

Estudo das "Regras de Foot-Ball Association"

pele 1.º Ten. Alvaro Alves dos Santos

A "INTERNATIONAL BOARD"

As regras do foot-ball são ditadas pela "The International Foot-ball Association Board", também conhecida entre nós por "International Board", que é o Conselho Internacional da Inglaterra.

Compõe-se o conselho supremo de oito membros, à razão de dois representantes para cada uma das federações representa-

analizando-as trecho por trecho, como que lhes fazendo a dissecação.

REGRA I

NÚMERO DE JOGADORES. *A partida deverá ser jogada, "no máximo", por onze jogadores de cada lado.*

pe completar-se a qualquer momento. Compreende-se facilmente a permissão; porém, seria desastroso, para uma *équipe*, iniciar a disputa com a falta de grande número de seus elementos sendo até mesmo proibido pelas regras, no caso de entradas pagas, o iniciar-se o jogo com menos de seis jogadores por partido, salvo o consenta a entidade local.

Na *équipe* de foot-ball completa os jogadores assim se distribuem:

—Um arqueiro (*goal-keeper*); dois zagueiros (*backs*), sendo um direito e outro esquerdo; três médios (*halves*), sendo dois médios laterais (direito e esquerdo) e um centro médio; cinco atacantes (*forwards*), dos quais dois extremas ou pontas (direito e

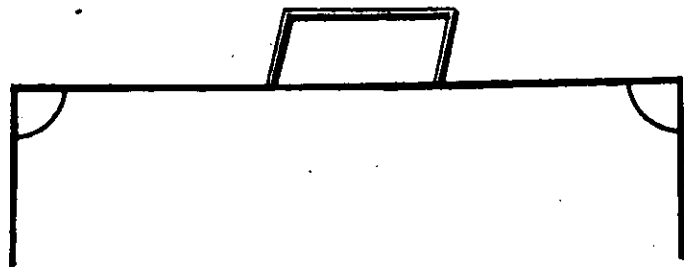
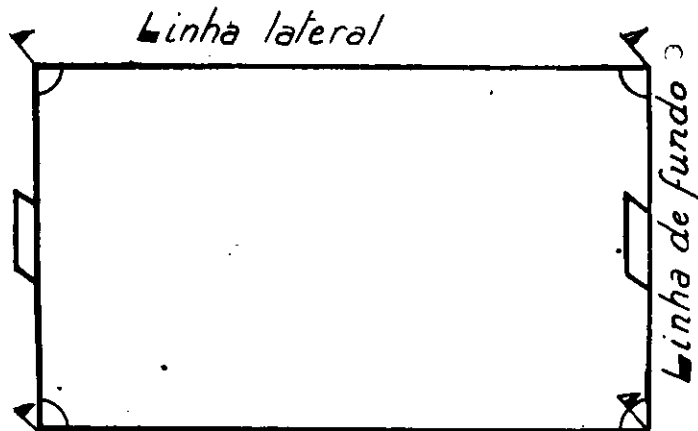


Fig. 1- Linhas limites e a linha de fundo por baixo da meta

tivas das nações do Reino Unido:—A Irlanda—A Escócia—o Paiz de Gales—A Inglaterra propriamente dita.

Ao Conselho Internacional não interessa a organização interna das federações; só se preocupa com suas mútuas relações.

Sua missão é zelar pelos interesses do *foot-ball* e pela aplicação exata de seus princípios e regras.

Poderá, somente, fazer modificações nas regras e ditá-las, bem como, com força de lei, interpretar seus textos que não pareçam bem explícitos.

A autoridade do conselho é reconhecida por todo o mundo, o que se compreende facilmente, em face da ponderação e capacidade técnica sempre evidenciadas nos casos submetidos a seu julgamento.

REGRAS DO "FOOT-BALL"

Feita a ligeira apreciação acima, vamos estudar separadamente, cada uma das regras, comentando-as e, quando necessário,

COMENTÁRIO

Compõe-se a *équipe* de onze jogadores, podendo entretanto o jogo ser iniciado com qualquer número deles, facultando-se à *équi-*

esquerdo), dois meios (direito e esquerdo) e um centro atacante.

...Por acordo, antes do começo da partida, (nunca, porém, quando esta obedeça ao Regulamento de um Torneio) poderá permitir-se a inclusão de substitutos para jogadores confundidos...

