta manera, y empezó a tener cada vez más relevancia la técnica individual, el llamado taqueo corto y la habilidad para conservar la pelota.

Por supuesto que todas estas aptitudes y este estilo de juego servían para jugar afuera, pero acá en Argentina seguía imponiéndose el polo abierto, corrido y de primera.

La Espadaña, a mediados de los '80, fue el primer equipo en probar una variante que con el tiempo se conoció como *“el trencito”*, en donde un jugador, en lugar de hacer un pase, optaba por la jugada individual mientras sus compañeros se ubicaban detrás de éste y lo seguían desde cerca, como una alternativa si éste le erraba, y para estar justo en la línea de la pelota y de esa manera conseguir el foul a favor.

No creo que esta jugada haya sido determinante ni fundamental para todo lo que consiguió La Espadaña. Era un equipo con 4 grandísimos jugadores, y contaba con Gonzalo Pieres, el mejor del mundo en ese momento, pero sirve para darnos cuenta que ya a fines de los ochenta el polo de alto handicap comenzó a tornarse más individualista.

Los '90: Explosión de talento

Si bien el primer jugador que yo recuerdo con un taqueo superlativo fue Benjamín Araya, a comienzos de los '80, es en los '90 cuando comienzan a aparecer los virtuosos del taqueo y de la técnica individual: A Benjamín, los Pieres y Carlos Gracida se suman Marcos, Bautista y Pepe Heguy, Cristian Laprida, Pite Merlos, el Piki Diaz Alberdi, y otros, y un tiempo después, quien se convertiría en el mejor jugador de polo del mundo, título que hoy, más de 15 años después, aún conserva: Adolfo Cambiasso.

Un jugador impresionante que revolucionó al polo en varios aspectos, adentro y afuera de la cancha. Su etapa en Ellerstina fue simplemente espectacular, y a mi juicio fue cuando mostró, no sé si lo mejor de sí mismo, pero sí lo más lindo para ver. Entre 1994 y 2000 los partidos entre Chapa I, Chapa II y Ellerstina eran siempre un espectáculo increíble, porque a lo que siempre había sido el polo de Palermo, estos jugadores le sumaban una destreza individual incomparable.

Y diciendo esto me doy cuenta de que mi objetivo, cuando digo que hay que llevar el polo a lo que era antes, no es volver al polo de Venado Tuerto y El Trébol, ni Suárez y Santa Ana, porque la destreza de los jugadores de hoy es mucho mayor, y creo que hay que aprovecharlo, es un indicio de evolución, a mi entender el polo se ha enriquecido, hoy los jugadores son más completos. Por eso es que hay que darles un reglamento que, al mismo tiempo que los cuide del peligro, les exija que demuestren sus habilidades para poder ganar.

Hay un aspecto muy importante en el juego y que vale la pena mencionarlo ahora, porque nos va a servir para mucho de aquí en adelante. Se trata del desequilibrio, entendiéndose por esto cuando un equipo o jugador desarrolla una acción en la que el juego pasa a estar claramente a favor de su equipo. Obviamente la finalidad del desequilibrio es siempre el gol. Cuando el equipo contrario pretende equilibrar el

juego nuevamente, (o sea impedir el gol del equipo rival) tiene que hacerlo dentro de las reglas, caso contrario se para el juego y el equipo afectado tiene la posibilidad de desequilibrar por medio de un penal. Hasta que apareció Cambiasso había muchas maneras de desequilibrar el juego a favor, pero todas tenían algo en común: Requerían de un aporte colectivo. Por ejemplo, el n°1 se anticipaba en la vuelta y quedaba delante de todos; Su n°3, que tenía la pelota, lo veía, le hacía un pase largo y este quedaba cortado solo corriendo hacia el arco. Era casi impensable que alguien pudiera lograr un desequilibrio por sí mismo. Hasta que apareció Cambiasso.

La "pasadita"

No sé si él ha llegado a racionalizar este concepto alguna vez, pero imagino que habrá sido allá por el '97, o '98, cuando jugaba en Ellerstina, que se dio cuenta de una cosa bastante clara: El podía hacer una jugada que ninguno de los otros 7 jugadores dentro de la cancha podía hacer. Y que resultaba, como veremos, en un tremendo desequilibrio a favor de su equipo. La jugada en cuestión era la famosa "pasadita", que no era otra cosa que pasar a un contrario desde atrás con la pelota dominada. Quien haya intentado hacerla alguna vez sabe lo difícil que es, más aún teniendo en cuenta que, en ese nivel de polo, quien está delante es siempre un 9 o un 10 goles, nada menos.

Gran parte del secreto de esa jugada está en el *timing*, ya que él primero acelera el caballo y después le pega a la pelota, con lo cuál en el momento de pegarle a la pelota ya sabe si va a lograr pasar al jugador o no. Esto parece fácil pero es una jugada muy difícil, de hecho él es casi

al único al que le sale bien la mayoría de las veces que la intenta.

Esta jugada fue vital para el desarrollo del juego en el futuro, ya que por primera vez un jugador podía desequilibrar individualmente, y si se daba el caso de que los otros tres jugadores de su equipo tenían tomados a los otros tres contrarios, una vez que él había pasado a su rival, tenía el camino libre hasta el arco. Conclusión: A partir de la formación de La Dolfina, en el año 2000, los tres jugadores que juegan con Cambiaso comienzan a ser funcionales a él y a trabajar con el hombre para despejarle la cancha en vez de mostrarse para un pase. Y ahora sí aparece una nueva modalidad que tiene alguna relación con esta jugada y que es hoy la principal causa del empobrecimiento de la calidad de polo: El bloqueo.

Un sistema perverso

Si miramos los videos de temporadas pasadas, vamos a ver que la “*pasadita*” que antes hacía Adolfito muchas veces durante un partido, de a poco fue dejando de hacerla, porque se dio cuenta de que, para tener menos riesgo de perder la pelota, era preferible, en lugar de pasar a un contrario, utilizar a un compañero para bloquear a este, y de esta manera él queda solo con la pelota sin nadie que lo persiga, como ocurría en el caso anterior. Esta jugada, que por sus características requiere mucho menos destreza, comenzó a ser efectuada por casi todos los equipos, y acá nos metemos en la médula del problema, y en la causa principal por la que el polo de alto handicap cada vez está siendo más lento. Hoy en día, con la tremenda habilidad que tienen los jugadores para mantener la posesión de la pelota, en donde cada vez es más di-

fícil sacársela sin hacer foul, y teniendo en cuenta que las reglas están hechas de tal manera que posesión=gol o foul a favor, nada es más efectivo que andar despacio cuando uno tiene la pelota, porque de esa manera se corre menos riesgo de perderla.

La jugada clásica de hoy sería la siguiente: un jugador del equipo blanco llega primero a la pelota, se para casi a cero, viene un azul a marcarlo. Instantáneamente aparece otro blanco y bloquea al azul, pero viene otro azul para tratar de impedir que el blanco pueda bloquear a su compañero, o sea un antibloqueo, todo esto al galope corto, por supuesto, y cuando finalmente el jugador blanco que tiene la pelota se da cuenta que no puede seguir avanzando porque delante suyo están ocurriendo tantos bloqueos y antibloqueos, ¿que ocurre? ¿le pega? ¿hace una jugada? No, lo que ocurre es que en ese momento (si todavía los referees no cobraron foul, cosa bastante improbable) aparece detrás suyo un blanco que le dice “pasa” y ahora la jugada se reorganiza: El blanco que antes tenía la pelota pasa a ser un bloqueador. El que antes bloqueaba ahora se pone detrás del que tiene la pelota, como si fuera una calesita... Todo esto por supuesto acompañado de gritos, tacos levantados, insultos, etc. en donde los referees tienen que estar observando no a dos o tres jugadores, sino a 6 o 7, para ver quien está cometiendo alguna falta (por eso es que cada vez es más difícil hacer de referee).

Pero no me quiero ir de tema, porque más allá de lo feas que son este tipo de jugadas la principal debilidad que yo le encuentro al bloqueo es que es una jugada en donde NO HAY DESEQUILIBRIO. Porque si yo, que soy blanco, tengo la pelota, y utilizo a un compañero mío para sacarme de encima a quien me está marcando, la simple lógica matemática me dice que en esa jugada, con los blancos teniendo la posesión, están interviniendo 2 blancos y un azul, o sea que fuera de la jugada hay un azul que sobra, y que a no ser que sea estúpido siempre va a estar entre quien tiene la pelota y el arco para donde este ataca, nunca detrás.

Vendría a ser la jugada inversa a la del 2 a 1 que se puede dar no

sólo en el polo sino en muchos deportes, y es cuando un jugador es tan bueno que requiere que dos contrarios lo marquen. Ahí sí hay un desequilibrio, ya que el jugador que tiene la pelota se está llevando dos marcas, y va a tener, por simple lógica matemática, un compañero solo a quien pasársela.

Quiero dejar en claro algo: que no se infiera de mis palabras una crítica a los jugadores, ellos no tienen la culpa, juegan así porque está demostrado que hoy es el sistema más efectivo. Pienso que el polo evolucionó pero que el reglamento no está acompañando esa evolución. Se está jugando en el 2009 con un reglamento creado en 1886. No tiene nada de malo rever las normas, pensar que se puede cambiar y como se puede mejorar, y una vez que se llegue a un cierto consenso, probar a ver qué pasa.

Estos mismos jugadores son los que hace 6 o 7 años atrás nos deleitaban con un polo corrido, abierto, jugado al límite, único en el mundo. Hoy en día el polo de alto handicap cada vez tiene más momentos en donde parecería que uno está viendo polo de 20 goles, y eso es lo que creo que es peligroso, porque Argentina fue famosa por tener un polo que no se juega en ningún otro lugar del mundo. Y polo de 20 goles se juega en todo el mundo.

2. LOS CAMBIOS

Una nueva variable

Hasta no hace mucho tiempo, luego de cualquier partido de polo de alto handicap había solamente dos variables para determinar si lo que uno había presenciado había sido un buen o mal partido: La paridad, por un lado, y el ritmo, es decir cuantas veces se había detenido el juego a causa de una infracción, una caída, etc. Obviamente lo ideal era ver un partido parejo y con pocas interrupciones, cosa que no siempre pasaba, pero era una verdad absoluta que fuera de esas dos variables no había nada que pudiera arruinar el espectáculo, porque cuando la pelota estaba en juego, lo que ocurría dentro de la cancha era algo siempre agradable para ver. (Por supuesto que hay otras variables que inciden, como el estado de la cancha, si tal o cual jugador está en un día flojo de taqueo, si hay mucho viento, si los caballos están pesados, etc. Pero no las considero absolutamente relevantes a cada una por separado para que por sí solas conviertan un buen partido en uno malo, o viceversa.)

Hoy en día no es así, ya que la modalidad de juego que expuse al final de capítulo anterior, con los bloqueos, antibloqueos, calesita, llevadita, etc. hace que aparezca una nueva variable que depende exclusivamente del planteo táctico que elijan los equipos para jugar: *el juego cerrado o el juego abierto*. Antes los equipos no podían cerrar el juego. Hoy sí, y no sólo eso, sino que parece que rinde más, independientemente del nivel de la caballada (ej. Ellerstina en la final del Abierto pasado).

Por eso, si antes, de un determinado partido podíamos decir que había sido “*parejo o desparejo*” y “*con ritmo o cortado*”, en los partidos de hoy tenemos que agregar una variable más: “*abierto o cerrado*”.

Dado que es imposible incidir de ninguna manera en la paridad o disparidad de un partido, esto que viene a continuación es un intento por imaginar reglas que puedan influir positivamente en las otras dos variables restantes, es decir, tratar de que todos los partidos sean, en la medida de lo posible, “con ritmo y abiertos”.

Entonces tenemos dos grandes temas de que ocuparnos. **1.** Tratar de que el polo sea más abierto, y **2.** que tenga más ritmo, es decir, que haya menos fouls. Aunque en algún momento de esta reflexión estas dos variables se van a relacionar, vamos a empezar a tratarlas por separado, para que no se nos mezclen los conceptos, y vamos a empezar con el punto 1.

Peligro vs. Peligro

El polo es un juego extremadamente peligroso, en donde hay ocho jugadores montados sobre caballos que van a más de 60km. por hora, circulando en distintas direcciones y sentidos, pegándole a una pelota que puede viajar a más de 200km. por hora, dentro de una cancha cuyas dimensiones son de casi 57.000 m². No es de extrañar que, a la hora de hacer un reglamento, la prioridad haya sido evitar el peligro.

No solo la prioridad, sino que la totalidad de las reglas de juego fueron para evitar el peligro durante mucho tiempo. Quizás me equi-

voco, pero la única regla que conozco que no tiene nada que ver con el peligro y está puesta simplemente para agilizar el juego es la regla del *walking*, instaurada hace más o menos 10 años, primero en USA y luego aquí y en el resto del mundo. Esta regla dice que el jugador con la pelota sólo puede estar, caminando o al paso, 4 o 5 segundos, no más, luego de los cuales debe retomar el galope o pegarle, caso contrario el juez toca pito y hace un throw-in.

Si nos fijamos en otros deportes, muchos tienen reglas que persiguen el mismo fin. En el fútbol, además de la ley del off-side, el arquero no puede tomarla con sus manos cuando se la pasa un compañero, y luego de 5 segundos debe patearla, caso contrario es un tiro libre indirecto en contra. En el rugby, que es un deporte peligroso y de mucha fricción, hay un montón de reglas que buscan no seguridad para quienes lo practican, sino calidad de espectáculo: El knock-on, el forward-pass, tener que liberar la pelota cuando uno es tacleado, el off-side, etc. En el basketball ocurre lo mismo: Un jugador no puede dar más de tres pasos sin hacer picar la pelota, y si luego de hacerla picar la toma con las dos manos, debe pasarla si o si. No puede estar dentro de la zona pintada durante más de tres segundos, y cuando un equipo tiene la posesión debe efectuar un tiro al aro dentro de un lapso de tiempo de 24 segundos.

Aclaro cada una de estas reglas (quizás me olvido de otras) porque me parece necesario para darnos cuenta de que otros deportes ya han dado un paso en esa dirección, en mejorar el espectáculo, en hacerlo más entretenido para quien lo está mirando, más fácil de entenderlo, y creo que es uno de los motivos por los cuales estos deportes son hoy mucho más populares que el polo, con todos los beneficios que ello implica, y que no vale la pena detallar.

