

# JOGOS MILITARES

Pelo Capitão Salli Szajnferber, instrutor da E.E.F.E.  
(Desenhos do Sargento Olderico Pinheiro).

Vimos em número anterior as explicações sobre os Jogos chamados "Futebol Emaranhado" e "Basquetebol Gigante".

\*Agora vamos apresentar mais dois deles, lembrando aos Oficiais de Educação Física dos Corpos que esta modalidade de trabalho físico é prevista logo no Período de Adaptação. Em consequência, as sensações que os Jogos Militares despertarem nos bisonhos recrutas, serão um poderoso fator no desenrolar da Instrução de Educação

Física do ano; sendo boa a primeira impressão, os soldados entregar-se-ão com ardor e alegria, á prática da Educação Física, o que facilitará o trabalho do Oficial encarregado, melhorará o rendimento da Unidade e contribuirá para a melhoria do nosso padrão homem. E não esqueçamos — um fator de êxito para os Jogos Militares será a escolha dos mesmos, a preparação material do Campo, arbitragem justa e rigorosa, e sua variedade. E por falar em variedade, passemos a dois novos jogos.

## 1 - BOLA NO ARO



### 1 — BOLA NO ARO

Este jogo de grande agressividade é disputado num campo de basquetebol, no qual se prolongam as duas linhas de lance livre até às linhas laterais, formando-se assim duas faixas — as áreas de marcação de pontos.

N.º DE JOGADORES: 10 a 20 de cada lado.

MATERIAL: Uma (1) bola de basquetebol.

JOGO: A saída é dada no centro do campo, levantando-se a bola entre dois adversários. O objetivo do jogo é lançar a bola à cesta, o que é apenas permitido estando-se dentro da área de marcação. O modo de conduzir a bola (ou de passar ao companheiro) é livre, sendo válido todo e qualquer contato pessoal entre os homens, desde que o mesmo contato não seja brutal (socos, tapas, pontapés, joelhadas, cotoveladas).

Será cobrado um arremesso lateral toda vez que a bola sair pelas linhas laterais ou tomar contato com a perna (porção abaixo do joelho) de qualquer jogador; escapando a bola pela linha de fundo ela será dada a quem de direito, naquêlo mesmo ponto.

No caso de um arremesso de fora da área de marcação, a bola continuará em jogo, como se nada houvesse acontecido.

CONTAGEM: Serão computados 2 (dois) pontos para as bolas que atravessarem a cesta, e 1 (um) ponto para aquelas que tocando o aro, não lograrem penetrar na cesta.

N.º DE JUIZES: Um juiz é suficiente; deverá trilar o apito toda vez que houver irregularidade, expulsando de campo todo elemento desleal.

## 2 - CARANGUEJOBOL

### II — CARANGUEJO-BOL

A par das vantagens que todos os jogos trazem ao combatente, as quais são conseqüências do próprio objetivo do jogo — lutar para conseguir vencer — o caranguejo-bol tem ainda a vantagem de fazer trabalharem os braços. Descrevamos pois o jogo:

N.º DE JOGADORES: 20 a 80 de cada lado.

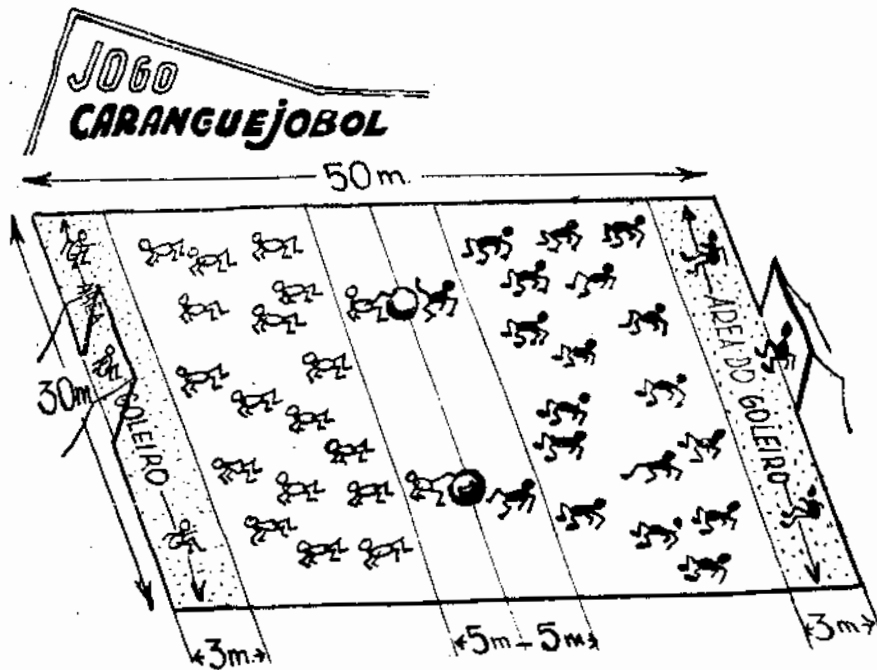
MATERIAL: 1 ou 2 bolas pequenas de cagebol, ou mesmo de futebol.

TERRENO: Metade do campo de futebol ou área equivalente, com as marcações mostradas pela figura.

JOGO: Durante todo o tempo em que pelo menos uma das bolas esteja em jogo os homens devem manter

a posição conhecida por caranguejo: mãos no chão, braços distendidos e pernas flexionadas nos joelhos, apoiando os pés no chão, como vemos na figura anexa; é permitido ao homem assentar o quadril no chão. A bola será impulsionada com qualquer parte do corpo com exceção do braço (porção abaixo do cotovelo).

O jogo consiste em fazer a bola ultrapassar a linha final adversária, onde estarão três goleiros ou mais, segundo a menor ou maior largura do campo; os goleiros têm o privilégio de usar as mãos para controlar a bola, podendo em conseqüência sentar-se retirando as mãos do solo; estes só podem locomover-se dentro da sua faixa, sendo que aos demais jogadores é vedado entrar na área dos goleiros.



**PENALIDADES:** Tocar a bola com a mão ou antebraço, e invadir a área do goleiro (ou este sair da sua) — tiro livre indireto batido com as mãos (uma ou duas). O jogador que se colocar de pé para se deslocar mais rápido, será expulso de campo e contra o seu quadro será cobrado um *penalty* — tiro livre direto a uma distância dupla da largura do goal, batido com o pé, sendo que os adversários não podem ficar entre o goleiro e o homem que vai chutar o *penalty*. A bola saindo pela linha de fundo, é considerada morta, continuando o jogo com a bola restante até que esta seja considerada morta. A saída será então no meio do campo, como mostra a figura.

N.º DE JUIZES: Um para cada bola.

**CONTAGEM:** Um ponto será contado quando a bola ultrapassar a linha de fundo, e se fôr entre os postes da meta contaremos 2 pontos.

Será considerada bola alta quando sua altura fôr superior à do goleiro sentado, com os braços elevados.

**OBSERVAÇÕES:** Estamos prontos a esclarecer qualquer ponto obscuro de nossos trabalhos, bem como prestar auxílio a todos aqueles que se interessem por este assunto.