



BOLA MILITAR

1.º TEN. LAURO PARAENSE Instrutor da E. M. de Rezende

A Bola Militar é o jogo militar por excelência, preenchendo todas as características de agressividade, rudeza e simplicidade de execução, interessa maior número de praticantes que qualquer desporto coletivo. O espírito de equipe é desenvolvido e cultivado em elevado grau. Não há modalidade de trabalho físico que mais agrade aos soldados.

No II Campeonato Olímpico Regional da 4.ª R. M., realizado em Juiz de Fora, foi incluída a bola militar e disputada pelas Unidades daquela Região com absoluto êxito, despertando o mais vivo entusiasmo dos jogadores e assistentes.

As regras do jogo foram organizadas pela Comissão Desportiva Regional de então. Introduzimos algumas modificações nessas regras, pela experiência da prática, visando movimentar mais o jogo, trazendo-as então para a Escola Militar, que a título provisório, podem ser adotadas nos corpos de tropa, enquanto não forem fornecidas as oficiais, elaboradas pelo D. D. F.

REGRAS DO JOGO

CAPITULO I

A bola militar é jogada por duas equipes de dezenove jogadores cada uma. O objetivo de cada equipe é fazer o maior número possível de pontos, arremessando a bola ou ultrapassando com ela os postos da meta adversária, evitando perder a posse da pelota.

REGRA I

CAMPO DE JOGO

A) — Dimensões:

1) O campo de jogo é retangular, medindo no máximo 120x90 ms. e no mínimo 30x45 ms.

B) — Marcação:

2) O campo será marcado por linhas bem visíveis, com 19 cms. de largura. Estas linhas denominam-se "laterais" (as maiores) e "de fundo" (as menores).

3) Em cada canto será colocada uma bandeira com 1,50 m. de altura e cujo mastro não deverá ser pontegudo.

4) Na metade do campo será traçada uma linha transversal de lado a lado.

5) O centro do campo será assinalado por uma marca apropriada, ao redor da qual traçar-se-á um círculo com 9,15 ms. de raio.

C) — Metas:

6) Colocadas no centro de cada linha de fundo, serão constituídas por dois postes verticais, equidistantes das bandeiras de canto e distando, um do outro, 7,32 ms. (medidos por dentro). Serão ligados por uma barra horizontal, cuja face inferior ficará a 2,44 ms. do solo.

7) As larguras e espessuras do poste e barras não excederão de 12 cms.

8) A meta deverá ser guarnecida, por trás, com rédes, convenientemente sustentadas na barra e nos postes, devendo tocar o chão.

9) A réde deverá permitir livre movimento ao arqueiro.

D) — Área de meta:

10) A 5,50 ms., dos postes da meta traçar-se-ão, em cada meio campo, duas perpendiculares à linha de fundo, cujas extremidades serão ligadas por uma linha. As linhas perpendiculares deverão ter 5,50 ms. de comprimento.

O retângulo formado pelas linhas acima constituirá a "área de meta".

E) — *Área de pena máxima:*

1) A 16,50 ms. dos postes da meta, traçar-se-ão, em cada meio campo, duas perpendiculares à linha de fundo, cujas extremidades serão ligadas por uma linha. As linhas perpendiculares deverão ter 16,50 ms., de comprimento.

O retângulo formado pelas linhas acima constituirá a “área de pena máxima”.

12) A 11 ms. do ponto central da linha de fundo, e, sobre uma perpendicular imaginária a

te de couro o seu envulcro. Suas dimensões serão: a) seção elítica - - 0,75 ms.; b) seção circular 0,60 ms.