Por otro lado, y como yo fui un jugador y sé lo que es estar dentro de la cancha, creo que al imaginar nuevas reglas que hagan al juego más entretenido para mirarlo, esas mismas reglas deberían hacer el polo más divertido para *jugarlo*, creo que estas dos cosas son indivisibles,

sería un grave error suponer que la solución está en convertir a Palermo en un Circo Romano en donde el público goza viendo como los gladiadores se matan entre sí, o viendo como los leones se comen a los moribundos. A la hora de imaginar tal o cual regla, lo primero que hay que pensar es en la seguridad de los jugadores y si hace al juego más divertido y agradable para practicarlo.

No sé si se habrán dado cuenta, pero la gran mayoría de los jugadores de alto handicap ya casi ni van a ver polo los días que no juegan. Una de mis primeras preguntas cuando me junté a hablar con ellos fue “¿te divierte ver el polo de hoy?”, a lo que todos me contestaron que no, y como me parecía que hacerle la pregunta que por lógica vendría a continuación era ir demasiado lejos y violar su intimidad, no se las hice. Pero sospecho que todos me habrían contestado también que no, que no sólo no les divierte mirarlo, sino que tampoco les divierte jugarlo.

La regla inglesa

Creo que esta regla fue puesta en práctica primero en USA hace 5 o 6 años, pero luego no sé si por distintas razones se eliminó o se dejó de aplicar allí (o se aplica a veces). Lo concreto es que apareció en Inglaterra la temporada pasada (2008), y generó bastantes comentarios, muchas voces a favor y algunas en contra, pero a primera vista parecería ser que soluciona gran parte del problema.

La regla dice que un jugador con la posesión de la pelota, cuando tiene un contrario delante solo la puede tocar una vez, y luego debe pegarle o hacer una jugada. Si el jugador la toca una vez y se la deja a un compañero que viene detrás, éste debe pegarle de primera o hacer una

jugada. Yo estuve un fin de semana en Coudray en 2008, durante la Copa de Oro y ví cuatro partidos de polo, todos muy lógicos. Jugaban los Pieres, Adolfo, Piki, Bautista, el Ruso, Nachi, Juan Martín Nero, Miguel Novillo, Pablo Mac Donough, etc. Es decir, los principales actores de la temporada de alto handicap argentina, y todos parecían entender bien como era la regla.

Una vez en Argentina, hablando con varios jugadores, los noté un poco escépticos en cuanto al posible éxito de esta regla en el futuro. “*Ya le van a encontrar la vuelta*”, me dijeron varios. “*Se están empezando a dar vuelta para atrás, y empiezan la jugada de nuevo*”. Es curioso la importancia que le dan a la posesión de la pelota. Cualquier recurso es válido para seguir teniéndola, cueste lo que cueste. Y yo, de alguna manera comparto su escepticismo, porque sé que si las reglas quedan así como están estoy seguro que le van a encontrar la vuelta. Porque el final cantado a la posesión es el foul a favor, y mientras esto sea así la posesión va a seguir siendo el valor supremo.

Por empezar, los bloqueos se van a perfeccionar hasta el punto que van a ser casi automáticos, es decir ni bien venga un jugador a marcar al que tiene la pelota, ya va a haber uno que lo borre, y lo que va a ocurrir en el polo de 20 goles es que los 2 alto handicap de los equipos cada vez van a jugar más cerca, para poder pasarse la pelota entre ellos, evitando esta nueva regla sin perder la posesión.

A fondo o al galope

Analizando los videos desde el pasado hasta acá, me di cuenta que durante mucho tiempo el polo de alto handicap se jugaba a una sola

velocidad (a fondo), y que con el tiempo los jugadores comenzaron a hacer un pausa, levantar la cabeza, retener la pelota, esperar a que pasara un compañero, etc. Hoy en día, si nos fijamos bien, hay dos velocidades bien definidas: a fondo o al galope. Los jugadores andan a fondo cuando tienen una situación muy clara a su favor (uno cortado solo, o si están en ventaja numérica) o cuando la pelota está dividida y necesitan llegar antes que el contrario para conseguir la posesión, pero cuando un equipo se hace de la pelota y no hay un desequilibrio claro, lo más probable es que el juego se vuelva lento, hasta que el jugador le pegue, o haga una jugada, y ahí el juego agarra velocidad nuevamente, hasta la próxima pausa.

Se me ocurre entonces que si queremos atacar el problema de raíz, y si lo que vemos es que cada vez es mayor el tiempo en que el polo está jugado a baja velocidad, lo que hay que penalizar es justamente eso: la baja velocidad. Independientemente de cuantas veces la toque el jugador, de que se la deje a un compañero, de que se dé vuelta, démosle la libertad para hacer lo que él quiera, pero bajo una sola condición: a los tantos segundos de que un equipo tenga la posesión de la pelota, el juego debe agarrar velocidad. Si los jueces de hoy en día tienen el criterio para aplicar el *walking*, ¿porqué no van a poder aplicar lo que podríamos llamar el *galloping*? Si la pena del *walking* es “retención de la pelota al paso o caminando”, ¿porqué no podemos implementar una que sea “retención de la pelota al galope”? ¿Y cuánto tiempo sería el indicado para que el equipo con la posesión tenga que darle velocidad al juego? ¿5 segundos? ¿8 segundos? Habría que ver. Debería ser el tiempo suficiente para que el jugador pueda asegurar el control de la pelota, levantar la cabeza y tener un panorama claro de lo que ocurre en la cancha, y pueda ver la ubicación de compañeros y contrarios.

Además, lo que va a ocurrir es algo que ya ocurre con la regla inglesa, y es que el contrario no se desespera por quitarle la pelota, sino que simplemente lo marca para que tenga que desprenderse de la pelota, o efectuar una jugada en velocidad.

¿El fin de los bloqueos?

Creo que con esta regla, bien aplicada, los bloqueos casi van a dejar de tener sentido, ya que el equipo en posesión de la pelota va a estar obligado a darle velocidad al juego tenga o no tenga alguien delante, pero igual deberíamos preguntarnos si no valdría la pena imponer una regla que prohíba el bloqueo, pero más que nada porque es una jugada en donde no hay desequilibrio, y creo que si la idea es copiarse de otros deportes e implementar reglas que promuevan la acción, el riesgo (no físico, por supuesto) y el desequilibrio, pienso que sería una buena idea probar una regla que castigue el bloqueo, que podría estar enmarcada en una que ya existe y que es el llamado 2 a 1, (y es cuando dos jugadores van hacia la pelota, estén o no tomados, un tercer jugador no puede venir de punta marcando la línea). Creo que es una regla que se puso hace no mucho tiempo, y estuvo a mi juicio bien puesta porque provocaba peligro. En el caso de los bloqueos, no genera peligro, pero al prohibirlos creo que agilizaría el juego, y además ayudaría a que todos los jugadores (especialmente los más jóvenes y de menor handicap) aprendieran a jugar al polo y a pegarle a la pelota en vez de pasarse todo el partido bloqueando gente.

Los Robots

Ya hablamos antes sobre como están conformados generalmente los equipos en los torneos de 16 a 22 goles en el resto del mundo, y en Argentina (Copa de Oro de Ellerstina, de Diamante, la Julio Novillo

Astrada, etc.), es decir en el polo “*de patrones*”, como se llama comúnmente. La mayoría de estos equipos tiene al patrón, a dos alto handicap, y al “tercer jugador”, que generalmente es un jugador joven de bajo handicap. Esto es así desde hace mucho tiempo. Toda la vida los equipos y las grandes organizaciones de afuera estuvieron a la pesca de estos “*pistoleros*” que llevaban a Palm Beach y jugaban 2 o 3 goles más de los que tenían. Por supuesto que las asociaciones y los clubes no tardaron en avivarse y aparecieron reglas con las que se protegían de ellos; la T (de handicap temporario) en USA, el límite mínimo de 5 goles para que un extranjero pueda jugar el alto, el límite de dos jugadores extra comunitarios por equipo en UK, etc.

Casi todos los jugadores que hoy tienen 9 o 10 goles fueron en algún momento terceros jugadores: Mariano Aguerre, Bautista, Nachi, los Novillo, los Merlos, los Pieres, Lucas Monteverde, Juan Martín Nero, incluso Adolfo, que a los 15 años ganó la Rolex en Palm Beach con Ernesto Trotz y Luisito Lalor en Cellular One, y al año siguiente ganó la Copa de Oro en Inglaterra con Carlos Gracida (pasó de tercero de su equipo a segundo y de segundo a primero en una misma temporada, obvio). Los alto handicap de ese entonces los llevaban para que jugaran al polo, y los hacían jugar al polo, les pasaban la pelota, los hacían ir, venir, correr, marcar y desmarcarse para que fueran una buena opción de pase. Hoy a los terceros jugadores solo les piden una cosa: bloquear.

Creo que fueron los hermanos Gracida, a principios de los '90, en Palm Beach, los que se dieron cuenta de que, en lugar de pasarle la pelota, rendía más utilizar ese tercer jugador para marcar a los dos alto handicap del equipo contrario, y así empezaron a aparecer los “*Chuy Baez*”, tipos muy de a caballo, rústicos y con poco taqueo (que no importaba). Y los referatos, por uno u otro motivo que no viene al caso, comenzaron a ser funcionales a este tipo de juego.

Hoy esto es todo lo que se ve, y los terceros jugadores que tienen trabajo son los que mejor hacen lo que se les pide. Ya no hay lugar para los taqueadores que andan rápido, hoy son todos unos robots que

lo único que tienen que hacer es tomar, pechar, bloquear, cortinear, chocar, anular, borrar, sopapear, planchar, y cuánto sinónimo exista que implique una anulación continua y sistemática de los dos mejores jugadores del equipo rival.

¿Y la pelota? No, la pelota no es para ellos, la pelota es para los que saben manejarla (y cuidarla), ellos no pueden tener la pelota, su función es abrirle camino a los 10 goles en su camino hacia el arco.

Esta es una actitud totalmente autodestructiva, porque atenta contra los fundamentos básicos de cualquier actividad, que es promover el semillero, transmitir la técnica y el conocimiento (que ellos heredaron de otros) para mantener el nivel del polo en donde estaba cuando ellos lo recibieron. Porque estos chicos llegan a 5 o 6 goles, y cuando tienen que demostrar que se pueden poner un equipo al hombro, no le pegan más de dos veces seguidas en velocidad. ¿Y cómo le van a pegar, si estuvieron los últimos 5 años de su vida planchando, borrando, bloqueando y trabando tacos?

¿Es culpa de los alto handicap, entonces? No, de ninguna manera, porque ellos a su vez tienen una tremenda presión de los patrones, (y a quienes, de a poco y con el argumento de que así tienen más chances de ganar, también van transformando en robots, con el tremendo riesgo físico que ello implica) y por eso hacen jugar así a sus terceros jugadores, porque RINDE MAS. Entonces, si estamos todos de acuerdo en que esto no nos gusta, lo que tenemos que hacer es que este estilo de juego NO RINDA TANTO como el estilo de juego que nos gusta para jugarlo y para mirarlo, y que los jóvenes puedan aprender de los mejores y tener todos los recursos para llegar a ser tan buenos como ellos un día. No es imposible.

Redondilla vs. Backhander

La redondilla es quizás la jugada más estigmatizada del polo. Desde muy chico recuerdo como nuestros padres y educadores polísticos nos increpaban a mí, mi hermano y a mis amigos cuando abusábamos de ella, diciendonos (con toda lógica) que rendía mucho más pegar backhander.

Hasta ahora. Hoy rinde más la redondilla que el backhander, porque con el backhander, por más bien pegado que esté, uno arriesga la posesión de la pelota, y con la redondilla no. Y por eso es que cada vez vemos menos backhanders y más redondillas.

Una de las primeras personas con quien me junté para hablar de esto, un ex 10 de handicap, me dijo tajante *“Hay que prohibir la redondilla. Con eso se soluciona todo”*. Yo sonreí para mis adentros, y sutilmente cambié de tema. Un tiempo después otro jugador, ex 10 de handicap también, y ganador de varios Abiertos, me sugirió una idea que, en los papeles parece bastante buena y muy fácil de aplicar.

De la misma manera que la regla inglesa obliga al jugador con la pelota a pegarle o a hacer una jugada cuando está en ataque (es decir, mirando hacia el arco en donde tiene que convertir), podemos obligar al jugador cuando tiene la pelota y está en defensa (mirando hacia su propio arco). En ese caso, obviamente, la única jugada a la que lo podemos obligar es a pegar un backhander, pero con un detalle muy importante: Para que esta regla sea aplicable un contrario debe estar detrás del jugador, marcando la línea, a menos de un cuerpo de distancia, o tomando a este en el momento en que el jugador llega a la bocha. ¿Porqué esto? Porque sino el contrario, al saber que el jugador en defensa tiene que pegar backhander si o si, sujetaría y daría vuelta para el cola o el abierto de ese backhander.

O sea que un jugador, cuando llega a la pelota en defensa, solo podría hacer una redondilla si no tiene a un contrario a menos de un cuerpo de distancia, (en la línea de la bocha, obviamente). Esto no es ni más

ni menos que imitar, por ley, lo que pasaba hasta hace no mucho tiempo: cuando un jugador tenía un contrario apurándolo pegaba back. Si tenía tiempo, se la jugaba.

Además, esta regla es buena porque premia la anticipación y, junto con la regla inglesa, impone obligaciones a los jugadores pero sólo cuando tienen a un contrario cerca, con el objetivo de que circulen a más velocidad por la cancha para desmarcarse y llegar antes a la pelota, para en ese caso poder hacer lo que quieran (tocarla cuantas veces quieran, jugarsela, etc.).

Filosofía del foul

Vamos ahora a ocuparnos de la segunda variable que hace a un buen o mal partido de polo: los fouls. Cuando vamos una tarde a Palermo a ver un partido del Abierto, éstos duran en promedio 2 horas y media. Una cuenta bastante simple nos dice que 8 chukkers de 7 minutos cada uno suman 56 minutos de juego. Es decir que durante esa tarde vamos a pasarnos más tiempo viendo como el juego está detenido que viendo polo.

La estadística nos aporta un dato contundente: hoy hay un 40% más de fouls por partido que hace 25 años. Y para encontrar la causa de esto tenemos que meternos un poco en lo filosófico, aunque suene raro, y entender el cambio en el comportamiento del ser humano en el tiempo.

