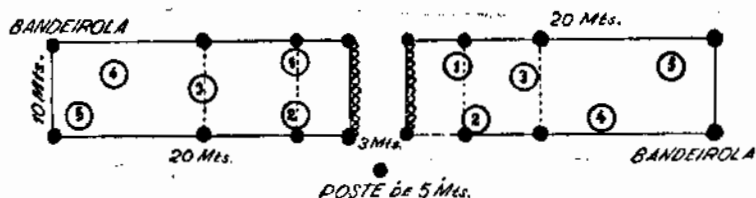


Regras do Jogo de Peteca

CAMPO: — O campo é representado por 2 retângulos de 10 metros de largura por 20 metros de fundo e separados por uma zona neutra, medindo 10 metros de largura sobre 3 de fundo. A zona neutra é limitada por uma rede medindo 1 metro de largura. Um poste de 5 metros de altura (no mínimo) será colocado em um dos lados da zona neutra com uma verga destinada a assinalar a altura dos 5 metros. Esse mastro poderá servir para içar os pavilhões.



PETECA: — A peteca deve ser de pelica ou de couro macio semelhante, cheia de crina animal ou de serragem, medindo o seu corpo um diâmetro de 8 centímetros, tendo o peso variável de 75 a 85 gramas.

EQUIPES: — As equipes são constituídas de 5 jogadores; dois de ataque, os da frente; dois da defesa, os de trás; um de ataque e defesa, o do centro. Ou ainda: dois na frente, dois no centro e um atrás.

PARTIDAS: — As partidas são geralmente em 50 pontos, sendo conquistados 25 em cada campo. A equipe que chegar primeiro aos 25 pontos, deve ocasionar a mudança de campo entre os partidos, podendo haver um descanso de 5 minutos. Para se organizar uma partida, as equipes já estão formadas ou existe um número de jogadores suficientes para formar dois partidos e estes não estão ainda constituídos. No primeiro caso, os capitães tiram a sorte e o vencedor escolherá ou o campo onde prefere jogar o primeiro tempo ou se estes forem idênticos e não houver, portanto, vantagem alguma na escolha acima, ficará êle com direito ao primeiro saque, ao passo que no primeiro caso este será dado pelo partido que perder na escolha do campo. No segundo caso, isto é, quando necessário organizar previamente os partidos, os dois capitães, se houver, ou dois jogadores de igual força, deverão fazer a escolha dos jogadores para constituírem os partidos. Neste caso os dois jogadores que vão fazer a escolha, tirarão a sorte para ver qual escolhe o primeiro jogador, cabendo ao outro a do segundo; depois o primeiro escolherá um novo jogador para seu partido, que será o segundo, e assim por diante, até completarem as equipes. Depois de assim constituídos os partidos, não será mais necessário tirar a sorte acima descrita para a escolha de campo, pois, subentende-se, que o capitão que escolheu em segundo lu-

gar, isto é, o que perdeu a sorte, terá direito agora a escolher o campo ou saque, como descrito anteriormente.

JOGO: — A equipe que por sorte perdeu na escolha de campo dará o primeiro saque ou início da partida. O saque deve ser atirado para cima, de modo que passe, no mínimo na altura do peito dos jogadores adversários que estiverem na frente. Para efeito do saque, os jogadores da frente devem ficar na linha média do campo e toda a peteca que passar na altura do peito desses jogadores, caindo dentro do campo, será válida, não acontecendo o mesmo quando por fora das linhas finais ou passar por baixo do peito dos jogadores da frente. Três saques máus correspondem à perda de um ponto pela equipe sacadora. São considerados saques máus os que não atingirem ou passarem abaixo do peito dos jogadores colocados na linha média para recebê-lo, os que passando por cima dos jogadores caírem além das linhas que limitam o campo longitudinalmente e os que caírem fora dos seus limites laterais. Salvo o saque, os jogadores podem lançar a peteca em linha tensa, uma vez que passe acima da cintura dos jogadores atacantes adversários e que o arremesso não seja de cima para baixo.

Toda vez que um dos seus jogadores cometer uma das seguintes faltas, o partido perderá um ponto: bater mais de três vezes a peteca; prendê-la entre os dedos, contra o corpo ou algum objeto; levantar as duas mãos para apanhá-la; rebatendo a peteca, jogá-la por cima dos limites do campo.

Toda a peteca lançada da zona neutra voltará à equipe que lançou para ser dado novo saque. Sempre que um ponto não for conquistado dentro da regra, será nulo e voltará à equipe que o fizer para novo saque. Salvo nos saques, em que os jogadores têm posição determinada para receber a peteca, os jogadores atacantes devem esperá-la do adversário para efeito de altura em que ela deve ser recebida, até distante no máximo 5 metros da linha neutra, quer dizer, na quarta parte do campo. A peteca só poderá ser deixada nas proximidades da rede quando for lançada de baixo para cima (é o que se chama uma deixada) e atingirá a altura mínima de 5 metros, podendo essa altura ser atingida ainda no campo da equipe que fez o arremesso.

TÁTICA DO JOGO: — Em geral, os jogadores que recebem o saque são os de trás e passam a peteca o mais rapidamente possível a um dos da frente, que com forte arremesso a envia ao campo contrário, procurando atirar no lugar em que seja mais difícil apanhá-la, isto é, procurar descolocar um dos jogadores adversos ou aproveitar u'a má disposição adotada pelo partido contrário, ou ainda descobrir o ponto ou pontos fracos (jogadores menos hábeis) e lançar especialmente contra êles a peteca.

Em princípio, os jogadores de trás são os que apanham, recebem a peteca e passam aos da frente, que por sua vez são os que geralmente se encarregam de sacá-la ou arremessá-la ao campo contrário.