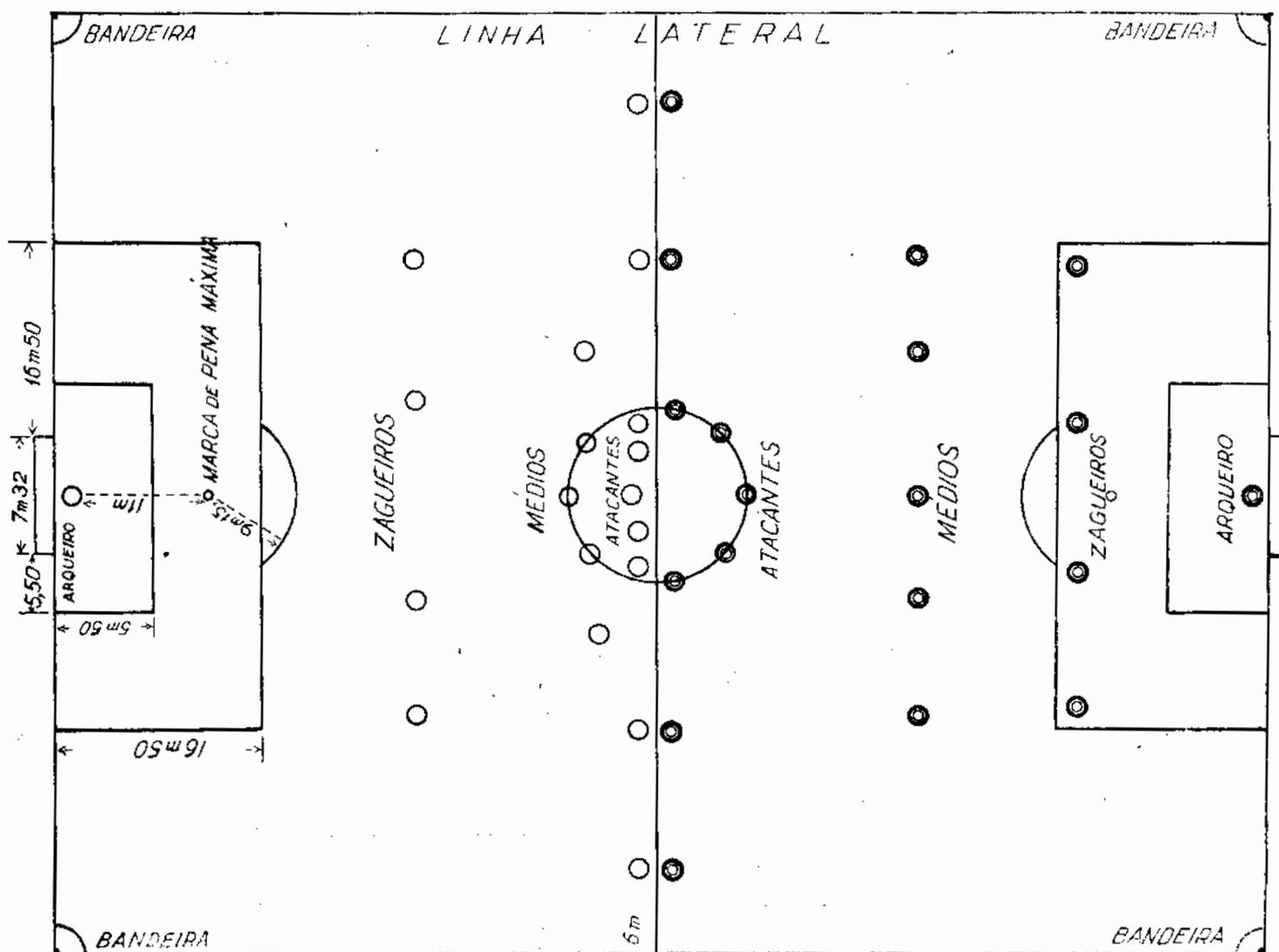
14) deverá pesar cerca de 400 gramas, sendo admissível uma tolerância de 20 gramas para mais ou para menos.

REGRA III

ORGANIZAÇÃO DA EQUIPE

A) — *Número de jogadores:*

16) A partida será disputada por duas equi-



LEGENDA

- - JOGADORES DA EQUIPE QUE DER A SAÍDA
- - JOGADORES DA EQUIPE QUE NÃO DER A SAÍDA

esta linha, far-se-á uma marca que será a do “tiro de pena máxima”.

13) Tendo-se a marca do “tiro de pena máxima” como centro, descrever-se-á um arco, com 9,15 ms., de raio, fora da “área de pena máxima”, formando, assim, a meia lua.

REGRA II

A BOLA

A bola será bi-ogival, sendo obrigatoriamente

pes compostas de 19 (dezenove) jogadores efetivos e 3 (três) reservas cada uma.

17) Os jogadores serão assim distribuídos: 1 (um) arqueiro; 4 (quatro) zagueiros (dois direitos e dois esquerdos); 5 (cinco) médios, sendo 2 (dois) direitos, 2 (dois) esquerdos e 1 (um) centro-médio; 9 (nove) atacantes, sendo 2 (dois) extremas (direita e esquerda), 3 (três) meias direitos e 3 (três) meias esquerdas e 1 (um) centro-avante.

18) Um dos jogadores desempenhará as funções de "CAPITÃO DA EQUIPE".

19) Os quadros deverão estar, obrigatoriamente, completos no início da partida, podendo, entretanto, serem desfalcados de qualquer número de jogadores no transcurso da mesma.