Vuelvo al fútbol: Hace más o menos 20 años (no recuerdo bien) la FIFA impuso una regla que decía que cuando el arquero se la pasaba a un compañero y éste se la devolvía, el arquero no podía tomarla con

las manos. Esta regla era para agilizar el juego, y por supuesto para evitar que el equipo que iba ganando hiciera tiempo, ¿no es cierto? La pregunta es: ¿por qué esa regla recién se impuso a fines de los '80, y no antes? ¿Por qué las personas que hicieron el reglamento de fútbol no tuvieron en cuenta esto en el año 1880?

La respuesta es simple: porque en 1880, y durante muchísimo tiempo, a ningún arquero se le hubiera ocurrido hacer tiempo, dado que estaba muy mal visto, era una verdadera deshonra, era una falla moral y ética. Y si lo trasladamos al polo, y particularmente a los fouls, podríamos decir que al Sr. Luis Lacey o al Sr. Jack Nelson jamás se les hubiera ocurrido hacer un foul sabiendo que era foul, pero entendiendo que les convenía hacerlo por una cuestión de táctica. Durante mucho tiempo el jugador que hacía foul lo hacía, o porque se equivocaba en el cálculo, o porque estaba convencido de que esa era su línea. Jamás se le hubiera ocurrido hacer un foul a propósito.

Hoy los valores han cambiado, no sólo en el polo, sino en el mundo entero, en todas las actividades de la vida, y tenemos que convivir con ello. Por eso es que tenemos que adecuar las reglas de convivencia y de comportamiento a lo que es el hombre de hoy, no a lo que fue el hombre hace 100 años. Estamos jugando al polo en el año 2009 con un reglamento hecho en 1880, es decir hace 130 años (todavía no se había abolido la esclavitud en América).

No sería mala idea adecuarlo a los tiempos que corren. Más allá de que muchos sostengan, con algo de razón, que la amplitud del reglamento permite muchas interpretaciones y que si los referees aplicaran el mismo criterio con que se refereaba hace 30 años los partidos serían igual que hace 30 años, la realidad es que hoy, en determinadas situaciones durante un partido de polo, hacer foul es una buena jugada, y ahí ya tenemos algo que podemos corregir.

Para clarificar un poco el panorama, mientras veía todos los videos de los partidos del pasado, se me ocurrió dividir a los fouls cometidos en

dos grandes grupos: *Fouls en defensa y fouls en ataque.*

Consideré fouls en defensa a todos los que resultan en una pena de 60, 40, 30 o lugar entre las 30 yardas y el arco contra el equipo que comete el foul, es decir los que comete un equipo cuando está defendiendo y la pelota está casi siempre de la mitad de la cancha hacia su arco. Y consideré fouls en ataque a todo el resto de los fouls.

Lo primero que me di cuenta era que había una grandísima diferencia entre estos dos tipos de fouls, y tenían que ver con lo que vimos antes acerca del desequilibrio. El resultado del foul en defensa es que el *bando ofendido* (así lo dice el reglamento) tiene la posibilidad concreta de desequilibrar con un tiro directo hacia en arco, con la pelota parada y bien acomodada, al galope, desde una distancia no más lejos de 60 yardas, mientras que en el foul en ataque el bando ofendido no tiene ninguna capacidad de desequilibrar, ya que el jugador que reanuda el juego tiene a los 4 contrarios entre él y el arco hacia donde se dirige.

La conclusión a la que llegué es que el foul en ataque es muy barato, y por eso cada vez se cometen más.

Ejemplo: En una jugada en donde mi equipo está atacando, si un contrario va a pegar backhander y yo cruzo de revés con bastante ángulo para sacarle la pelota y meter gol, de acuerdo a como están hechas las penas hoy, yo no debería dudar si entrar a esa pelota o no, ya que, en el mejor de los casos, el referee no toca pito, y yo meto el gol. ¿Y si toca pito? ¿Cómo se reanuda el juego? Con una jugada de equilibrio absoluto, adonde yo dispongo de todo el tiempo del mundo (hasta puedo cambiar el caballo) para reorganizarme, marcar bien a mi rival, asegurarme de que mis compañeros estén cada uno en su posición, y recién ahí el referee da la voz de juego. Y lo más probable es que, una vez que reponga el juego el jugador contrario, mi equipo vuelva a recuperar la pelota, o al menos eso dice la estadística.

Podemos decir entonces que, la mayoría de las veces, y en el caso de estar atacando, hacer foul es una buena jugada, ya que en caso de cobrarse, todo vuelve a foja cero, y si se fijan bien lo que ocurre dentro de

la cancha se van a dar cuenta que los jugadores cada vez se recriminan menos entre sí por hacer ese tipo de foul (sí lo hacen a los referees, para tratar de que cambien el fallo).

Curiosamente, en el la última versión del Reglamento (año 2002) en el apartado que dice DIRECTIVAS PARA LOS JUECES hay un punto que es “*Criterio para aplicar penales*”, que en uno de sus párrafos dice lo siguiente:

“...para que la pena sea justa, debe colocar al bando ofendido por lo menos en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul, porque de otro modo no se repararía el perjuicio sufrido por ese bando.”

Es decir, dentro de Reglamento hay una directiva que raras veces se cumple, ya que en un foul en ataque nunca se coloca al bando ofendido en la misma situación en que estaba cuando se cometió el foul. Y el próximo párrafo en el mismo apartado del Reglamento dice algo muy revelador:

“... Este debe ser el criterio al que se ajustarán los jueces en el polo, jugado entre caballeros, donde los fouls son más bien propios de la velocidad y la violencia del juego que de la mala fe de los jugadores; sin que eso signifique admitir como regla absoluta que todos los fouls son involuntarios, sino que, en el deseo de obtener una ventaja o de impedir que un contrario la obtenga, la misma violencia del juego lleva a cometer acciones contrarias al reglamento, que procuran una ventaja ilícita; por eso debe pensarse”.

Hay más. Transcribo debajo lo que aparece en la primera página del Reglamento de Polo de la AAP del año 1954:

Consideraciones Generales

“...un partido deja de ser interesante cuando se interrumpe fre-

cuentemente para penar faltas. Es por lo tanto deber de los jugadores no cometerlas, para que el juego resulte agradable.

Los componentes de un team y especialmente el Capitán deben evitar que sus compañeros juegen en forma incorrecta; y cuando uno de ellos comete foul, hacerle pedir disculpas –si no lo hubiera hecho espontáneamente– al jugador ofendido y al Juez.

La tarea del Juez es una tarea de responsabilidad que no le produce diversión alguna ni otra satisfacción que la de haber puesto su buena voluntad al servicio del juego; por eso merece todo respeto en su persona y en sus fallos, aún en el caso de que pudiera creérsele equivocado en cualquiera de ellos.

Jugar al polo es un placer; pero dejará de serlo cuando se producen continuas faltas o discusiones que perturban y desvirtúan el ambiente de cordialidad que debe reinar entre los que lo practican y disfrutan de él.”

Estos son, lamentablemente, conceptos del pasado, de cuando los polistas eran grandes estancieros que jugaban solamente los fines de semana y durante el verano europeo... Hoy, para estos jugadores, el polo es su trabajo, su medio de subsistencia, éste es un ambiente laboral como cualquier otro, no es que no los considere *caballeros*, por supuesto que la mayoría de ellos son buena gente, pero en ninguna otra actividad laboral las reglas están hechas pensando que son todos *caballeros*, ¿que pasa con los empresarios, los abogados, los ingenieros, los arquitectos? ¿Se los deja actuar libremente porque se los considera *caballeros*? No. Ellos se ajustan a las leyes, no importa si hay mala fe o buena fe, y el que rompe la ley tiene una sanción. Punto.

Y el Reglamento tiene que ajustarse a los tiempos que corren, y las personas que lo ajusten tienen que tener en cuenta que además de estar reglamentando un *juego* están reglamentando un *oficio*, en donde cada partido ganado o perdido tiene una incidencia directa y real en el bolsillo de muchísima gente. Y esto no es el fin del mundo, el hecho

de que sea un oficio no quiere decir que no sea un magnífico deporte para verlo y para jugarlo.

Una idea original

Dispuesto a reflexionar sobre este hecho de los fouls en ataque que acababa de descubrir, y pensando en qué se podía hacer para mejorar, se me ocurrió enumerar en una hoja, en una columna todas las jugadas o acciones que me gustaban del polo, y en otra columna todas las que no me gustaban (no están enumeradas en orden de prioridad).

ME GUSTA

- *El polo corrido y abierto*
- *Un gol de corrida*
- *Los tiros al arco desde lejos*
- *Los tiros al arco esquinados*
- *Pegadas en el aire*
- *Los pases largos.*
- *Las jugadas de equipo*
- *El taqueo corto en velocidad*
- *Un buen pechazo LEGAL en velocidad*
- *Una vuelta de un caballo impresionante*

NO ME GUSTA

- *El polo cerrado y cortado*
- *Cuando cobran foul*
- *Los bloqueos*

- *El trencito a baja velocidad*
- *Los pechazos a destiempo*
- *Los cambios de línea*
- *Cuando piden un foul que no es*
- *Cuando cobran un foul que no es*
- *Cuando se lastima un jugador*
- *Los throw-ins*
- *Cuando se lastima un caballo*
- *Cuando tardan en reanudar el juego*

Imagino que estas dos listas, más allá de un par de cambios, son bastante universales. Más allá de que a alguien le podrá gustar ver una rodada espectacular, me parece de bastante mal gusto deseársela. Hubo gente que, luego de “*la batalla de San Jorge*” (que yo por suerte no ví), me hablaba del partido con un brillo extraño en los ojos, felices con lo que acababan de presenciar. A ellos no los tengo en cuenta en este ensayo.

Lo primero que me di cuenta fue que, en el caso de los fouls en ataque, para bajar el número de fouls por partido había que endurecer la pena, es decir que el foul le salga más caro al jugador que lo comete, para que de esa manera no le resulte un buen negocio hacerlo. Volví a mirar las dos listas que había hecho, y en la lista de las cosas que me gustaban, me detuve en el segundo punto: *un gol de corrida*. La verdad es que, como espectáculo, no debe haber nada más lindo que un jugador cortado solo yendo a meter gol, con un contrario que lo persiga desde cerca. No sé porque me vino a la mente el básquet, que tiene un sistema de penalidades en donde el jugador que ejecuta el tiro libre es justamente el jugador al que le cometieron la infracción, y pensé que pasaría, en el caso de alguien a quien le cometen un foul, si reanudamos el juego con él parado con la pelota en su poder, pero que los otros siete jugadores, en lugar de estar entre él y el arco, estuvieran detrás...

Ese jugador, ¿qué haría si el referee dice “*juego*” y se da cuenta que

entre él y el arco donde tiene que meter gol no hay nadie? Saldría corriendo a toda velocidad, ¿o no?

Seguí pensando y me di cuenta que, para que no sea una ventaja tan clara, un jugador del otro equipo debería perseguirlo desde cerca. Y, volviendo al básquet, ¿quien mejor que el jugador que cometió la infracción!

Esta idea se apoya en el simple razonamiento de que, el hecho de que debamos interrumpir el juego para sancionar una falta no quiere decir que no lo podamos reanudar de la manera que mejor nos convenga. Aprovechemos que el juego está detenido para que se reanude con una de las jugadas más lindas que tiene el polo. El resultado: los jugadores se van a cuidar más de hacer fouls en ataque, porque les va a salir caro, pero si de hecho lo siguen haciendo, por cada foul que se cometa va a haber un jugador corriendo en toda la furia hacia el arco para meter gol, con un contrario persiguiéndolo a un par de cuerpos de distancia. ¿Qué hay de malo en eso?

Yo no le veo nada de malo, me parece que es una buenísima idea para probar, pero soy realista y sé que a muchos les va a parecer un disparate. El ambiente del polo se destaca por ser muy conservador, y yo no estoy en contra de esto. Más allá de esta regla, mi intención en general y el motivo por el que estoy escribiendo esto es precisamente ese: Conservar el nivel y la calidad de polo que siempre tuvimos. O sea que estoy siendo el más conservador de todos, pero con un detalle: mi actitud sería de este modo la de un *reaccionario*, que en su acepción más simple dice que es *quien cambia para no cambiar*. Eso es lo que estoy buscando. Cambiar las reglas para que no cambie el polo.

Yo le pido a todos los que están leyendo esto que, ya por el simple hecho de haber llegado hasta este punto del relato demuestran que entienden, y que les gusta el polo, que dejen de lado todos los preconceptos y que se imaginen esta idea, que seguramente habrá que pulir,

perfeccionar, y sobre todo probar cuidadosamente durante bastante tiempo para ver como funciona. Pero el origen es, vuelvo a repetirlo, el concepto de que CUANDO SE DETIENE EL JUEGO, NO HAY NADA DE MALO EN REANUDARLO CON UNA LINDA JUGADA DE POLO.

Fouls en defensa: El precio justo

El principal obstáculo que nos enfrentamos cuando queremos modificar el valor del foul es que, si endurecemos demasiado la pena, los equipos van a empezar a jugar buscando el foul, porque les va a convenir; y si, por el contrario ablandamos demasiado la pena, los equipos van a cometer más fouls, porque también les va a convenir. Un ex alto handicap, ganador de varios Abiertos, a mitad de la temporada pasada sugirió un cambio en el reglamento: proponía que valieran doble los goles de jugada y solo un gol los goles de foul. Si bien la intención era buena, no era viable, ya que el equipo en defensa, ante una situación de peligro cerca de su arco, siempre va a cometer la infracción, porque de esa manera recibe solo un gol en contra y no dos.

Yo, antes de seguir, me hago la siguiente pregunta: ¿Se puede buscar el foul? ¿Un jugador puede forzar a otro a que haga foul? La respuesta es que no. Para que suceda un foul el jugador tiene que cometer una equivocación. Lo que pasa es que, con un mal referato, se puede jugar al foul, porque el mal referee es el que no se da cuenta la diferencia entre un foul inventado y uno real.

Hay una situación bastante común en el polo, que seguramente todos habremos vivido al menos una vez, y es cuando nuestro equipo

va ganando, en el último minuto del partido, por dos goles, digamos. Sabemos que de la única manera que nos puede alcanzar el equipo contrario es con fouls a favor, ya que de esa manera se detiene el tiempo. ¿Qué es lo que le decimos a nuestros compañeros en ese caso? *“NO HAGAN FOUL!”* Y el equipo contrario, ¿qué hace? Busca el foul, porque sabe que es la única manera de meter dos goles en menos de un minuto; entonces nos tiran la pelota debajo de las patas y levantan el taco, y ahí es donde el buen referee no cobra ese foul inventado y el mal referee sí.