Pelo que vemos acima, são proibidas as substituições de jogadores acidentados e que não possam continuar a atuar, exceção feita, quando haja acôrdo prévio, possível apenas nos jogos que não obedeçam ao regulamento de torneios.

No Rio, o regulamento da Liga Carioca de Foot-ball permite a substituição de dois jogadores no decorrer da partida, e o da Associação Metropolitana de Esportes Atléticos (Amea) de três, tenha ou não havido acidentes.

Aconselho, entretanto, a meus alunos que, sempre que tenham de apresentar uma *équipe*, o façam com sua força máxima, evitando posteriores substituições que possam dar a impressão de que o técnico não saiba

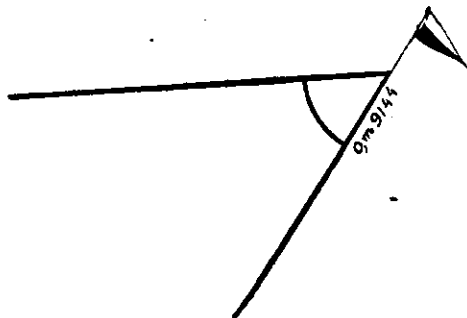
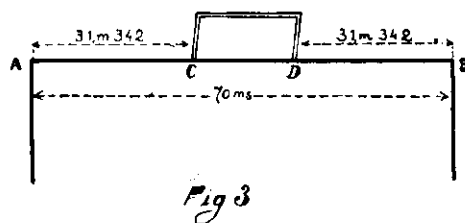


Fig. 2-A bandeiro do canto

sentir seus elementos; a preparação e o treinamento lhe darão oportunidade para o conhecimento perfeito de seus homens e si, no desenrolar da partida, um jogador falha e é substituído, mal julgado será, quem o escalou para a representação sem que esti-



vesse na altura. Substituir jogador confundido, o mesmo não é que fazê-lo por não dar o que dêle se esperava!

DIMENSÕES DO CAMPO DE JÔGO

De acordo com o gráfico anexo, o retângulo do campo estará enquadrado nas seguintes dimensões:

Comprimento máximo—130 jardas, ou 390 pés, ou 118ms.,872.

Comprimento mínimo—100 jardas, ou 300 pés, ou 91ms.,440.

Largura máxima—100 jardas, ou 300 pés, ou 91ms.,440.

Largura mínima—50 jardas, ou 150 pés, ou 45ms.,720.

COMENTÁRIO

Estas dimensões, aproximadas até milímetros, são decorrentes da transformação do sistema inglês para o métrico, usado por quasi todo o mundo. Entretanto, para facilidade, resolvemos expressá-las também em "pés", porque as trenas geralmente consignam numa das faces metros e noutra, pés (*feet*); si se tomarem as dimensões expressas em metros, as frações de centímetros poderão ser desprezadas.

As expressões numéricas acima não impedem que um campo de 130 jardas de comprimento, obrigatoriamente tenha 100 jardas de largura; esta é a largura máxima admitida, podendo um campo com o referido comprimento não chegar a tê-la.

Os limites extremos são determinados; o terreno ditará dentro dêles, quais as dimensões possíveis para o campo. Comumente os campos têm a amplitude média, isto é: 115 X 75 jardas, ou 345 X 225 pés, ou 105ms.,15 X 68ms.,58.

As instruções para torneios devem, entretanto, ser claras, sempre que não obriguem a observação das dimensões regulamentares.

As dimensões máximas convem sejam sempre procuradas. O campo pequeno não permite o desenrolar de ofensivas pelas alas, pois os defensores estão em condições de exercer observação mais constante sobre o ataque adversário; por isto vêm-se con-

stantemente as boas *équipes* sofrerem revezes quando atuam em campos pequenos.

DEMARCAÇÃO DO CAMPO—O campo de jôgo será delimitado pelas chamadas "linhas limites", das quais as das extremidades são as "linhas de fundo" e as dos lados "linhas laterais". Do encontro das laterais com as de fundo resultarão ângulos retos, em cujos vértices colocam-se bandeiras com hastes não menores de 1m.,525 de altura, ou 5 pés.