20) Os jogadores serão numerados, nas costas, com números de dimensões 0,20x0,10 ms.

B) — *Substituições:*

21) As equipes terão direito a fazer 5 (cinco) substituições no decorrer da partida, sendo duas destinadas, exclusivamente, ao arqueiro; as outras três destinam-se à de qualquer dos demais jogadores.

22) Os jogadores poderão trocar livremente de posições, entre si, durante o jogo. Excetua-se o arqueiro, cuja troca, que será contada como substituição, só poderá ser feita com o conhecimento do juiz.

23) As substituições só se farão estando a bola morta e mediante aviso do apontador ao juiz.

24) O jogador substituído poderá retornar ao jogo uma única vez, não se contando este retorno como substituição.

Penalidade: O quadro que substituir qualquer jogador sem conhecimento do juiz será punido com 1 (um) tiro de pena máxima.

REGRA IV

EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

25) Camisa de meia sem manga, calção e sapatos de tenis.

26) O arqueiro usará uma camisa com mangas até os punhos e com cores que o distingua dos demais jogadores.

27) Os jogadores não poderão usar nenhum objeto que possa molestar os adversários. As unhas deverão ser cortadas.

REGRA V

AS AUTORIDADES DO JOGO E SEUS DEVERES

28) As autoridades serão: 1 (um) juiz, 4 (quatro) fiscais de linha, 1 (um) cronometrista e 1 (um) apontador.

A) — *Deveres do juiz:*

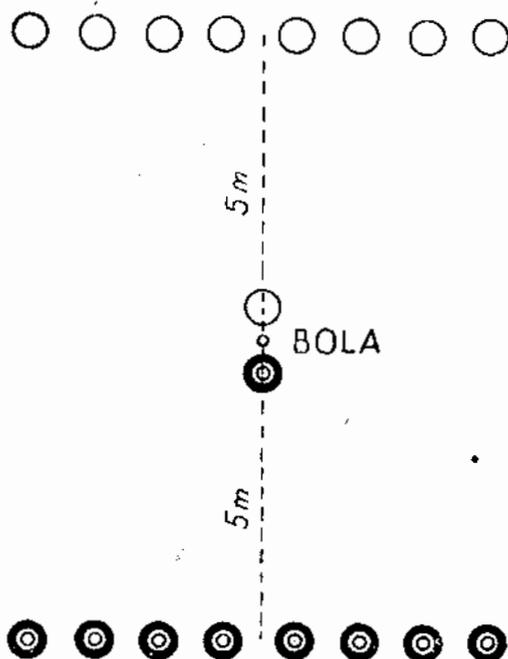
29) Ao juiz compete: a) dirigir a partida, sendo responsável pela observância das regras do jogo; b) determinar os descontos de tempo; c)

decidir quando a bola está morta ou jogo; d) indicar ao apontador o valor do tento feito; e) punir todos os jogadores faltosos; f) resolver todos os casos omissos nestas regras; g) assinar a súmula do jogo, nela assinalando qualquer alteração ocorrida no mesmo.

B) — *Deveres dos fiscais de linha:*

30) Aos fiscais de linha compete: a) auxiliar o juiz conforme as determinações deste; b) indicar o local onde saiu a bola (lateral ou fundo) mostrando quem deve repô-la em jogo; c) auxiliar o juiz na marcação das faltas.

PARALELA A LINHA DE FUNDO



PARALELA A LINHA DE FUNDO

C) — *Deveres do apontador:*

31) Ao apontador compete: a) escrever na súmula o nome e o número dos jogadores dos partidos disputantes; b) anotar os pontos conquistados de acordo com a determinação do juiz; c) registrar na súmula o início e o fim de cada tempo, bem assim os descontos de tempo; d) registrar na súmula as substituições previstas nesta regra; e) avisar ao juiz, quando a bola estiver morta, das substituições a serem feitas.

D) — *Deveres do cronometrista:*

32) Ao cronometrista compete: a) avisar, por meio de um apito, ao juiz, o início e o final de cada meio tempo da partida; b) descontar os tempos determinados pelo juiz; c) avisar ao juiz quando faltarem 3 (três) minutos para o início do segundo meio tempo.

E) — *Uniforme das autoridades:*

33) As autoridades do jôgo, usarão uniformes que os distingam dos dos quadros disputantes. Recomenda-se: Calças, sapatos de tenis ou de bola ao cesto e camisas com mangas.

F) — *Material de contrôle:*

34) Dois apitos de sons diferentes, um para a mesa e o outro para o juiz; dois cronômetros: um para a contagem do tempo de jôgo e outro para contrôle dos descontos de tempo; quatro bandeirolas — para os fiscais de linha.