Conclusión: Con buenos referatos se pueden endurecer las penas, porque los jugadores no van a poder jugar al foul. Y funciona también para el caso que vimos antes de los fouls en ataque, con la idea de la corrida hacia el arco. Yo sé que muchos de los referees que hacen en el alto handicap están perfectamente capacitados para distinguir entre un foul inventado y uno real.

En el caso de los fouls en defensa, (60, 40, 30 yardas y lugar) creo que ya bastante dura es la pena como para endurecerla más. Pero hay tres ideas que algunos me han comentado que parecen interesantes.

Idea 1. Gol Bonus al 3º gol de cancha

Desde el inicio del partido, por cada tres goles de cancha que convierta un equipo, va a recibir un gol automático a favor. Obviamente yo estoy diciendo el 3º gol, pero podría ser el 4º, 5º o 2º. Eso depende de cuanto queramos premiar el gol de cancha. La idea es la misma que expuse antes pero es más sutil la diferencia entre gol de cancha y gol de foul, para que al equipo en defensa no le sea tanto negocio impedir el gol haciendo foul. Esta regla me parece buena sobre todo en los casos donde un jugador atacando tiene la pelota dentro de las sesenta, y hoy lo más común es que no le tire al arco sino que *“se meta con la pelota”*

porque sabe que así tiene enormes chances de que le cobren foul a favor.

Idea 2. Gol vale doble desde atrás de las 60

Varios me han sugerido esta idea que obviamente persigue la misma finalidad que la anterior. El fundamento está en el básquet, donde vale triple el tiro desde fuera del semicírculo. No es mala idea, teniendo en cuenta dos cosas: Lo lindo que es ver un tiro al arco desde lejos y lo bien que le tiran al arco los jugadores de alto handicap.

El único inconveniente que le veo es que los referees van a tener que seguir la jugada desde bien cerca para darse cuenta si el jugador está detrás o delante de la línea de las sesenta.

Idea 3. Gol en contra al 4º foul cometido en defensa

Sería un gol automático en contra cuando un equipo comete el 4º (o 3º, 5º o 6º) foul en defensa. Esto es interesante porque la pena trasciende la jugada en sí. Hoy, en medio de una jugada, un jugador que comete un foul sabe que lo peor que le puede pasar es un gol en contra, y especula con las posibilidades. Esta regla endurecería la pena del foul, pero pienso que podría ser compatible con la idea 1. Es decir, al equipo que está atacando lo incentivamos para que meta un gol de cancha, por un lado, y al equipo que defiende lo castigamos más duramente si comete un foul.

Esta es una idea que tiene como fundamento lo que en otros deportes se llama “penalidad por acumulación de faltas”, y el caso mas visible son las llamadas faltas personales en el básquet.

Si bien en el polo de alto handicap no habría problema para imple-

mentar estas reglas, no estoy muy seguro si sería viable en el resto del polo que se juega, ya que en los partidos con un solo referee este debería anotar en algún lado los goles de cancha, los fouls de cada equipo, etc. No es fácil, pero tampoco es imposible. Lo ideal es encontrar variantes que se puedan aplicar a todo el polo que se juega en Argentina, que siga siendo como hasta ahora, un solo reglamento para todos, y que los referees lo hagan cumplir de igual manera en el bajo, el mediano y el alto.

Creo que estas tres son muy buenas ideas, y aunque, como dije antes, prefiero no dar nombres, quienes me las sugirieron fueron o son grandísimos jugadores de polo, 10 de handicap, ganadores del Abierto, personas a quien respeto dentro y fuera de la cancha, y a quienes agradezco su colaboración.

El *matavíboras*

Desde hace bastante tiempo que se viene hablando de eliminar el throw-in, aduciendo que es el caldo de cultivo de varios males, fouls, accidentes, insultos, lesiones de jugadores y de caballos, etc.

Vamos por partes: para empezar, la estadística nos dice que alrededor del 20% de los fouls que hay en un partido de polo son a la salida de un throw-in, pero decir que eliminando el throw-in habría un 20% menos de fouls sería un error, porque cualquier jugada que lo reemplace va a tener, como cualquier jugada del partido, riesgo de que algún jugador cometa foul.

Lamentablemente no se puede analizar el tema del throw-in en deta-

lle a través de los videos ya que la gente de ESPN tienen la costumbre de repetir todos los goles hasta el hartazgo, lo cual hace que cuando se reanuda la transmisión el throw-in ya pasó.

Vamos a hacer un ejercicio de imaginación que nos va a servir para darnos cuenta de algo importante: ¿qué pasaría si le pedimos a un grupo de polistas (de cualquier handicap y edad) que se imaginen, y que nos describan, una jugada de polo que les guste para estar adentro de la cancha o afuera mirándola? Uno diría *“un tipo cortado solo corriendo hacia el arco”*, otro *“un pase de 100 yardas”*, otro *“un gol por abajo del cogote desde 60 yardas”*, etc. ¿Que pasaría si uno nos dice *“me imagino a los ocho jugadores amontonados, parados, con la pelota en el medio”*? Nos causaría risa, y de inmediato nos vendría a la cabeza la famosa expresión *“matavíboras”*, que se da en el polo de los chiquitos y en el polo de muy bajo handicap.

No tanta risa, porque eso que este hipotético jugador se imaginó no es otra cosa que un throw-in, jugada que se da no menos de 40 veces por partido.

O sea: en un campo de juego que mide casi 5 hectáreas, con caballos que pueden correr a más de 60 kilómetros por hora, nosotros, a propósito, los hacemos amontonarse a los ocho jugadores en menos de 10 metros cuadrados y, cuando estamos seguros de que estén todos PARADOS, tiramos la pelota al medio. Y no lo hacemos tres o cuatro veces por partido, no, ¡lo hacemos 40 veces por partido!

Esta reflexión, ya de por sí, merece el intento por buscar alguna alternativa, que de aparecer, pienso yo, tiene que estar enmarcada en el criterio antes expuesto, que dice que cuando, por cualquier motivo se interrumpe el juego, no hay nada de malo en reanudarlo con una linda jugada de polo.

La curiosa regla de los laterales

En la mayoría de los deportes que se juegan sobre un terreno de juego delimitado, y con una pelota, la principal manera de impedir que esta salga fuera de los límites de campo de juego es castigando al equipo que la tira afuera, es decir dándole la posesión al equipo contrario al reanudarse el juego. Esta regla es de una lógica incuestionable. Creo yo que la razón por la cual esto no es así en el polo la tenemos que ir a buscar al pasado.

Según lo que tengo entendido, durante muchísimos años se jugó al polo, primero en Pakistán y la India, y luego en Inglaterra y el resto del mundo, en canchas que no tenían tablas. Ese factor, sumado a la poca técnica de los jugadores y a las malas condiciones de los campos de juego (cuasi-potreros), debe de haber influído para instaurar la regla que dice que cuando la pelota sale afuera por los laterales el juego se reanuda con un throw-in. Lo que podemos inferir es que, durante mucho tiempo, era injusto castigar al equipo que la tiraba afuera porque la pelota salía muy fácilmente del terreno de juego y los jugadores no tenían tanto control como para mantenerla adentro.

Hoy esto no es así. Por empezar, el 95% de las canchas del mundo tiene tablas. Los jugadores tienen una técnica y un control de pelota infinitamente superior, y las canchas, además de ser más lentas, son mucho mejores para pegarle a la pelota, con lo cual perfectamente podríamos PROBAR una regla mediante la cual reponga el juego el equipo contrario al que la tiró afuera, como pasa en el fútbol, el rugby, el básquet, el hockey sobre césped, etc.

¿Qué efecto instantáneo va a tener esta regla? La pelota se va a ir menos veces afuera, porque al jugador que la tenga no le va a convenir que salga afuera porque de esa manera va a perder la posesión. Es así de simple.

La manera de implementar esta regla podría ser la siguiente: Ni bien

sale la pelota el referee anuncia en voz alta y de manera clara qué equipo repone el juego. El es quien debe tirar una bocha nueva, y asegurarse de que no quede en un pozo, a 5 yardas de las tablas (nadie más la puede acomodar). La reanudación del juego debería ser con un tiro indirecto, como en el fútbol, donde el jugador que repone no la puede tocar dos veces seguidas, debe pegarle de un palo, y sobre todo para que no pueda meter gol (cuando el lateral es desde una distancia donde puede llegar al arco) porque tener la chance de un tiro al arco a raíz de un lateral sí sería injusto.

También se podría probar de que tengan que estar a 30 yardas contrarios Y COMPAÑEROS, esto es para evitar que quien repone la toque cortita a un compañero. La idea es que, si el que repone está obligado a pegarle un palo largo, el juego se va a reanudar con ritmo. Esta idea me la sugirió un jugador que juega el Abierto hace 20 años, y se podría aplicar a todos los penales, (que no sean los de 60, 40, 30 yardas) y a los saques desde el fondo.

Con esto estaríamos eliminando más o menos un 25% de los throw-ins que hay en un partido de polo, en este caso porque encontramos una regla que ayuda a que la pelota salga menos veces de la cancha, y que de esa manera los partidos tengan más ritmo.

Otra variante, si no se quiere sacar el throw-in, pero se quiere castigar al equipo que la tira afuera, sería que, en tal caso, pudieran formar en el throw-in solo dos jugadores de dicho equipo, debiendo quedar los otros dos a 10 o 20 yardas de distancia. Esto sería similar al line out del Rugby, en el que se hace formar a los dos equipos, pero tira la pelota el equipo que no la tiró afuera (menos en los penales). No es darle la posesión directamente, pero si darle una marcada ventaja al equipo que no tiró la pelota afuera.

Después del gol: Como en las prácticas

Más del 70% de los throw-ins que hay en un partido de polo ocurren en la mitad de la cancha, luego de cada gol. O sea que, si pretendemos reducir la cantidad de throw-ins por partido, tenemos que encontrar alguna alternativa para reanudar el juego luego de un gol. La mejor, para mí, es la más simple: Hacer como se hace en las prácticas, desde que yo tengo uso de razón: Saca desde el fondo el equipo que convirtió el gol. Y para justificar esto solo basta una pregunta: Si funciona perfectamente en las prácticas, ¿por qué no puede funcionar en los partidos?

Con estas dos modificaciones habremos eliminado casi el 95% de los throw-ins que hay en un partido de polo, quedando solo el que dá comienzo al partido, cuando los jueces acuden al árbitro y este no da foul, bocha rota, caída, lesión, etc.

Otra opción intermedia es aplicar una regla que impusieron en Inglaterra el año pasado, que a juicio de varios jugadores mejora el throw-in, y que dice que no puede haber contacto entre los jugadores de ambos equipos, estos deben formar dejando un canal en el medio. Esto hace que los ocho jugadores estén más sueltos para arrancar la jugada. Sin dudas mejoraría bastante, pero creo que valdría la pena aunque sea probar las alternativas que expusimos antes, porque eliminan el problema de raíz.

El segundo reloj

Esta es una idea que me sugirieron con el fin de agilizar el juego. Desde hace rato que se viene hablando de que hay que poner un tee de goma en las sesenta yardas para que no se tarde tanto en acomodar la bocha, de que no se pueda dar dos vueltas en la ejecución de los 60, de agilizar las salidas desde el fondo (muchas veces quienes sacan hacen tiempo para que sus compañeros cambien de caballo), etc.

Para atacar el problema de raíz podría probarse de colocar un segundo reloj (en el tablero, al lado del reloj que marca la duración del chukker) que marque el tiempo muerto, y que obligue a los jugadores a reanudar el juego antes de un límite de tiempo (indicado precisamente por ese reloj) luego del cual, si el juego no se repuso, suena una sirena, o una campana y el referee castiga con un throw-in o penal en contra al equipo que no reanudó el juego a tiempo. De esta manera eliminamos toda la subjetividad, y todos los detalles. Digamos, por ejemplo, que a un equipo le dan un penal de sesenta yardas a favor. Desde que el referee tira la pelota en el punto de las sesenta yardas, el segundo reloj empieza a correr. Si a los 45 segundos el juego no se reanudó, el referee toca pito y da throw-in. El equipo que tira el penal puede administrar esos 45 segundos como quiera, puede dar una vuelta, dos, cuatro, puede acomodar la bocha en tres segundos e irse a cambiar caballo, lo único que tiene que ocurrir es que antes de esos 45 segundos, debe reanudarse el juego.

Con los saques desde el fondo podría ser igual. Obviamente el tiempo debería ser menos, ya que no hay necesidad de acomodar la bocha. Podrían ser 20 segundos, habría que probar.

El origen de esta idea surgió de los tres minutos que hay entre chukker y chukker. Antes esto no existía, pero como los jugadores empezaron a tardar para volver a la cancha, ahora se cuentan los minutos, y a los tres minutos se reanuda el juego, esté quien esté. Obviamente que hay referees que lo aplican y otros que no, pero ese es otro problema. Es

decir, la regla está bien puesta, que se aplique mal es otro tema, que por supuesto hay que corregir.

Trabar el backhander

La trabada del backhander de derecho se prohibió creo que a principios de los noventa, aduciendo que era una jugada peligrosa y que se podía lesionar el brazo del jugador que pegaba el backhander. La realidad es que yo nunca ví a ningún jugador lesionarse porque le trabaran el backhander de derecho. Yo traigo este tema a colación porque hubo algunos jugadores (y ex jugadores, que jugaron mucho tiempo sin esta prohibición) que me dijeron que les parecía que pudiendo trabar el backhander el juego se haría más abierto, es decir, que se pegaría más backhander (lo cual no dejaría de ser una paradoja). La explicación es que el jugador que entra a apurar al que tiene la pelota y está en defensa tendría un recurso más para entrar en velocidad a impedir que el contrario le pegue. Yo no estoy tan convencido, y además, si la regla dice que se puede trabar siempre y cuando el cigarro no sobrepase la altura del hombro, esto es algo muy difícil de medir y se prestaría a muchas controversias, discusiones, fouls por trabar arriba, etc. con lo cual estaríamos volviendo atrás en nuestro objetivo de darle más ritmo al juego.