Uma linha traçada paralelamente às de fundo, dividirá o campo em duas partes iguais. O meio dela será o centro do campo, que deve ser nitidamente marcado; deste ponto como centro e com um raio de 9ms.,144, (10 jardas ou 30 pés) se traçará um círculo.

COMENTÁRIO

As linhas do campo serão marcadas sobre o solo plano e gramado; um bom processo é estender um cordel, fazendo-se ao longo dêle a marca com água de cal; no princípio o trabalho terá de ser repetido, pois rapidamente se desfaz, porém, ao fim de certo tempo, a grama morre por efeito continuado da marcação, tornando-se mais fácil a tarefa. Não se devem abrir valas para demarcar o campo (Internacional Board—16

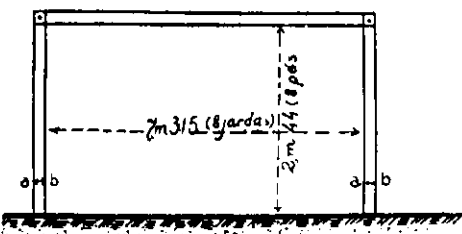


Fig. 4—A meta

de Junho de 1902), pois se tornam perigosas aos jogadores por facilitarem as entorses. É interessante advertir que as linhas que limitam o campo são marcadas nele, isto é, o campo se prolonga até o final das linhas laterais e de fundo.

É indispensável que as de fundo sejam traçadas, sem solução de continuidade, de canto a canto, mesmo na meta (*goal*). Adeante veremos a razão porque.

Todas as linhas medirão a mesma largura dos postes. O círculo central tem utilidade durante as saídas no centro do campo; fora disto, mais nenhuma.

Nos vértices do retângulo como centro e com raio igual a 0m.,914, (1 jarda ou 3 pés) serão traçados arcos de círculo que irão das linhas laterais às de fundo. E' nessa área que deverá ser colocada a bola quando uma

Os juizes verificarão o estado do campo, tendo poderes para impedir o jôgo si o julgarem perigoso aos jogadores.

AS METAS—Serão formadas por dois postes verticais colocados sobre as linhas de fundo, a igual distância das respectivas bandeiras dos cantos, espaçados de 7m.,515 (8 jardas ou 24 pés) e ligados por uma barra transversal, acima do solo 2m.,44 ou 8 pés. A largura máxima dos postes e da barra será de 0m.,125 (5 polegadas)...

COMENTÁRIO

O problema de fixação da meta se reduz ao da demarcação dos postes. Suponhamos que se queira fazer um campo num terreno que permita uma linha de fundo de 70 metros, isto é, um campo de 70 metros de largura. Um bom processo para determinar o lugar de cada poste é o seguinte: a linha de fundo A B (fig. 3) tem 70 metros; subtraímos o espaço entre os postes; isto é, $70 - 7m.,515 = 62m.,685$.

Dividimos êste resultado por 2 e temos $62m.,685 \div 2 = 31m.,342$.

Com a trena e a partir de A, marcamos na linha de fundo 31m.,342, (ponto C), e aí fincamos um poste. O mesmo a partir de B, e marcamos o ponto D, onde fincamos o outro. Temos assim facilmente colocados os dois postes, despreocupados do intervalo entre êles, que estará rigorosamente certo.

Vejamos agora a meta em si:

Consta de dois postes de madeira, (AB e CD) (Fig. 4) plantados verticalmente no solo, sobre a linha de fundo e distantes um do outro de 7m.,315 (8 jardas). Na altura de 2m.,44 (8 pés) são ligados por uma barra horizontal, também de madeira e da mesma espessura ($ab = 0m.,125$ no máximo), formando o conjunto ABCD, com o aspecto de um pórtico, que deverá apresentar, uma rigidez capaz de suportar os choques que serão provocados pelos arremates fortes.

Além disso, devem estar sempre pintados de branco para que se tornem perfeitamente visíveis.

REDE—Atrás das metas colocam-se redes de malha que serão presas aos postes verticais e à barra de um lado, e de outro fixadas ao solo. As redes impossibilitam aos observadores distantes qualquer confusão sobre si a bola tenha passado por fora da meta. Nos nossos campos observamos ainda, atrás das metas, armações de ferro que suportam as redes.

