



BOLA MILITAR

(Conclusão do publicado no número anterior)

REGRA X

BOLA AO CHÃO

74) O juiz dará "bola ao chão" quando:

- o "bôlo" não se decidir nos 30";
- não puder determinar a que quadro pertence o arremêso lateral;
- no reinício do jogo (Regra VI n. 45, alínea b);

75) A bola ao chão será dada entre os dois jogadores adversários que:

- disputem mais estreitamente a posse da bola, no bôlo;
- tenham tocado a bola por último, no caso de bola fora;
- sejam designados pelo juiz (Regra VI, n. 45, alínea b).

76) Os jogadores entre os quais for dada "bola ao chão", postar-se-ão frente a frente, mantendo um afastamento das pernas, suficiente para dar livre passagem à bola, costas para sua defesa, ambas as mãos colocadas nos joelhos. Ao soar o apito do juiz, os jogadores disputam a bola colocada no chão, arremessando-a, por entré as pernas, para trás. Os demais jogadores colocar-se-ão em linha, em qualquer número, a cinco metros atrás do disputante da respectiva equipe (3.ª figura da ordem).

77) Não poderão segurar a bola, antes que seja tocada por outro qualquer jogador; são obrigados a impulsioná-la para trás à sua equipe. As mãos só abandonam os joelhos ao som do apito.

78) Quando a "bola ao chão" ocorrer no interior da área de pena máxima, a bola será disputada na marca do tiro de pena máxima.

Penalidade:

79) Punir-se-á com um tiro livre ao quadro cujo jogador infringir o prescrito acima.

REGRA XI

DEVERES DOS JOGADORES

80) Ao Capitão da equipe compete:

- apresentar o quadro ao apontador, apresentando-lhe os esclarecimentos que forem solicitados pelo mesmo;
- fazer, ao juiz, ponderações cabíveis dentro destas regras;
- manter a disciplina do quadro em campo, pela qual será o único responsável;
- determinar a troca de posições entre os jogadores quando julgar necessário;
- pedir tempo para as substituições a serem feitas no quadro;
- dirigir-se à mesa com permissão do juiz, quando o jogador substituto estiver fora do jogo;
- saber, por intermédio do juiz, o tempo e a contagem da partida.

81) Ao jogador compete:

- apresentar-se ao juiz e ao apontador quando houver uma substituição (tanto o substituto como o substituído);
- interromper, imediatamente, qualquer jogada ao ouvir o apito do juiz, deixando a bola onde esta se encontrar;
- apresentar-se ao juiz quando tiver que abandonar o campo, mesmo sem ser substituído, salvo caso de impossibilidade decorrente de acidente;
- cumprir tôdas as determinações das autoridades da partida; em caso de dúvida dirigir-se ao juiz, por intermédio do Capitão da equipe.

82) Todo jogador pode:

- correr, tendo a bola segura ou batendo-a e rebatendo-a no chão, com o fim de arremessá-la às redes adversárias, ou fazer um passe a um companheiro;

- b) cabecear a bola;
- c) esquivar-se de um ou mais adversários que procuram impedir sua progressão;
- d) segurar, pelo tronco ou braços, ou trancar, licitamente, o adversário de posse da bola, visando disputar-lhe esta posse ou formar o "bôlo";
- e) empregar os recursos da letra *d* contra o arqueiro contrário, desde que ele esteja fora de sua "área de meta".

83) O arqueiro pode socar a bola ou rebatê-la com qualquer parte do corpo, à exceção do pé, desde que se encontre dentro de sua área de pena máxima. Fora destes limites, o arqueiro, será considerado um jogador igual aos demais.

REGRA XII

INFRAÇÕES E PENALIDADES

A) — *Infrações*

- 84) Constituem infrações:
- a) dar sôco na bola, ou batê-la com o pé, salvo os casos especificados nestas regras;
 - b) atacar de qualquer maneira o adversário sem a bola;
 - c) segurar pelas pernas ou pescoço do adversário com ou sem bola;
 - d) segurar, trancar ou carregar sobre o arqueiro, estando êste dentro da sua área de meta;
 - e) calçar o adversário, com a boal, ou agachar-se na frente ou atrás do adversário com o intuito de derrubá-lo;
 - f) atacar de maneira perigosa ou violenta o adversário, trancando-o ou empurrando-o pelas costas;
 - g) maltratar ou agredir qualquer adversário ou autoridade do jôgo;
 - h) não cumprir qualquer determinação das autoridades do jôgo;
 - i) impulsionar a bola, ou progredir na jogada, depois de haver o juiz determinado a interrupção do jôgo;
 - j) reclamar das decisões do juiz ou seus auxiliares;
 - l) dirigir-se aos espectadores, ou portar-se de maneira inconveniente em campo;

- m) receber de qualquer elemento ligado a seu quadro, instruções relativas ao jôgo, no transcorrer da partida;
- n) entrar ou sair do campo sem autorização do juiz.

Nota — É permitido fazer a "parada" com o corpo, evitando que um adversário interfira na jogada.

B) — *Penalidades:*

85) Punir-se-á com um tiro livre o quadro cujo jogador cometer uma das infrações constantes das letras *a, b, c, d, e, f, m, n*.

86) Sofrerá a punição acima, agravada com a pena de expulsão, a infração da letra *g*.

87) As infrações *h*, *j*, e *l* serão punidas com advertência e arremêso lateral, quando cometidas a primeira vêz.

88) Conforme a gravidade de qualquer das infrações acima, o juiz poderá expulsar o infrator, punindo ainda o quadro com um tiro livre.

89) Quando ocorrer infrações simultâneas deverá ser levada em consideração a mais grava.

90) Si qualquer das infrações, catalogadas nestas regras, ocorrer dentro da área de pena máxima, a punição será de pena máxima.

91) O jogador expulso não será substituído.

REGRA XIII

DESCONTO DE TEMPO

92) O desconto de tempo só se efetuará quando ordenado pelo juiz.

93) O desconto de tempo terá lugar:

a) para as substituições, na forma da regra III;

b) para socorrer qualquer jogador, em caso de acidente;

c) por qualquer outro motivo, a juízo do árbitro;

94) Os descontos de tempo referidos nas letras *a* e *b* não poderão ultrapassar de um (1) e dois (2) minutos, respectivamente; os da letra *c* serão função da causa que os motivou.

95) O socorro constante da letra *b* (n.º 90) poderá ser prestado dentro do campo de jôgo, no tempo consignado no n.º 93.

96) Escoado o tempo de dois (2) minutos, o jogador acidentado será retirado de campo, podendo ser substituído si o quadro ainda tiver direito a fazer substituições.

97) O reinício do jôgo, após o desconto de tempo, será feito:

a) com a execução da penalidade que determinou bola morta;

b) Com "bola no chão", no ponto onde esta se encontrava, entre dois adversários, de preferência os chefes de equipes, nos demais casos.

REGRA XIV

CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES EM CAMPEONATOS

98) A classificação das equipes nos campeonatos ou torneios far-se-á computando-se-lhes:

a) 2 pontos por jogo ganho;

b) 1 ponto por jogo empatado;

c) zéro ponto por jogo perdido.