3. LOS CABALLOS

El alma del deporte

No caben dudas sobre la importancia de los caballos en el polo, desde todos los puntos de vista. Son los que hacen el deporte; su capacidad incide no solo en la calidad y el nivel del juego, sino que la más mínima diferencia de caballada entre un equipo y otro, durante un partido, es decisiva para determinar una ventaja. *“Al polo se juega a caballo”*, es una frase que todos venimos escuchando desde que nacemos, y cada día que pasa parece tener más vigencia. Por otro lado está el factor emocional, más importante aún para mí, que nos hace ver que en todo el mundo hay un montón de gente que juega al polo nada más que por que se juega a caballo, ya que la relación que se da entre el hombre y este animal puede llegar a ser muy intensa y muy gratificante.

Y por último, yendo al aspecto económico del deporte, es innegable que la caballada es el ítem más caro por lejos. Hay quienes lo consideran un gasto, otros, una inversión, ya que en el precio que se paga está incluido su valor genético, etc., pero ese es un tema que hoy, y para este ensayo, no nos atañe. Solo quiero remarcar que por varios motivos los caballos son lo más importante en el polo, es por eso que si estamos en un proceso de revisión de las reglas, tenemos que pensar en los caballos, porque además, pensando en ellos, en su evolución en el tiempo, en su conformación física, etc. también vamos a encontrar las respuestas a ciertas preguntas sobre la calidad del polo que se está jugando hoy en día.

La mayoría de las personas con quienes conversé coinciden en que los caballos de hoy son, técnicamente, mejores que los de antes. Basta mirar un video de los años '80, o anterior, para darnos cuenta de esto. Pero, por otro lado, duran menos que los de antes. La mayoría de las yeguas buenas de los jugadores de los '80 duraba un promedio de 7 u 8 temporadas. Hoy el promedio es de 4, con suerte. Obviamente que hay distintas manos y maneras de manejarlos, y de cuidarlos, no voy a poner ningún ejemplo en particular, toda la vida hubo buenos y malos pilotos, y el handicap que tienen como polistas no tiene nada que ver en esto.

Y la aseveración de que los caballos de hoy son mejores que los de antes se basa, creo yo, en la diferencia entre lo que hoy le pide un jugador a caballo y lo que le pedían antes. Hoy el caballo tiene que hacer cosas mucho más complejas, recibir órdenes y contraórdenes en microsegundos, correr, parar, dar vuelta en una moneda, salir a fondo y a los dos trancos parar de vuelta a cero...

Lo concreto es que, por estas y otras razones hoy se rompen más caballos que antes, y para corroborarlo están los veterinarios, a quienes acudí para que me contaran un poco como veían la realidad de hoy. La Asociación Argentina de Criadores de Caballos de Polo viene haciendo, desde el año 1990, una revista que se reparte durante el Abierto de Palermo con los caballos que utilizan todos los jugadores cada año, o sea que ahí ya hay un documento que funciona como prueba de esto: Cada vez se repiten menos los caballos año a año. Por supuesto que hay otros factores que inciden en este hecho; el polo de afuera cada vez es más competitivo, y eso hace que los jugadores tengan que estar súper montados afuera para mantener sus trabajos.

Después de haber hablado con casi todos los involucrados, la opinión general es que hoy los caballos tienen un mayor desgaste que hace unos años, y creo que para encontrar el porqué hay que hacerse, no una, sino muchas preguntas.

Un poco de historia

Una de las primeras preguntas que yo me hice fue la siguiente: ¿Por qué un chukker dura siete minutos? ¿Fue siempre así?

Aparentemente no. El primer reglamento en Inglaterra, en 1874, no dice nada sobre la duración de los partidos. Pero en 1888 se promulgó lo siguiente: *“La duración de un partido será de una hora y 10 minutos, con un intervalo de 5 minutos cada 20 minutos de juego”*. Alternativamente se permitía la opción de 4 chukkers de 15 minutos, con un intervalo de 3 minutos entre cada uno.

En Estados Unidos se comenzó utilizando un sistema en donde el equipo ganador sería el que anotara 2 goles de 3, o 3 goles de 5, sin límite de tiempo.

En Argentina, en los primeros partidos en la estancia Negrete, el ganador era el equipo que primero anotaba 3 goles.

Luego la duración se fue estandarizando en todo el mundo:

1898: 4 chukkers de 15 minutos

1905: 6 chukkers de 10 minutos

1913: 7 chukkers de 8 minutos

1950: 8 chukkers de 7 ½ minutos (duración actual)

Esto nos indica, claramente, que a medida que aumenta la exigencia sobre el caballo (y justamente por eso), baja la duración del chukker (¡imaginen como debería jugar hoy uno un caballo para que le dure 20 minutos seguidos!).

Y, para ser sinceros, deberíamos decir que hoy, si bien oficialmente un chukker dura 7 minutos, la realidad es que dura la mitad, porque ya son muy pocos los jugadores que no cambian caballo a mitad de chukker.

Esta modalidad surgió a comienzos de los '90, primero en el polo de

afuera (como todo), y el planteo por la cual comenzó a implementarse era bastante lógico: en el caso de las yeguas que jugaban dos chukkers en un partido, si uno podía salvarle los últimos 2 minutos de su primer chukker de juego, la yegua quedaba más entera para la repetición. El training comenzó a ser funcional a este sistema, y paralelamente el juego comenzó a cerrarse, y no es casualidad que este cambio en el training de los caballos coincida con el desembarco en el polo de los veterinarios del turf, a finales de los '90.

Lo que ocurrió entonces puede explicarse más o menos así: se deja a un lado la capacidad aeróbica y se busca, a través del training, la dieta y/o los anabólicos una mayor masa muscular. Pero el corazón (el único músculo que no puede aumentar de tamaño) no llega a bombear los niveles de sangre necesarios para oxigenar todos los tejidos musculares, con lo cual comienzan a aparecer los calambres y las envaraduras en un momento del chukker.

Lo más fácil, ante esta eventualidad, no es cambiar el training, sino cambiar el caballo cuando se cansa. Este es el training adecuado para un caballo que debe correr 2300 mts., pero no para uno que debe correr 7 minutos seguidos.

Hoy, hablando de un determinado caballo, decimos que tiene “*explosión*”, o que es bueno “*en la corta*”, expresiones que hace 15 años ni se sabía qué querían decir.

Si observamos los videos de los años '80, nos vamos a dar cuenta de una cosa: nadie paraba a cero. Todo el chukker se la pasaban corriendo, en el único momento que aminoraban era para acomodarse para un backhand, o al ir hacia las tablas. Con lo cual, perfectamente podemos asegurar que lo que mas desgasta a un caballo de polo no es correr, sino parar (y volver a arrancar, por supuesto). La explicación mecánica a este hecho es un poco compleja, pero vale la pena decirla: el caballo tiene un músculo llamado Braquiocefálico, que va todo a lo largo del codo, desde la mandíbula hasta el pecho. Cuando el caballo corre, éste músculo, junto con otros, hace dos cosas: le da el balance al codo del caballo moviéndolo hacia arriba y hacia abajo, y por otro lado

favorece la apertura de la cavidad pulmonar, permitiendo un mayor ingreso de aire a los pulmones y una mejor oxigenación de la sangre. Cuando no corre, éste músculo no trabaja.

Por otro lado, cuando un caballo corre rítmicamente, se sincronizan la brazada y la frecuencia cardíaca logrando una mayor eficiencia del sistema cardio-respiratorio. Podríamos asegurar entonces que un caballo cuanto más tiempo seguido se la pasa corriendo, mejor capacidad aeróbica tiene, y por ende menos chances tiene de cansarse.

El cambio a mitad de chukker también trajo consigo nueva variable: Un jugador, sabiendo que si lo necesita, en menos de 10 segundos puede estar arriba de otro caballo fresco, ya no tiene necesidad de administrar el caballo sobre el cual está montado. Antes, uno se subía a un caballo y pensaba “*me tiene que durar 7 minutos*”. Ahora ya no hace falta, uno le puede dar y dar y dar, y cuando ese caballo ya no da más, lo cambia por otro.

Por supuesto que no hay que generalizar, no digo que todos hagan esto, pero es una variable más que explica la menor vida útil de los caballos de polo hoy en día.

Posibles variantes

Hubo varias personas (entre ellos jugadores de alto handicap en actividad) que me sugirieron la idea de prohibir los cambios de caballo en mitad del chukker, para evitar esto que dijimos antes y también para que el juego se torne mas colectivo, ya que un jugador no podría estar todo el chukker con la pelota (no habría caballo que aguante). Sería

una manera de volver al pasado, todos corriendo más, parando menos, pasándose la pelota, pegándole de primera y administrando el caballo para que llegue lo más entero posible al séptimo minuto.

Una hermosa utopía. Porque si bien creo que sería una buenísima idea, los jugadores nunca van a querer ni siquiera probarla, y además es difícil de implementar, porque ¿qué hacer cuando un caballo se acalambra, por ejemplo? Le pondrían el precinto, pero si está jugando su último chukker, ¿de qué sirve el precinto? Si ese caballo no va a entrar más. Es algo muy difícil de implementar porque, como dijimos antes, ninguna regla puede funcionar apoyándose en el comportamiento ético y moral del jugador de polo, es decir en su buena fe.

Hecha la ley, hecha la trampa. Y teniendo en cuenta lo que valen los caballos de polo, ningún referee va a estar dispuesto a arriesgarse a dejar un caballo en cancha porque él cree que no está acalambado, por ejemplo.

Igualmente, esta idea nos viene bien para tratar un tema que se da en otros deportes, y tiene que ver con la autolimitación. El caso más reciente lo podemos ver en el automovilismo, más precisamente en la Fórmula 1. A fin del año pasado, todas las escuderías se pusieron de acuerdo en que cada piloto iba a disponer de un solo motor cada 2 Grandes Premios. Ocurría que, con tal de ganar, los pilotos exigían tanto sus motores que estaban usando un promedio de 2 motores por cada Gran Premio, y esto a las escuderías les salía una fortuna. Además, incorporaron la regla de que, si rompen el motor en la clasificación, retroceden 10 lugares en la grilla de partida.

Es decir, decidieron limitar el número de motores por temporada, obligando a sus pilotos a hacer algo que hasta entonces no tenían necesidad de hacer: administrarlos. Las personas que saben de automovilismo a quienes consulté me dijeron que no creen que esta regla atente contra el espectáculo. O sea, el espíritu del deporte se mantiene intacto y a todos les sale más barato.

En el caso del polo, podríamos decir que en su mayoría, pilotos y escudería son la misma persona, porque todos los jugadores son dueños

de los caballos que juegan, salvo algunas excepciones. Entonces, creo que si llegáramos a implementar algo que incidiera positivamente, no sólo en la calidad del juego, sino en la duración y en la sanidad de los caballos, los primeros beneficiados serían ellos, que saben mejor que nadie lo caro y lo difícil que es montarse bien.

Esto, repito, se llama autolimitación, y es una alternativa que no atenta contra el espectáculo. Pero tenemos que encontrar una regla precisa que cumpla esta función, y eso no es fácil.

¿Qué pasaría, por ejemplo, si aplicáramos una regla diciendo que cada jugador tuviera que presentar una lista, antes del primer partido de la Triple Corona, de 14 caballos. Pasaría que, sabiendo que disponen de esos 14 caballos (y ninguno más), seguramente que los cuidarían más, y pronto se darían cuenta que la manera de cuidarlos no sería andando más despacio ni corriendo menos, sino al revés. Jugando en equipo, corriendo, no parando tanto ni bloqueando, administrándoles las energías no solo durante el partido, sino durante toda la temporada, para que cada uno de esos 14 caballos les pueda dar el máximo rendimiento.

Y ahí no habría lugar para la trampa, ni para la mala fe, ni nada. No habría suspicacias en cuanto a que un caballo está acalambado, o manco, rengo o ahogado. Cada cual sería libre de jugar a sus caballos como quiera, el tiempo que quiera, cambiarlos cuando quiera y por la razón que sea. Pero eso sí, puede hacer todo eso mientras que ese caballo sea uno de los 14 que están en su lista para esa temporada (obvio que digo 14, pero pueden ser 12, 13 o 15, o que se considere más adecuado).

Es una idea muy loca, lo sé, y creo que los jugadores nunca van a aceptarla, aunque creo que serían los principales beneficiados.

El drama de La Lechuza

Lamentablemente, a mediados de Abril de este año todos nos horrorizamos con la noticia de que 21 caballos del equipo de La Lechuza Caracas murieron envenenados como consecuencia de un complejo vitamínico mal elaborado. Para colmo, fue minutos antes del Sunday Game, lo que atrajo a toda la atención mundial.

Antes que nada, fue un accidente. No podemos, a partir de este hecho, replantearnos si debe o no debe haber control antidoping porque no tiene nada que ver una cosa con la otra. Imaginen que un camión jaula se hubiera quedado sin frenos y hubiera volcado, matando a los 21 caballos que iban adentro. ¿Nos estaríamos replanteando la prohibición o no de transportar caballos en camión? No. Este fue un caso en diez millones, fue una tragedia que esperemos nunca se repita, pero no lo podemos tener en cuenta a la hora de debatir el tema del doping.

Creo que cada uno sabe bien lo que puede o no darle a los caballos, en cuanto les mejora el rendimiento y en cuanto los perjudica a nivel sanitario o clínico. El caballo de polo tiene una particularidad comparado con el de carreras, y es que mientras que el de carreras tiene que correr por derecho, el de polo tiene que, además de correr, parar, dar vuelta, andar al galope, al paso, a fondo, etc. A lo que voy es que en el polo no es tan fácil “dopar” a un caballo, ya que uno tiene que poder controlarlo.

Creo yo que el verdadero abuso y el peligro para los caballos que se da en el polo tiene que ver con todo lo que se hace para eliminar el dolor y hacer jugar a un caballo cuando está lesionado. Diría que es la causa número uno de roturas permanentes, ya que el dolor funciona como un mecanismo de defensa, y cuando no hay dolor, no hay defensa.

Igual, cada jugador sabe hasta que punto quiere arriesgar a un caballo. Pero es algo que para este tema en particular no nos atañe. No considero que el doping tenga influencia en la calidad de polo que se juega, y eso es sobre lo que nos estamos ocupando ahora.