Estas armações têm dado lugar, todavia, a dúvidas pois, uma bola arrematada com violência, penetra na meta e, batendo na viga de ferro, retorna ao campo, deixando

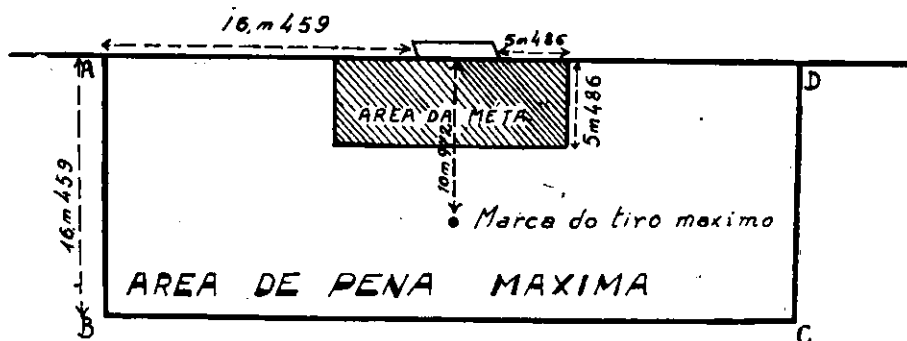


Fig. 5: As áreas da meta e da pena máxima

equipe a fazer sair pela sua própria linha de fundo.

As bandeiras dos cantos, de cores vivas, não terão suas hastes terminadas em ponta, afim de se evitarem perigos para os jogadores.

Tais bandeiras fazem parte integrante do jôgo e não podem ser retiradas dos lugares, sob pretexto algum (fig. 2).

o juiz em situação às vezes embaraçosa. Talvez que o emprêgo de simples cordas extensoras resolvesse a situação técnica, embora ferindo a estética do conjunto.

As dimensões da meta devem ser rigorosamente mantidas, vedando-se aos jogadores o procurarem deslocar os postes ou a barra horizontal. Todo aquele que o fizer intencionalmente, será primeiramente ad-

vertido e na reincidência, expulso do campo. Aos diretores da entidade a quem cabe dar o campo para o jôgo compete o verificarem com antecedência seu estado, o da marcação e das metas, assim como si as redes estão bem colocadas e com as malhas perfeitadas.

AS ÁREAS

A ÁREA DA META

A 5m.,486 (6 jardas ou 18 pés) dos postes, e perpendicularmente à linha de fundo, serão traçadas, de cada lado da meta, linhas de 5m.,486 de extensão, cujas extremidades serão ligadas por uma linha paralela à de fundo, denominando-se a zona delimitada "área da meta".

COMENTÁRIO

É necessário seja a área da meta nitidamente marcada, pois constitui a zona de proteção do arqueiro, onde não poderá ser trancado quando sem a bola na mão, ou

linha de fundo. O espaço compreendido por elas é a área de pena máxima, e onde, face à meta e a uma distância de 10m.,912 (12 jardas) de seu centro exato, marca-se o ponto do qual se tiram as penalidades máximas.

COMENTÁRIO

Vemos assim, que na proximidade das metas são traçados retângulos cujas medidas são rigorosas e invariáveis, e que nenhuma relação mantém com o comprimento ou a largura do campo. O retângulo ABCD é a área de pena máxima.