REGRA VI

DURAÇÃO DO JÔGO

35) A partida será disputada em dois períodos iguais de 30 (trinta) minutos cada um, com um descanso de dez minutos entre êles.

ESCOLHA DO CAMPO

36) O juiz tirará a sorte para a escolha do campo ou da bola. Si o quadro favorecido escolher o campo, ao adversário tocará a bola, devendo por êste ser dada a saída; si o quadro favorecido pela sorte preferir a bola, ao outro caberá o campo.

37) No segundo meio tempo os quadros trocarão de campo, sendo a saída dada pelo quadro que não a deu no primeiro tempo.

38) A metade do campo ocupada por um quadro, durante o jôgo, denomina-se *campo próprio*, enquanto que a outra denomina-se *campo adversário*.

DISPOSIÇÕES DOS JOGADORES

39) O dispositivo para a saída do jôgo consta do quadro anexo.

SAÍDA DO JÔGO

40) Ao apito do juiz para o início do jôgo o centro atacante, do quadro a que couber a saída, lançará vivamente a bola para trás, por entre as pernas, a um companheiro que se encontre no círculo central.

41) a bola estará em jôgo logo após ser arremessada pelo centro-atacante.

42) A saída do jôgo nas condições acima terá lugar:

- a) no início de cada período do jôgo;
- b) sempre que for marcado ponto,

PENALIDADES

43) Havendo qualquer infração desta regra, será dada nova saída, salvo o caso de ter sido a bola tocada, pelo jogador do centro, que a impulsionou, antes de ter sido tocada por outro qualquer jogador. Nêste caso será concedido um *tiro livre* ao quadro adversário.

BOLA MORTA E EM JÔGO

45) A bola estará morta:

- a) quando tiver atravessado inteiramente as linhas, lateral, de fundo, e de meta;
- b) sempre que a partida seja interrompida, pelo juiz, por qualquer motivo.

46) À exceção dos casos acima, a bola estará em jôgo durante todo o transcurso da partida, inclusive:

a) si ressaltar de um poste da meta, barra transversal, ou mastro das bandeiras de canto para dentro do campo de jôgo;

b) si bater no juiz ou nos fiscais de linha quando estiverem dentro de campo.

CONTAGEM DOS PONTOS

47) Será marcado ponto sempre que a bola atravessar a linha de fundo, entre os postes da meta e por sob a barra transversal.

48) Contar-se-á:

a) 1 (um) ponto quando a bola, impulsionada, transpuser a meta nas condições acima;

b) 2 (dois) pontos quando a bola, carregada por um ou mais jogadores, transpuser a meta.

51) Vencerá a partida o quadro que marcar maior número de pontos; caso não seja marcado ponto ou haja igualdade de pontos marcados pelos quadros disputantes, a partida estará empatada.

REGRA VII

TIROS LIVRES

A) — *De meta*:

52) Quando a bola, impulsionada por um atacante, transpuser inteiramente a linha de fundo, do campo adversário, pelo ar ou pelo chão, será reposta em jôgo mediante o "tiro de meta", dado por um jogador do quadro atacado. A bola será colocada no angulo da meta correspondente ao lado por onde saiu a bola, ou no meio da linha paralela ao arco, si a bola passou por cima de sua barra superior.

53) O arqueiro poderá receber a bola nas mãos e pô-la em jôgo impulsionando-a com o pé.

B) — *De infrações*:

54) Para executar o tiro punitivo de infração (Regra XI) a bola será colocada no próprio local onde se encontrava o infrator ao cometê-la.

C) — *De pena maxima*:

55) Este tiro será batido da marca correspondente (Regra XIV) por qualquer jogador do quadro beneficiado.

56) O jogador que bater o tiro deverá impulsionar a bola, procurando colocá-la na meta visada. Não poderá passá-la a qualquer companheiro.

57) O arqueiro poderá ocupar qualquer posição que lhe convir sôbre a linha de fundo limitada pelos postes, podendo movimentar-se sôbre ela.

58) Si a bola for rebatida pelo arqueiro ou devolvida pelas balizas para dentro de campo, qualquer jogador poderá jogá-la, legalmente, tentando a conquista do ponto.