4. LOS REFEREES

Psicología del juez

Antes de hablar sobre los referees de polo, valdría pensar un instante en que es lo que pasa por la cabeza de un referee de cualquier deporte a la hora de dirigir. ¿Cuál es su objetivo? Cuando uno practica un deporte competitivamente, el objetivo es claro: meter más goles que el equipo rival y de esa forma ganar, ¿no es cierto? Pero en el caso de los referees, ¿Qué objetivo tienen? ¿Ser justos? Si, pero ¿quién determina qué tan justos fueron arbitrando? ¿Los ganadores? ¿Los perdedores? ¿Los espectadores? ¿Ellos mismos? Yo me hago todas estas preguntas porque me sirven para llegar a esta conclusión: El objetivo principal de todo referee es, antes que nada, tener un partido tranquilo, y segundo, que, luego de éste, no se lo acuse de haber inclinado la cancha para un lado u otro. Esa es la peor acusación que se le puede hacer, que por supuesto es la que hacen todos los equipos que pierden. Los referees de polo, que viven de esto (y que sin ninguna duda son mejores referees que los jugadores), no le escapan a esta máxima, quieren un partido sin incidentes, sin tarjetas amarillas, sin expulsados ni informes a la sub comisión de disciplina, y hay veces en que ese objetivo se contrapone con el verdadero fin que debe guiar la labor del juez, que es la aplicación certera del reglamento.

Una de las cosas que me di cuenta al leer el reglamento es lo amplio que es; Yo creía que me iba a encontrar con algo mucho más específico. Hay muchísimas situaciones o jugadas que quedan supeditadas

al criterio del juez. Con lo cual, varias personas, cuando me acerqué a hablarles sobre esta idea de reestructurar las reglas del polo, me dijeron que en el fondo no había necesidad de inventar ninguna regla, sino que había que lograr que los referees cobraran lo mismo que se cobraba hace 30 años, es decir poco (o mejor dicho cobrar las jugadas adonde había verdadero peligro y unas pocas otras), y de esa manera los jugadores, al dejar de cobrarles un determinado foul, lentamente van a dejar de pedirlo.

Hablando con un jugador de alto handicap de los '70, le pedí que me hablara del Gordo Moore, y me contó lo siguiente:

“El Gordo Moore fue el primer jugador que, cuando tenía la pelota y alguien se acercaba y lo tomaba del lado del taco, empezó a pedir foul. Nadie sabe porqué, pero un día los referees empezaron a cobrárselo a favor, y ahí nomás otros empezaron a copiarlo, y de un día para otro esa jugada se transformó en foul”.

Tal es así que en USA tuvieron que reformular el reglamento e incorporar la llamada *new rule* que dice que un jugador puede tomar a otro del lado del taco *“en cualquier momento, menos cuando está haciendo el swing”*. (Esto no es así en Argentina, que puede ser en todo momento.)

¿Adonde quiero llegar con esto? A que existe la creencia que los dirigentes y los referees son los que determinan el criterio para aplicar el reglamento, y en realidad no es así. Son los jugadores los que, mediante sus quejas y recriminaciones, marcan el criterio. En otras palabras: Si los ocho jugadores empiezan a pedir un determinado foul, y a protestar cuando no se lo cobran, al final el referee lo va a empezar a cobrar, ya que su objetivo principal es que el partido no se le vaya de las manos, que no lo insulten mucho, no tener que echar a nadie, que nadie sospeche que fue parcial, e irse a su casa en paz. Y no es tan ilógico su planteo.

Aclaro esto porque creo que es un detalle que no es menor: los ju-

gadores son los que determinan qué se cobra y qué no, y eso no está bien, ya que debería ser la Asociación Argentina de Polo la que marque los criterios. Porque en ese caso, el referee que no cobre como la AAP le indique no va a hacer más de referee y punto, y el que cobre como la AAP le indique va a seguir haciendo y va a mantener su trabajo, y cuando vengan los jugadores a recriminarlo porque no les cobra un determinado foul, el referee les va a decir *“si yo cobro ese foul, pierdo mi trabajo, y sino preguntáale a los de la AAP”*. Y si van y les preguntan a los de la AAP, estos les van a decir que sí, por supuesto, que ellos son los que obligan a ese referee a no cobrar ese foul.

Eso es lo que se llama tener respaldo. Los referees cobran lo que determinan los jugadores porque, o no tienen el respaldo de la AAP, o porque no le hacen caso al criterio que le impone la AAP para referrear. Sé que no es un tema fácil, pero no es imposible de solucionar.

Por otro lado, hay una crítica recurrente de los jugadores de alto handicap hacia los referees que yo creo que es fundada: no se castiga con suficiente dureza el peligro, pero sí se hace el foul intrascendente y la indisciplina. Vemos muchas más tarjetas amarillas por protestar que por jugadas peligrosas. No es que esté de acuerdo con que los jugadores griten o le reclamen al juez, pero creo que, en un deporte de tanto riesgo como el polo, el buen referee es el que castiga con sanciones duras todas las jugadas que impliquen un peligro, y deja pasar los miles de fouls en donde no existe ningún tipo de riesgo, en aras de mantener el ritmo de juego y la calidad del espectáculo.

El foul que es foul pero que no es foul

Este título un tanto curioso es el que mejor representa una jugada que se da miles de veces durante un partido de polo, y que se podría explicar de la siguiente manera: Cuando dos jugadores contrarios van hacia la pelota, el que llega primero le pega. El que llega más tarde, ¿qué hace? PIDE FOUL. Es decir, que en el juego de polo, en donde la anticipación siempre fue un valor absoluto, vemos como hoy en día se termina favoreciendo al jugador que llega tarde, porque este jugador, cuando sabe que no va a llegar primero a la pelota, lo que hace es tratar de agarrar más línea que el contrario que llega primero. Y lo que ve el referee es que un jugador le pega a la pelota, y un contrario, con un poco más de línea que éste, pide foul. Conclusión: toca el pito.

Por eso digo que es *un foul que es foul pero que no es foul*, porque en realidad el jugador que llega tarde lo está fabricando porque sabe que es el único recurso que tiene para que el juego se vuelque a su favor. Para darnos cuenta de esto, basta mirar cualquier video: el que llega primero, le pega a la pelota. El que llega después, pide foul. Esta jugada no es foul, y yo creo que no debería cobrarse a no ser que haya un peligro concreto de choque entre los dos jugadores.

Creo que si los referees pudieran tener clara esta jugada, y cobrarla bien, el juego agarraría mucho más ritmo, sin necesidad de reescribir ninguna regla. Para eso tenemos que revalorizar el concepto de la anticipación, y pensar que cada vez que un jugador llega a la pelota es, en esa jugada en particular, el jugador mejor ubicado de los 8 que hay dentro de la cancha, y precisamente por eso puede gozar de un beneficio, que es no tener la necesidad de tener el 100% de la línea. En otras palabras: si no hay peligro, el jugador que llega primero a la pelota puede estar cruzado.

Otra opción es imaginarse algún sistema mediante el cual el pedido de foul no sea el principal recurso para volcar el juego a favor de uno.

Disciplina: Los jugadores, actores.

Con respecto al tema disciplinario, hay algo que está muy claro. Siempre y cuando haya 2 referees en un partido, y por ende un tercer hombre, a los jugadores les va a convenir protestar y cuestionar los fallos, porque es una manera real y concreta de incidir en el resultado de la penalidad. Si un referee toca pito y el otro puede desautorizarlo y (con la colaboración del tercer hombre) revertir el fallo, es entendible que todos los jugadores del equipo que hizo el foul hagan todo lo posible para que esto suceda. Esa es la razón, y no otra, por la cual se ven tantas protestas en el polo. Si las sentencias fueran definitivas, los jugadores sabrían que no hay manera de cambiar el fallo, y se concentrarían en la próxima jugada.

Para cambiar esto hay varios caminos, que van desde lo muy simple hasta lo más específico. Lo primero que se podría probar es que ningún referee pueda cambiar el fallo de su compañero. Si uno dice foul, es foul, aunque al otro no le parezca. Esto funciona así en varios deportes: fútbol americano, beisbol, básquetbol, hockey, etc. Y, por lo visto, funciona bien, ya que no parece haber tantos reclamos por parte de los jugadores en estos deportes. ¿Habría más fouls? Sí, puede ser, pero fíjense una cosa: no se cortaría más el juego, porque en definitiva cuando un referee cobra foul, el otro disiente, acuden al tercer hombre y este da no foul, se tira un throw in, pero en realidad lo que molesta es que se cortó el juego. Es decir que con el fallo definitivo por parte de cada uno de los jueces el juego se cortaría las mismas veces que se corta hoy en día.

La otra posibilidad es adoptar un sistema como el fútbol, el tenis y el rugby, en donde hay un solo referee en la cancha, con dos o más auxiliares que lo asisten, lo ayudan, pero no imponen fallos ni lo obligan a sancionar una falta. En los torneos por la Triple Corona esto se podría probar, pienso yo, ubicando a dos jueces de línea en una silla en altura (como la de los umpires en el tennis), a la altura de las sesenta yardas,

uno a cada lado de la cancha y en los extremos opuestos (es decir, en diagonal). Su función, repito, sería la de asistir al referee, no la de sancionar faltas. El juego se haría más ágil, y lo que es más importante, el referee sería el principal y casi único responsable del referato, cosa que hoy no sucede, y que creo que no es bueno, ya que todo es compartido, influyendo negativamente este hecho en la concentración de los referees durante las casi tres horas que dura un partido.

Pregunta final: ¿Sirven los referees de hoy?

Por supuesto que sirven, creo que los referees de Argentina son, por lejos, los mejores del mundo, y llego a esta conclusión a partir de un solo dato: ellos arbitran a los mejores jugadores del mundo cuando juegan entre ellos, sin patronos ni en torneos con límite de handicap, y eso ya es suficiente para considerarlos los mejores en lo que hacen.

Creo también, a partir de esta misma ecuación, que la calidad de los referatos se deteriora al mismo ritmo que la calidad del polo. Hoy resulta casi imposible ver un buen referato porque también resulta imposible ver un buen partido. Hoy los referees tienen que estar mirando con atención no a los dos o tres jugadores que van hacia la bocha, sino al que tiene la pelota, al que lo marca a este, al que lo bloquea, al que lo antibloquea, al que viene por detrás, al que pretende bloquear al que viene por detrás, etc. Esta es la jugada típica de hoy en día: Un galopón con 5 o 6 jugadores amontonados en menos de 20 metros cuadrados, uno con la pelota, tocándola con palos no más largos que sesenta centímetros, y todo el resto golpeándose y con el taco levantado. ¿Cómo podemos esperar que el referee haga bien su trabajo?

Creo, por otro lado, que cuando los mismos referees que hacen en el Abierto comenzaron a viajar a Europa a trabajar en España, Francia, Suiza, Bélgica, Italia, etc., se deterioró la calidad de los referatos acá en Argentina. Comenzaron a cobrar acá lo mismo que cobraban allá, es decir lo que comúnmente se llaman *“fouls de polo bajo”*. Creo que casi todos estos referees tienen la capacidad de darse cuenta de que esto no debería ser así, y que en el polo de más de 30 goles hay fouls que no deben cobrarse, porque no son peligrosos y atentan contra el espectáculo.

Igualmente, es función de la Asociación Argentina de Polo, el ente rector del polo más importante en la Argentina, la de estar en permanente contacto con los referees profesionales controlando que apliquen de una manera correcta el reglamento, y al mismo tiempo dándole el respaldo necesario cuando lo necesiten.

Por último, creo que el oficio de referee de polo en Argentina está mal visto, parecería ser que los referees son únicamente los que fracasaron como jugadores, o los que les fue mal en otras actividades, o los que *“no les queda otra”*, y esto es un pensamiento equivocado e injusto. A raíz de este ensayo he conocido mejor a varios de ellos y son personas muy capaces, amantes del polo y de su labor como jueces. Tenemos que jerarquizar su oficio, darles la importancia que se merecen, dejarlos expresar sus opiniones sobre los diversos temas que hacen al polo.

También habría que hacer una buena escuela de referees y transmitirle a los jóvenes la idea de que ser referee de polo es algo muy honorable y una muy digna salida laboral.

Y hasta quizás lleguen un día en que se animen a hacer de referees los ex jugadores, que serían los únicos que saben lo que es estar ahí adentro de la cancha jugando ese nivel de polo, y sólo por eso merecerían el máximo respeto por parte de los jugadores y del público. ¿Una utopía? Quien sabe.

5. LA IMPLEMENTACION

¿Cómo y cuándo?

Creo que tienen casi la misma importancia la manera de llevar a cabo los cambios que los cambios en sí. Cualquier idea, por más buena que sea, fracasa si nadie tiene ganas de que funcione, o si nos equivocamos en la manera de implementarla. Por eso creo que todos los cambios que se propongan tienen que tener el visto bueno de jugadores, dirigentes y referees. Y, repito, tener presente que por el momento nadie está cambiando nada, solo estamos PROBANDO alguna variante que pueda hacer este deporte más entretenido para jugarlo y para disfrutarlo desde afuera de la cancha.

Creo que cuando haya un consenso en cuanto a qué modificación se va a probar, podrían designarse dos o tres torneos durante la temporada de primavera de 2009 (no los torneos de la Triple Corona, pero los de mayor handicap posible) y dos o tres torneos durante la temporada de otoño de 2010 para probar las nuevas modificaciones, y al mismo tiempo darle la libertad a todos los clubes que quieran probarlas en torneos oficiales e internos. Cuanto mayor cantidad de partidos se jueguen probando una regla, más armas vamos a tener para decidir sobre su utilidad, mayor número de jugadores van a poder opinar, y más chances vamos a tener de que el cambio sea positivo.

La idea es no apurarse. Si estamos modificando algo que fue escrito hace 140 años, tenemos que asegurarnos de que lo que escribimos es

mejor que lo que borramos.

Esta es mi visión de cómo se podrían implementar los cambios; por supuesto que puedo estar equivocado y que puede haber otro método mejor, más simple, más eficiente. Y lo mismo pasa con las ideas que expuse aquí en este ensayo: si ninguna de estas sirve, pero aparecen otras mejores, bienvenidas sean. Yo lo único que quiero, como mucha gente, es sentarme en una tribuna y poder ver un buen partido de polo.

El cambio como costumbre

Uno de los avances que podemos lograr con este ejercicio de reflexión que estamos haciendo hoy, en el otoño de 2009, es dejar consolidada y en actividad una subcomisión que figura dentro del organigrama de la Asociación de Polo, la subcomisión de Reglas de Juego, hoy formada por 12 ex jugadores, la mayoría de ellos ex 10 goles y ganadores del Abierto Argentino. Sería un acierto (y un honor) que fueran ellos quienes impulsen estos cambios.