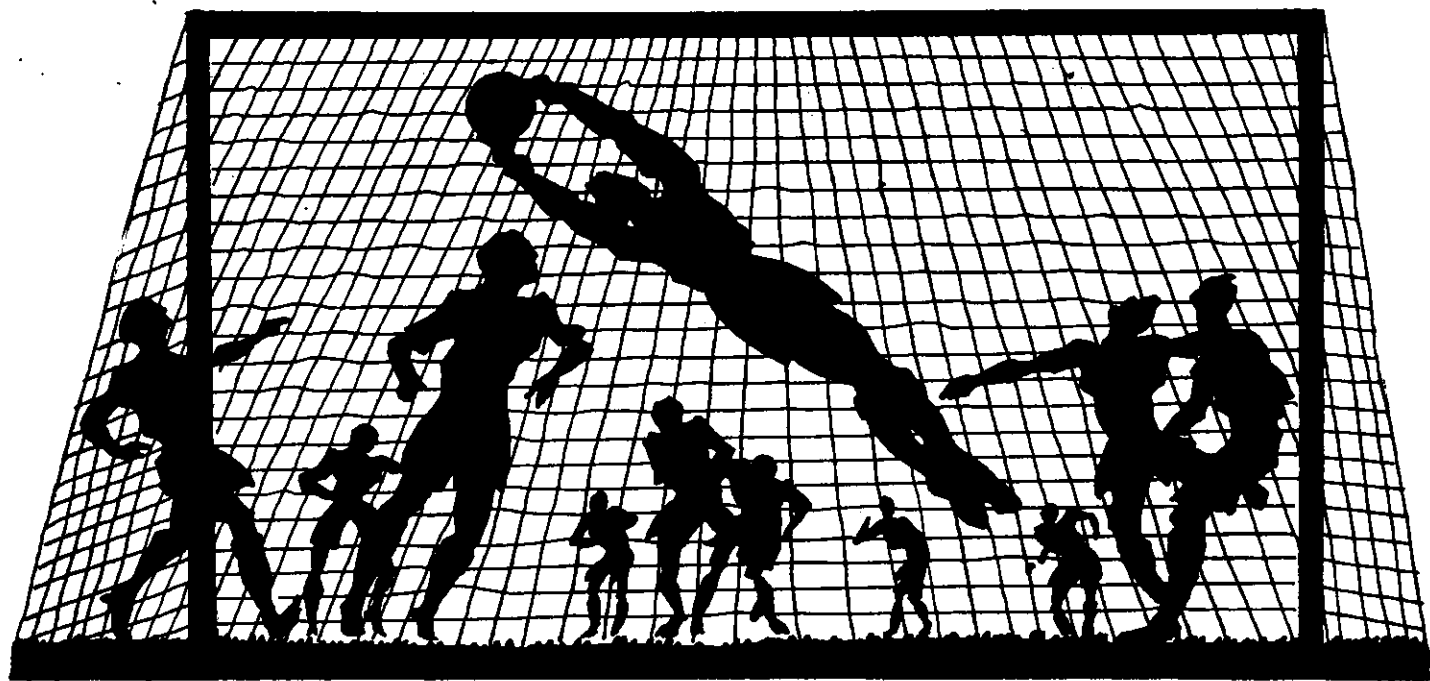
As linhas que limitam esses retângulos lhes devem ser exteriores, isto é, suas medidas serão tomadas dos bordos internos, com exceção da de fundo, onde o serão dos externos. É de notar-se que as infrações cometidas sobre as linhas não devem ser punidas com o tiro máximo (*penalty*).

A largura das linhas será também igual à espessura dos postes, principalmente a que liga um poste ao outro. Explica-se facilmente esta necessidade. Como veremos

interior da área de pena máxima, sofrerem punição muito severa, qual seja o tiro livre (*penalty*) tirado do ponto P, cuja demarcação já expuzemos, e ao qual nos reportaremos oportunamente. Na marcação do campo devem ficar no mesmo alinhamento os seguintes pontos: centros das metas, centro do campo e marcas para o tiro máximo.

As regras, na demarcação do campo, não cogitam de uma área, já de uso em muitos campos europeus.

Ao bater-se o tiro máximo, os jogadores devem ficar a 9m.,144 (10 jardas) da bola, etc., como veremos (Revista n.º 16); ora, da marca, perpendicularmente ao limite da área de pena máxima na direção do meio de campo, a distância é de 5m.,486 (6 jardas) apenas. Assim, vemos que se deve fazer então, a marcação de uma linha cuja distância seja a regulamentar; um arco de círculo com centro na marca do tiro máximo e de raio igual a 9m.,144 (10 jardas). Quando estudarmos o tiro máximo detalharemos este ponto (Revista 16).



quando não esteja atrapalhando um adversário (ver Fig. 5).

A área da meta se encontra incluída na pena máxima.

ÁREA DE PENA MÁXIMA

A 16m.,459 (18 jardas) dos postes e perpendicularmente à linha de fundo, traçam-se também de cada lado da meta linhas, medindo 16m.,450 (18 jardas) de comprimento, que serão ligadas por uma terceira paralela à

adiante, ao estudar outra regra, um ponto será conquistado quando a bola passar, completamente, entre os postes e sob a barra horizontal; ora, si a linha não for da largura dos postes, como poderá o juiz se orientar nos casos duvidosos?

