

JOGOS MILITARES

SALLI SZAJNFERBER

1.º Tenente Instrutor

Dentre as modalidades de trabalho físico que o C-21-20 (Manual de Educação Física Militar) prescreve figura como das mais exuberantes a dos jogos militares.

E compreende-se tal inclusão pelas características desta atividade; com sua prática sempre aceita com alegria pelos homens desenvolvem-se ao máximo as qualidades físicas, as qualidades morais e também a qualidade intelectual do raciocínio rápido, tão necessária nos atuais conflitos, onde a variedade das ações se sucede vertiginosamente. Estas são, pois, as qualidades desenvolvidas individualmente, mas no conjunto, é que o jogo militar tem sua maior vantagem como instrução de soldados: é o de lutar para sobrepujar o adversário, sendo para isto tão agressivo quanto preciso — é ter na paz o panorama moral da guerra, é o lutar para vencer.

A qualidade essencial do jogo militar é a agressividade como vimos; é necessário ainda que ele seja de simples execução e que interesse grande número de participantes.

Dentro dessas idéias é que se está elaborando o Manual de Jogos Militares, e do qual vamos apresentar dois tipos.

I — FUTEBOL EMARANHADO

... *Número de jogadores* — Equipipes de igual número, até 200 de cada lado.

Material — 4 a 8 bolas de futebol, dependendo do número de participantes de cada quadro; uma bola deve ser reservada para cada 25 homens.

Terreno — Campo de futebol ou área de 60 x 100 ms.

Jogo — As bolas são colocadas no meio do campo, com cerca de 10 ms. de intervalo. Na saída os homens enfileiram-se na própria linha de fundo e a um sinal, lançam-se para as bolas, tentando chutá-las para a linha de fundo do adversário. Os jogadores podem segurar o adversário em qualquer momento, porém não o podem brutalizar (dar socos, pontapés, tapas); pela violação desta regra

o transgressor é posto fóra de jogo, e seu quadro punido com um tiro livre indireto no local onde a falta ocorreu; não é permitido tocar a bola com qualquer parte do braço abaixo do cotovelo (exceção feita para o goleiro), também esta falta será punida com um tiro livre indireto; em todas as penalidades cobradas os adversários devem afastar-se cinco metros, pelo menos. Os arremessos laterais serão cobrados como no futebol.

Número de juizes — Um juiz para cada bola.

Contagem — Cada vez que uma bola atravessa a balisa onde está o goleiro, marca-se um ponto; quando a bola ultrapassa a linha de fundo é considerada morta e fóra de jogo; este se prolonga até que todas as bolas se tornem mortas. Neste caso o jogo é recomeçado como no início da partida.

Observação — Para haver maior ação por parte dos jogadores as bolas deverão estar um pouco vãsias, ou mesmo, que elas sejam substituídas por capões cheios de trapos ou papéis.

II — BASQUETEBOL GIGANTE

Número de jogadores — 20 a 80 de cada lado (varia com o terreno disponível).

Material — 1 bola de basquete.

Terreno — Campo de futebol, ou área de 60 x 100 ms.

Jogo — A saída é dada no meio do campo entre dois adversários, lançando-se a bola para o alto; a bola deve ser conduzida como no basquetebol, sendo permitido todo e qualquer contato pessoal (inclusive abraçar o adversário). O objetivo é fazê-la atravessar a meta adversária. Haverá arremessos laterais e escanteios. Qualquer infração é cobrada por um lance livre indireto no local em que ocorreu, devendo os adversários guardar uma distância de cinco metros no mínimo. O jogo é feito em dois períodos de tempo, havendo mudanças de campo.

Contagem — À cada bola que vazar o goleiro na meta, contar-se-á um ponto.