En el Rugby, La IRB (International Rugby Board), el ente que agrupa a todas las asociaciones de rugby del mundo, formó, hace no mucho tiempo, una comisión de Reglas con el objetivo de mejorar el espectáculo, compuesta por gente que ve rugby todo el año en todos lados, se reúne, mira los videos, habla con los jugadores y con los referees, etc.

El boom del rugby a nivel mundial como espectáculo coincidió con el trabajo de esta comisión. Las ligas de rugby de Europa se transmiten en vivo por los canales de deportes más importantes, percibiendo la IRB y sus asociaciones cuantiosas sumas de dinero. Pero al mismo

tiempo, la televisión presiona: quieren un buen espectáculo, y todos en el rugby tienen esto bien claro. Es a causa de esto que esta comisión de reglas es dinámica, porque basta que impongan una regla para que los jugadores le encuentren la vuelta, o dicho de otro modo, traten de sacarle la máxima eficiencia posible, muchas veces en perjuicio de la calidad del juego.

Pero este ejercicio de cambios continuos, que en el rugby no sólo está bien visto, sino que se da de manera natural, en el polo parece más bien algo traumático, quizás fomentado por ese estigma conservador que impera en el ambiente del polo. Repito: hay veces que hay que cambiar para conservar, y creo que esta es una de ellas.

Para ir terminando, algo que muchos jugadores me pidieron, y que comparto en un 100%. Tenemos que unir todos los reglamentos del mundo en uno solo. No puede ser que en un país se pueda salir en los 30 yardas, en el otro no, en otro no se pueda pasar dos veces en los penales, etc. Porque además, son todos detalles insignificantes, no es que hay una diferencia de fondo entre el reglamento americano y el argentino, digamos.

Sé que Juan Badiola estuvo trabajando para lograr esto durante mucho tiempo, y sé con cuantas barreras se encontró, especialmente en USA. Pero quizás toda esta reflexión que estamos haciendo en Argentina sirva para despertar el interés del resto del mundo, y podamos unificar criterios y reglas de juego. Si conseguimos elaborar un reglamento único entre Argentina, USA e Inglaterra, creo que el resto de los países lo adoptaría en el acto.

4. CONCLUSIÓN

¿Qué opina Cambiaso?

Antes de terminar me gustaría comentar un hecho que me causó sorpresa. Durante todos estos meses en los que estuve hablando sobre este tema con la gente del polo, me sorprendió la curiosidad que tenían muchos sobre lo que opinaba Adolfo Cambiaso al respecto. “*¿Hablaste con Cambiaso?*” “*¿Qué dice Cambiaso?*” Pronto me di cuenta de que muchos piensan que este sistema de juego, además de haber sido inventado por él, es el que más le conviene, y que por eso va a tener cierta resistencia a que se prueben algunas reglas nuevas. Y por supuesto que escuché decir a varios “*¿Cambiaso es el que está arruinando el polo!*” o “*¿Qué aburrido es verlo jugar a Cambiaso!*”

Creo, humildemente, que este es un pensamiento equivocado. En todo caso el polo se está arruinando porque las reglas hoy permiten que un montón de jugadores puedan jugar con el estilo de juego de Cambiaso, sin tener ni un cuarto de las condiciones ni del talento que él tiene.

Por otro lado, me parece que la mejor versión de Adolfo, al menos para mí, fue en toda su etapa de Ellerstina y los primeros años de La Dolfina, cuando el polo era bien corrido (y él era el que más corría). Es desde hace muchos años el mejor jugador del mundo, (y uno de los dos o tres mejores montados) en gran medida porque supo amoldarse a todas las reglas y a todos los estilos de juego, y no creo que este caso sea una excepción. En USA a finales de los ‘90, de cada regla nueva que

ponían (*walking, new rule, etc.*) se decía que era anti-Cambiaso, y cada año ganaba con más facilidad.

Su relación con la gente de Nueva Chicago, primero, y con Tinelli después, demuestran que su intención es ayudar a que el polo argentino crezca como espectáculo y que cada vez más gente sea capaz de disfrutarlo. Estos cambios, creo yo, persiguen el mismo fin.

Y por último, es uno de los pocos jugadores (junto con el Lolo) que, antes de fijarse si tal o cual regla o decisión nueva los favorece o los perjudica a ellos o a su equipo, se fijan si es buena o mala para el polo, y actúan en consecuencia. Y esto no me lo contó nadie, lo viví yo cuando mi viejo fue presidente de la AAP.

Cuidar lo nuestro

“El polo argentino es único en el mundo por la velocidad a la que se juega, y eso es lo que se está perdiendo: La velocidad”

Esta es quizás la sentencia que pueda resumir la causa que me llevó a escribir este texto, y de generar un debate, en el que participe la mayor cantidad de gente posible, acerca de las reglas y del tipo de polo que se está jugando hoy en día.

Creo también que todas las variantes posibles que surjan de aquí en adelante (y todas las que están propuestas en este ensayo,) persiguen el objetivo de que el juego se haga más agradable para verlo Y PARA JUGARLO. La mayoría de los profesionales de polo hoy se aburren jugando al polo (y esto no lo digo yo, lo dicen ellos). El hecho de que para ellos sea un trabajo no quiere decir que no puedan disfrutar de

lo que hacen. Con reglas nuevas van a seguir ganando y perdiendo, eso no va a cambiar, no creo que haya ninguna regla que convierta a ningún jugador o equipo en imbatible, ni lo contrario.

Otro de mis temores al ver el polo de hoy en día es que, más allá de deteriorarse la calidad del espectáculo, este modelo atenta contra el semillero de donde surgen los futuros alto handicaps. En Argentina, desde principios del siglo XX, hubo un modelo que hizo posible que llegaran a convertirse en excelentes jugadores muchos más jugadores de Argentina que de cualquier otro país. No existe ningún deporte en el mundo en donde un país tenga un predominio tan amplio y tan evidente. ¿Las causas? El polo del interior y de campo, la mezcla entre los caballos criollos y los pura sangre, los gauchos, el trabajo con la hacienda, la pampa húmeda, pero sobre todo la posibilidad que tienen los jóvenes de jugar con y contra mejores jugadores que ellos, que es en definitiva lo único que otros países no pueden darle.

A mí me tocó, durante los años que mi viejo fue presidente de la AAP, ser un testigo presencial de todos los conflictos que hubo entre los jugadores y la Asociación, ya que en esa época yo era jugador en actividad. Mientras escuchaba una y mil veces las posiciones de uno y otro lado, yo pensaba para mis adentros porqué había tantas diferencias, hasta que un día me dí cuenta de lo siguiente: no había un objetivo común para todas las partes. Existía la creencia de que lo que era bueno para unos era malo para otros, y ahí está el error.

Para mí hay un objetivo común y es que nuestro país mantenga el nivel de polo que siempre tuvo a través del tiempo; formar alto handicaps, que es lo único que no hay en el resto del mundo. Y para nadie es tan importante esto como para los alto handicaps actuales, por una razón muy simple: El 90% de los jugadores de alto handicap, cuando se retiran, alrededor de los 45 años, con toda una vida útil y activa por delante, se dedican o bien a criar, o a comprar y vender caballos:

¿A quiénes se los venden? A los que juegan y viven del polo, o sea los profesionales (cuyo poder de compra va a estar siempre relacionado con su handicap), y a los patrones, que la mayoría de las veces compra caballos asesorado por su profesional de alto handicap, que en el hipotético e indeseable caso que de un día para el otro (y a causa de este nuevo estilo de polo, quien sabe) dejen de surgir aquí en Argentina y comiencen a surgir en Australia, Nueva Zelanda o Sudáfrica, pues estos profesionales y sus patrones por lógica van a gastar su dinero comprando caballos en Australia, Nueva Zelanda o Sudáfrica.

Ya sé que es improbable, pero no es imposible. Por eso creo que los alto handicap en actividad deben tener presente que, de la misma manera que hubo jugadores que les enseñaron y los ayudaron a llegar adonde están, ellos deben hacer lo mismo con los que vienen abajo, sobre todo por su propio bien, y más aún teniendo en cuenta que generalmente los que vienen debajo son sus propios hijos, o sus sobrinos, o los hijos de sus íntimos amigos. Los apellidos invariablemente se repiten.

Creo que fue hace dos años que comenzó a circular un rumor de que un patrón de 4 goles de handicap pretendía jugar el Abierto, contratando a tres de los mejores 5 jugadores del mundo. La AAP, con toda lógica, impulsó una regla que impedía a todo jugador de menos de 6 goles de handicap de participar en los torneos de la Triple Corona. Según tengo entendido hubo una reunión en la Asociación de Jugadores para refrendar esta ley. Los jugadores votaron casi unánimemente a favor de esta nueva regla, demostrando así que son capaces de tener una visión a largo plazo, dejando a un lado sus intereses económicos inmediatos. Se dieron cuenta de que, de aparecer patrones en el Abierto, estaban matando a la gallina de los huevos de oro, porque detrás de este primer aventurado (que no iba a ganar, por supuesto, pero tampoco iba a hacer un papelón) se iban a animar otros, y en tres o cuatro años el Abierto de Palermo iba a ser exactamente igual al polo profesional que se juega en todo el mundo.

Este debate que nos ocupa ahora sobre las reglas persigue el mismo

fin. Mantener lo mejor que tenemos, que sean solo los mejores los que lleguen a jugar ese polo, y que lo hagan al máximo de sus capacidades, como sólo ellos pueden hacerlo, y como más les gusta jugarlo.

Sé perfectamente que el ambiente del polo, como cualquier ambiente, no es un lecho de rosas. Existen internas, celos, rencores, posiciones enfrentadas, etc. Pero más allá de esto, y una de las razones que me impulsaron a escribir este ensayo, es que yo siento que estamos todos dentro del mismo barco, y cuando digo todos estoy diciendo, literalmente TODOS.

Existe algo que quizás suene un poco amplio y difuso, pero es real, se llama Polo Argentino y contiene a todos y a todo. Polo Argentino es el Abierto, la cancha 1 de Palermo, es Adolfito Cambiaso, los Pieres, los Heguy y los Novillo Astrada, es la historia viva del polo, es Juancarlitos, Suárez y Santa Ana, El Trébol y Venado Tuerto, los Menditeguy y los Duggan, los Cavanagh y los Alberdi. Chapa Uno, Chapa II, La Espadaña, Daniel González, Ernesto Trotz, Alex Garrahan y Benjamín Araya. Es la tradición de Abierto de Hurlingham, el de Tortugas, son todos los petiseros, domadores, herreros, ayudantes, talabarteros, Polo Argentino son también los caballos, la Cuartetera, la Jazz, el Colibrí, la Luna, la Minifalda, la Marsellesa, la Birra, la Pureza, es Mariano Aguerre, el Lolo, Lucas, los Mac Donough, los Merlos, Juan Martín Nero, es el Roble Olímpico y las medallas doradas del 24 y del 36, es el bar de Alpi después de los partidos, es Mary y Melito, es Snoopy, es el suplemento especial de La Nación; Polo Argentino es el recuerdo de Gonzalo Heguy andando a fondo en las tardes de Palermo, es Alberto Pedro y sus 20 abiertos ganados, es la Exposición Rural de Julio, es la AACCP y todos los criadores de caballos, es el premio Lady Susan Townley, es Juan Sauro, la Copa Springbook, son los Metropolitanos y la copa República, es el polo del Interior, el Salta Polo Club, Magdalena, Chapaleufú, Guardia del Monte, Medialuna, Ascochinga, Washington, son los torneos de otoño, el Charro Mejicano en El Trébol,

la Balfour en Venado, la copa de La Bandera en el Jockey Club de Rosario, la Belgrano en Suarez, el Campeonato Argentino del Interior; Polo Argentino son los Granaderos el día de la final, es la tribuna de Dorrego, es Norita Heguy corriendo por el medio de la cancha cuando se lastima uno de sus hijos, son los patrones de acá y los de afuera, son los veterinarios y los ingenieros agrónomos, los pilotos, los banderilleros y los camioneros, son también los centros de Embriones, es la Copa Potrillos en Indios y el Intercolegial, es la Copa Myriam Heguy de mujeres, la Copa Estímulo; Polo Argentino son los gauchos de todo el interior del país viendo la final del abierto por ESPN, son los extranjeros, el stand de La Martina en Palermo, es la Copa de Oro de Ellerstina, la de Diamante de La Dolfina, el Polo Tour, los Remates de primavera, son las casi 2000 canchas de polo que hay entre Pilar, Lujan, Cañuelas, Lobos y Monte.

Y Polo Argentino es, por supuesto, cada uno de ustedes que está leyendo este ensayo; son sus abuelos, sus padres, sus hermanos, sus mujeres y sus hijos.

En este país, que padece un mal endémico y una inestabilidad política y económica crónica, con su corrupción, su clientelismo, los desaciertos de los gobernantes en sus políticas agropecuarias, su infinita pobreza desparramada por todo el territorio nacional, nosotros tenemos algo que es oro en polvo, una actividad sólida de la que viven muchísimas familias y en la que somos, indiscutiblemente, los mejores del mundo. Pero no lo hicimos nosotros, lo heredamos de nuestros padres, abuelos, y de todos los amantes del polo que hoy ya no están. Creo que es nuestro deber conservarlo, cuidarlo, cada uno desde su lugar, y hacer todo lo posible para que el Polo Argentino siga siendo el mejor polo del mundo durante mucho tiempo más.

Gracias por su tiempo, un abrazo fuerte para todos.

J.T.