Quando o jôgo atinge as proximidades da meta, a situação da equipe atacada é, de certo modo, crítica. Daí verem-se, muitas vezes, seus jogadores lançarem mão de todos os recursos, mesmo ilícitos, para a defesa de sua meta. faltas que cometidas no

É aconselhável uma inspeção no campo antes do jôgo; pois caso suas linhas não estejam regularmente traçadas, o juiz as fará retificar em tempo, bem como providenciará sobre quaisquer outras falhas sanáveis, relativas à marcação e estado do campo, metas e redes, de responsabilidade da entidade que fornece o campo para a partida.

A BOLA— Seu invólucro, cuja circunferência mínima tem 0m.,685 e máxima 0m.,711, será de couro, não podendo empregar-se na

confeção, qualquer material que constitua perigo para os jogadores.

COMENTÁRIO

Toda partida de campeonato se realiza com bola nova. O invólucro, cujas medidas variam dentro dos limites acima previstos não apresentará qualquer saliência que possa ser nociva aos jogadores. É muito comum verem-se bolas com frisos de cores nas costuras; podem parecer bonitos à vista, porém, trazem como consequência ferimentos aos jogadores, e diminuição de sua resistência. A entidade em cujo campo se realiza o jogo fornece a bola, cumprindo ainda ter outras de reserva.

Importa frisarmos isto. A partida não deve ser interrompida por falta de bola; ora, si a entidade que a fornece não as possui de reserva, havendo um incidente que resulte na inutilização da que está em jogo, como resolver a situação?—Será ela declarada vencida por se não ter desincumbido de uma obrigação. Isto, mesmo que, pelo número de pontos conquistados já lhe sorria a vitória.

Antes do início do jogo, deve o juiz examinar si a bola esta perfeitamente cheia e si estão providenciadas e preparadas as de reserva.

Feitos estes comentários expendamos alguns conselhos sobre as bolas.

Não convem sejam elas sempre cheias com a mesma pressão. Esta dependerá do estado do terreno: para o macio, pressão maior; para o duro, menor pressão.

Em tempo chuvoso, quando o campo está molhado, usam-se as bolas mais leves, pois logo aumentarão o peso ao contacto do solo húmido. Com o campo sêco, o inverso, isto é, bolas mais pesadas.

Não se deve desprezar o protetor de couro para as câmaras de ar, pois evita o contacto com alguma pequena pedra que fatalmente a faria estourar; além disso cumpre dispensar à câmara de ar outros cuidados, taes como: não enchê-la com a bôca, para evitar humidade no seu interior; não lhe amarrar cordão para fechá-la, bastando dobrar-lhe o tubo e fazê-lo assim penetrar sob o invólucro; a propria pressão vedará a saída de ar, com a vantagem de não provocar o corte da borracha.

É mister cuidado no atar (fechar) uma bola, evitando-se o deixar sobre na tira-couro que lhe veia a abertura. Essa tira deve ser chata e, si acaso ficar com a ponta excedendo, será cortada para evitar accidentes.

É conveniente, após cada jogo, seja a bola limpa e engraxada, applicando-se a graxa ao longo das costuras, enquanto não

esvaziada, o que só se dará no dia seguinte ou dois dias depois.

É necessário ainda, evitem-se as causas de deformação da bola. Que fazer? Só utilizá-la no campo, não atirá-la contra muros; não se sentar, nem procurar equilibrar-se sobre ela. São essas as causas mais frequentes das deformações, além, naturalmente, das consequentes de deficiências industriais da fabricação.

Dimensões do campo e peso da bola nas partidas internacionais.

Para partidas internacionais as dimensões do campo serão:

Máximas—109m.,72 (120 jardas) × 75m.,15 (80 jardas).

Mínimas—100m.,58 (110 jardas) × 64m.,00 (70 jardas).

A bola, no começo da partida, deverá pesar de 368 a 425 grammas.

COMENTÁRIO

As dimensões do campo para os jogos internacionais se enquadram dentro dos limites máximo e mínimo previstos para um jogo qualquer. Por isso, pensamos que, sempre possível, devem-se preferir as medidas dos jogos internacionais.

Aconselho mesmo, a meus alunos, a correção a respeito, das regras da C. B. D. onde ha um lapso quanto às medidas mínimas supra citadas.