D) — *De canto*:

59) No caso da bola transpor a linha de fundo, do "campo próprio", do jogador que a impul-

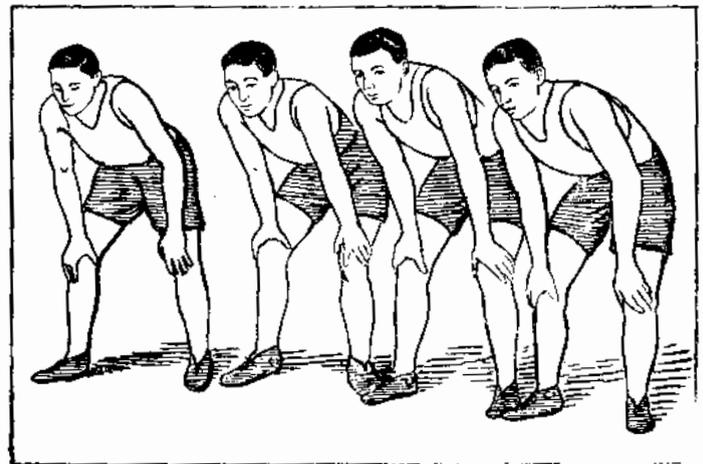
sionou, será o quadro dêste punido com um tiro livre batido por qualquer jogador adversário. A bola será colocada dentro do arco de círculo traçado no canto mais próximo do ponto onde saiu.

E) — *Execução de tiros livres*:

60) A impulsão da bola, em todos os tiros livres, será dada com o pé, sendo válido o ponto conquistado por esta forma.

61) Os jogadores dos quadros disputantes manter-se-ão, ao ser batido um tiro livre, a uma distância mínima de 9,15 ms., da bola.

62) No tiro de pena máxima, além da manutenção da distância acima, os jogadores deverão colocar-se atrás da linha da bola, ficando sôbre a



linha limite da área de pena máxima e o arco do círculo traçado de acôrdo com a Regra I, n. 13.

PENALIDADES

63) Si houver infração das determinações supra far-se-á com que:

a) seja batido o tiro novamente, si a infração for cometida por qualquer elemento do quadro punido;

b) seja revertida a penalidade em favor do outro quadro, si a infração for cometida por elemento do quadro favorecido, sendo a penalidade cobrada no ponto em que se deu a última infração.

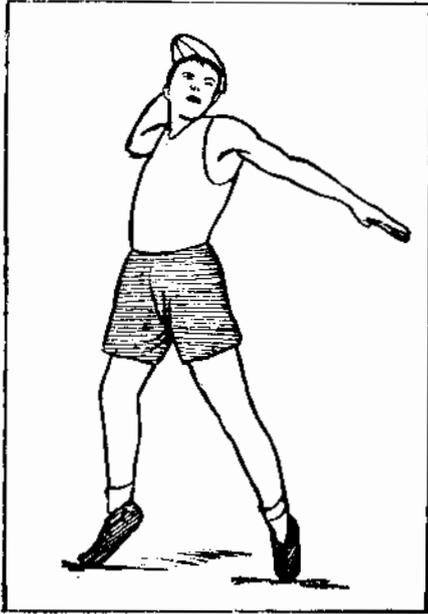
Nota: — Si resultar ponto, no caso da letra a, o tiro não será repetido e o ponto válido; e no caso da letra b o ponto será anulado.

REGRA VIII

ARREMÊSSO LATERAL

64) Desde que a bola transponha a linha lateral, será reposta em jôgo por qualquer jogador do quadro oposto ao daquele que tocou a bola por último, mediante um arremêssô feito do próprio ponto por onde saiu a bola.

65) O arremêso lateral poderá ser feito com uma ou ambas as mãos, devendo o jogador, que o fizer, ter os pés fóra da linha lateral, e manter-se parado (poderá erguer-se sôbre as pontas dos pés).



PENALIDADES

66) Si o arremêso for executado ilegalmente, outro será ordenado em favor do adversário.

67) Si o jogador que executou o arremêso tocar a bola, antes que outro jogador qualquer o faça, será o seu quadro punido com um tiro livre.

RÉGRA IX

O BÓLO

68) Com o fim de disputar a bola ou tentar uma conquista de ponto duplo, um ou mais jogadores, de um mesmo quadro, poderão segurar o adversário de posse da bola, e carregá-lo em direção à meta por êle defendida.

69) Ao aglomeramento resultante da intervenção acima, chama-se "bolo".

70) Não poderão intervir no "bolo" mais que cinco jogadores de cada quadro.

PENALIDADE

71) O "bolo" não poderá ter uma duração superior a 20 segundos.

72) Formado o "bolo" o juiz controlará a duração acima, devendo contar, pausadamente, de 50 a 80. Ao atingir êste último número apitará para desfazer o "bolo" formado.

73) Um tiro livre será concedido contra o quadro que fizer o "bolo" com mais de cinco jogadores.

(Continua no próximo número)