AGRADECIMIENTOS

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Juan Badiola | Santiago Chavanne |
| Adolfito Cambiaso | Julio Bensadón |
| Jorge Tanoira | Horacio Laffaye |
| Ale Agote | Martín Haurie |
| Ernesto Trotz | Jaime García Huidobro |
| Alvaro Pieres | Delfín Uranga |
| Alex Garrahan | Juanchi Lagos |
| Pepe Heguy | Charlie Miguens |
| Gonzalo Pieres | Santi Tanoira |
| Marcos Heguy | Gonzalo Tanoira |
| Bautista Heguy | Hernán Vidou |
| Miguel Novillo Astrada | Claudio Cerviño |
| Juan Martín Nero | Xavier Prieto Astirriaga |
| Mariano Aguerre | María Bensadón |
| Alfonso Pieres | Martín Garrahan |
| Luis Lalor | Germán Zanelli |
| Martín Zubía | Gustavo Sgalla |
| Daniel Gonzalez | Piki Díaz Alberdi |
| Lolo Castagnola | Agustín Merlos |
| Pancho Bensadón | Bill Buchanan |
| Cristian Laprida | Germán Frers |
| Carlos Miguens | Jorge Mac Donough |
| Ramón Franco | Ricardo Díaz |
| Estanislao Ramos | Bárbara Tanoira |
| Alberto P. Heguy | Paco de Narváez |
| Mariano Gonzalez | Daniel Boudou |
| Silvestre Garrós | Héctor Guerrero |
| Horacio Heguy | Juan José Diaz Alberdi (h) |
| Máximo Aguirre Paz | Daniel Meissner |
| Cucho Garrahan | Beto Goti |
| Sebastián Merlos | José Donoso |

ANEXO

GUIA RAPIDA DE IDEAS

Con el objetivo de ordenar un poco todas las ideas que fueron surgiendo en este ensayo, a continuación las expongo a cada una por separado, con un enunciado, una breve explicación y con lo que yo creo que son sus pros y contras. El número de pág. que figura en cada una corresponde a la página en donde se exponen de una manera más extensa los fundamentos de dicha idea.

Las dividí en dos grandes grupos: de posible aplicación inmediata y de posible aplicación a futuro. Las primeras son las que considero que pueden comenzar a probarse esta primavera en algunos torneos de alto handicap. Las segundas, por ser más revolucionarias, creo que van a tomar más tiempo. Sería bueno que pudiéramos empezar a probarlas con los chicos, en la potrillos, el intercolegial, el juvenil, etc. para que ellos se vayan acostumbrando y no sea tan traumático el cambio como lo va a ser para los más grandes.

IDEAS DE POSIBLE APLICACIÓN INMEDIATA

1. REGLA INGLESA

***Enunciado:** Cuando un jugador con la posesión de la pelota tiene un contrario delante a menos de un cuerpo de distancia, sólo puede tocarla una vez y luego debe pegarle o efectuar una jugada. Si este jugador, luego de tocarla una vez, se la deja a un compañero, este debe pegarle de primera o efectuar una jugada.*

PROS:

- Agiliza el juego y le da más velocidad.
- Promueve la anticipación.
- El jugador que defiende no se desespera por sacarle la pelota, con lo cual hay menos fouls.

CONTRAS:

- Si no se prohíben los bloqueos, cada vez va a haber más.
- Los dos buenos de cada equipo van a jugar cada vez más juntos, para no perder la posesión.
- Los jugadores se dan la vuelta para atrás y empiezan la jugada de nuevo (¿se podría prohibir eso?).

(más detalles, ver página 20)

2. DOS A UNO EN ATAQUE (REGLA ANTI-BOQUEO)

***Enunciado:** Ningún jugador que este marcando al jugador que tiene la pelota (estando a menos de un cuerpo de distancia de éste) puede ser tomado ni obstruido.*

PROS:

- Desalienta el amontonamiento de muchos jugadores alrededor de la bocha.
- Desalienta el juego lento.
- Obliga a los cuatro jugadores de un equipo a jugar al polo y no a que dos o tres de ellos se pasen toda la tarde haciendo un trabajo sucio, peligroso, aburrido y feo para ver y para jugar.

CONTRAS:

- No le encuentro ninguna.

(más detalles, ver páginas 14 y 23)

3. BACKHANDER FORZOSO

Enunciado: Si un jugador en defensa (mirando hacia su propio arco), en el momento de llegar a la pelota, tiene a un contrario a menos de un cuerpo de distancia, tiene que pegar backhander si o si. No puede hacer una redondilla.

PROS:

- Agiliza el juego
- Promueve la anticipación.
- Promueve el pase hacia el jugador desmarcado.

CONTRAS:

- Sería difícil de determinar hasta dónde se considera que el jugador esta “apuntando hacia su propio arco”.

(más detalles, página 26)

4. SIN CONTACTO EN EL THROW IN

Enunciado: Los dos equipos deben formar a una distancia de 2 metros uno de otro. El juez tira la pelota por el canal que se forma en el medio.

PROS:

- El juego se hace más ágil.
- No hay caballazos ni gritos.
- Quizás ayude a que haya menos fouls de throw-in (no estoy seguro).

CONTRAS:

- No le encuentro ninguna, más allá de que no cambia mucho.

(más detalles, página 38)

5. PENALES INDIRECTOS

Enunciado: Todos los penales (que no sean ni 60, 40, 30 yardas, ni corner ni lugar entre las 30 y el arco), se ejecutarán de forma indirecta, no pudiendo el jugador que repone el juego volver a pegarle si antes no la toca otro jugador. Compañeros y contrarios deberán formar a 30 yardas de quien repone el juego.

PROS:

- Se reanuda el juego siempre en velocidad.
- Al no poder estar un compañero cerca, el que repone no tiene otra opción que pegarle un palo largo.

CONTRAS:

- No le encuentro ninguna.

(más detalles, pág. 40)

6. TRABADA DEL BACKHANDER

Enunciado: Se permite trabar el backhander de derecho, siempre y cuando el cigarro no este más arriba que la altura del hombro en el momento de la trabada.

PROS:

- Le da un recurso más al jugador que marca, obligando al que tiene la pelota a desprenderse de esta.
- Algunos sostienen que se pegaría más backhander de lo que se pega (yo lo dudo).

CONTRAS:

- Puede provocar una lesión en el brazo del que va a pegar el backhander. (también lo dudo).
- Es difícil de determinar si el cigarro está por arriba o por debajo del hombro en el momento de la trabada, por lo que generaría protestas.
- Estaríamos agregando un foul más, por lo que habría un motivo más para cortar el juego, y lo que se está buscando es lo contrario.

(más detalles, pág. 44)

7. FALLO DEFINITIVO DE LOS JUECES

Enunciado: Cuando cada uno de los dos jueces cobre un foul, el otro juez no podrá cuestionar la sanción ni revertir el fallo consultándole al tercer hombre.

PROS:

- Los jugadores protestarían menos porque su protesta no tendría ninguna influencia sobre el fallo y la penalidad aplicada.
- No se perdería tiempo consultándole al tercer hombre.

CONTRAS:

- ¿Aumentaría el número de fouls por partido? Puede ser, pero no aumentaría el número de veces que se corta el juego, que es lo que nos importa.

(más detalles, pág. 57)

8. SEGUNDO RELOJ PARA MARCAR EL TIEMPO MUERTO

Enunciado: Un reloj digital (ubicado al lado del reloj que mide la duración del chukker) para medir el tiempo adjudicado para ejecutar un penal, sacar del fondo, cambiar un caballo lastimado, jugador lastimado, etc.

PROS:

- Agiliza el juego.
- Evita todo tipo de suspicacias (sobre todo cuando al sacar del fondo el jugador hace tiempo para que cambien de caballo sus compañeros).
- Termina con la polémica de cuántas vueltas se pueden dar para tirar un penal, de cuánto se tarda en acomodar la bocha, y cuán larga hace la vuelta el jugador para pegarle.

CONTRAS:

- Obviamente, que no se puede aplicar en todo el polo que no sea el de la triple corona (por un tema de infraestructura). Pero con el tiempo, los referees van a lograr hacerse un reloj mental y van a poder aplicarlo sin necesidad de consultar un reloj (creo).

(más detalles, pág. 43)

IDEAS DE POSIBLE APLICACIÓN A FUTURO

9. RETENCION DE PELOTA A BAJA VELOCIDAD (GALLOPING)

Enunciado: Cuando un equipo tiene la posesión de la pelota y el desarrollo del juego es lento (al galope o más lento), no pueden pasar mas de x segundos sin que el juego adquiera velocidad nuevamente. Caso contrario se cobrará foul en contra del equipo que tiene la pelota.

PROS:

- Los mismos pros que la regla inglesa, pero más completa, porque ataca el problema desde la raíz. O sea, se castiga justamente lo que no se desea: el juego lento.
- El referee no debe preocuparse por cuantas veces la tocó, o si se dio la vuelta para atrás, etc. Él solo tiene que contar hasta x segundos y luego tocar el pito si el juego no agarró velocidad.

CONTRAS:

- La única duda es si el referee va a poder determinar con precisión desde cuándo empezar a contar, y como hace el jugador para saber cuanto tiempo le queda. (El referee podría gritar “equipo azul, juego lento!” luego de lo cual empezaría la cuenta de x segundos.)

(más detalles, pág. 21)

10. CORRIDA HACIA EL ARCO.

Enunciado: Al jugador que le cometan un foul en ataque va a reanudar la jugada con la pelota parada, desde el lugar adonde le cometieron la infraccion, apuntando hacia el arco rival, con todo el resto de los jugadores detrás suyo. (El jugador que le cometio la falta, 10 yardas detrás suyo, y los otros 6 jugadores a 30 yardas de éste.)

PROS:

- Castiga más duramente el foul en ataque, con el objetivo de que se cometan menos y el juego sea menos cortado.
- Por cada foul que se comete, se reanuda el juego con una de las jugadas más lindas que tiene el polo: un jugador solo corriendo hacia el arco, con un rival persiguiéndolo a poca distancia.

CONTRAS:

- No le encuentro ninguna, más allá de que sea tan revolucionaria que justamente por eso sea imposible de imponer.

(más detalles, pág. 32)

11. BONUS A LOS GOLES DE CANCHA

Enunciado: Cada tantos goles de cancha que logre un equipo en el partido (¿3 o 4?), recibe un gol automático a favor.

PROS:

- Desalienta la búsqueda del foul para conseguir el gol.

CONTRAS:

- El equipo que defiende puede hacer un foul a propósito para evitar un gol de cancha (en ese caso se puede cobrar penal 1).
- En partidos de mediano y bajo handicap, habría que ver quien lleva la cuenta de los goles de cancha (¿el referee?, ¿el del tablero?).

(más detalles, pág. 36)

12. GOL EN CONTRA DE PENALIDAD POR ACUMULACION DE FALTAS.

Enunciado: Cada tantos fouls en defensa que cometa un equipo (¿4 o 5?) Va a recibir un gol automático en contra.

PROS:

- Contribuye a que haya menos fouls por partido.

CONTRAS:

- Fomentaría a los equipos a buscar el foul. Por eso esta regla debería ir junto con la anterior (bonus a los goles de cancha) para que no se juegue al foul.

(más detalles, pág. 37)

13. GOL VALE DOBLE DESDE ATRÁS DE LA LINEA DE 60 YARDAS.

Enunciado: Se marca con cal un semicírculo alrededor del arco a 60 yardas de este. Todos los goles (menos los penales) que se conviertan detrás de esta línea valen doble.

PROS:

- Premia de manera directa los tiros al arco desde lejos, algo muy lindo para ver y muy difícil de ejecutar.

CONTRAS:

- Sería difícil para el referee determinar si quien le pega está delante o detrás de la línea de 60 yardas.

(más detalles, pág. 37)

14. METE GOL SACA DESDE EL FONDO

Enunciado: Cuando un equipo convierte un gol, la jugada se reanuda con un saque desde el fondo (en el mismo arco donde convirtió) por parte de ese equipo.

PROS:

- Se reducirían en un 70% los throw-ins que hay por partido, que para muchos es la causa de varios males.

CONTRAS:

- El equipo que convierte quedaría en desventaja territorial comparado a como es ahora (pero con la posesión de la pelota, que no es poco).

(más detalles, pág. 42)

15. A) PENAL INDIRECTO EN EL SAQUE LATERAL

Enunciado: Cuando la pelota sale fuera de la cancha por las líneas laterales, repone el juego con un tiro indirecto el equipo que no tiro la pelota afuera.

PROS:

- Castiga al equipo que, voluntaria o involuntariamente, tira la pelota afuera, con el objetivo que la pelota no salga tanto afuera y el juego tenga más ritmo.

CONTRAS:

- Motivaría discusiones y protestas entre los equipos sobre quien la tiró afuera.

15. B) THROW IN DE DOS CONTRA CUATRO EN EL SAQUE LATERAL.

Enunciado: El equipo que tira la pelota afuera por las líneas laterales forma con solo dos jugadores en el throw in.

PROS Y CONTRAS:

- Los mismos que 15 a).

(más detalles, pág. 40)

16. PROHIBICION DE CAMBIAR DE CABALLO EN MEDIO DEL CHUKKER.

Enunciado: Se prohíbe cambiar de caballo en mitad del chukker, a menos que un caballo este lesionado.

PROS:

- El polo sería más abierto, más corrido, y el juego más colectivo, como era antes.
- Los caballos tendrían menos desgaste y durarían más (esto no es una opinión unánime, hay opiniones divididas).

CONTRAS:

- Con el training que tienen los caballos de hoy, sería imposible de aplicar.
- Determinar cuando un caballo está lesionado (o acalambrado) es difícil y un tanto subjetivo. La viveza criolla estaría a la orden del día.

(más detalles, pág. 49)

17. LISTA DE 14 CABALLOS PARA TODA LA TRIPLE CORONA.

Enunciado: Los jugadores deberían presentar una lista de 14 caballos antes del primer partido de la triple corona, y no podrían jugar ningún otro que no esté en esa lista durante toda la temporada.

PROS:

- Idem idea anterior.
- Beneficia a los buenos pilotos y perjudica a los malos.

CONTRAS:

- No le encuentro ninguna. Pero sospecho que los principales beneficiados son los que más en contra van a estar.

(más detalles, pág. 50)

18. UN SOLO REFEREE Y DOS ASISTENTES.

Enunciado: un solo referee dentro de la cancha y dos asistentes sentados en un mangrullo (en diagonal uno de otro) en las 60 yardas de ambos lados.

PROS:

- La decisión del referee sería definitiva, motivando menos protestas por parte de los jugadores.
- Su responsabilidad en el partido sería mayor, con lo cual mejoraría su concentración y sus esfuerzos para hacer un buen referato.
- Los jugadores podrían identificar los criterios personales de cada referee.

CONTRAS:

- Al referee se le dificultaría ver todas las acciones desde una distancia lógica (para eso estarían los asistentes).

(más detalles, pág. 57)

INDICE

| | |
|------------------------------|----|
| PROLOGO | 3 |
| 1. LA REALIDAD | 7 |
| 2. LOS CAMBIOS | 17 |
| 3. LOS CABALLOS | 45 |
| 4. LOS REFEREES | 53 |
| 5. LA IMPLEMENTACION | 61 |
| 6. CONCLUSIÓN | 65 |
| ANEXO / GUIA RAPIDA DE IDEAS | 73 |