

PETECA-ESPORTE E RECREAÇÃO

Ten Cel Armando Alkimin Dias — Sub Cmt da EsEFE

Quem vai a Belo Horizonte, ao visitar as suas belíssimas praças de esporte, admira-se sempre com o número de praticantes do jogo de peteca. A aceitação de tal recreação como esporte, inicialmente, foi pequena e lenta. Restringia-se a determinados clubes. Sua prática por pessoas mais velhas servia para exercitar o físico através do saudoso brinquedo de infância.

O jogo de peteca, a princípio, tratava-se de mera recreação entre os frequentadores das praias cariocas e dos clubes desportivos. Em Copacabana, restam ainda grandes aficionados, muitos dos quais veteranos cobras das nossas seleções de vôleibol, jogando peteca, adotando uma regulamentação em que são utilizadas duas redes no campo. No antigo Iate Golf Club de Belo Horizonte essa recreação foi praticada por alguns dos mais renomados remadores da época: Eneas de Assis Fonseca, Hélio Salomão (falecido), Cicero Vidal, Noel Sampaio, Nilton Amantéa, Manoel França Campos (falecido), Merval Rebelo, Danilo Viana e outros. A recreação foi-se difundindo também como esporte, chegando ao Minas Tênis Clube, ali se firmando e se espraiando para outros clubes e casas da cidade.

Nos últimos anos, o sangue novo da juventude foi também requisitado para a prática e competição do ate então mero brinquedo recreativo. O jogo de peteca passou a ser praticado facilmente por pessoas de ambos os sexos, jovens ou idosas. A ausência de violência, de contacto direto com os adversários, a oportunidade de participação de todos os praticantes, e as regras fáceis também são fatores que o tornaram atraente, proporcionando espírito de solidariedade, disciplina, coletividade e conduta cavalheiresca.

Do ponto de vista físico, requer trabalho dos braços, pernas e tronco; corrige defeitos da coluna, proporciona flexibilidade das articulações e agilidade dos movimentos; educa o controle do sistema nervoso e muscular e amplia a capacidade



de respiratória. Por tudo isso, oferece aos praticantes salutar recreação e eficiente forma de trabalho físico, sendo recomendado para qualquer idade ou sexo.

A sua difusão nos principais clubes de Belo Horizonte — Minas Tênis Clube, Iate Tênis Clube, Pampulha Iate Clube, etc. — foi tal, que vários torneios e campeonatos vêm sendo disputados, inclusive com duplas mistas.

Coube à FECEMG a tarefa de elaborar a regulamentação do jogo de peteca, em decorrência do trabalho de uma Comissão especialmente indicada por todos os clubes que adotam o novo esporte.

Imediatamente, a FECEMG encaminhou ao Conselho Nacional de Desportos, através do Conselho Regional, ampla documentação con-

tendo regulamentação, modelos, dimensões de campos e fotos, solicitando àquele órgão a aprovação das regras e o reconhecimento como esporte.

Posteriormente, foram distribuídas as regras do jogo de peteca para todos os clubes de Minas Gerais, Brasília, Rio de Janeiro, e as Unidades Militares de Belo Horizonte.

A FECEMG nomeou seu Procurador junto ao CND, o Dr Canor Simões, para tratar do reconhecimento oficial da peteca como esporte.

REGRAS DO JOGO DE PETECA

REGRA 1ª — DA QUADRA

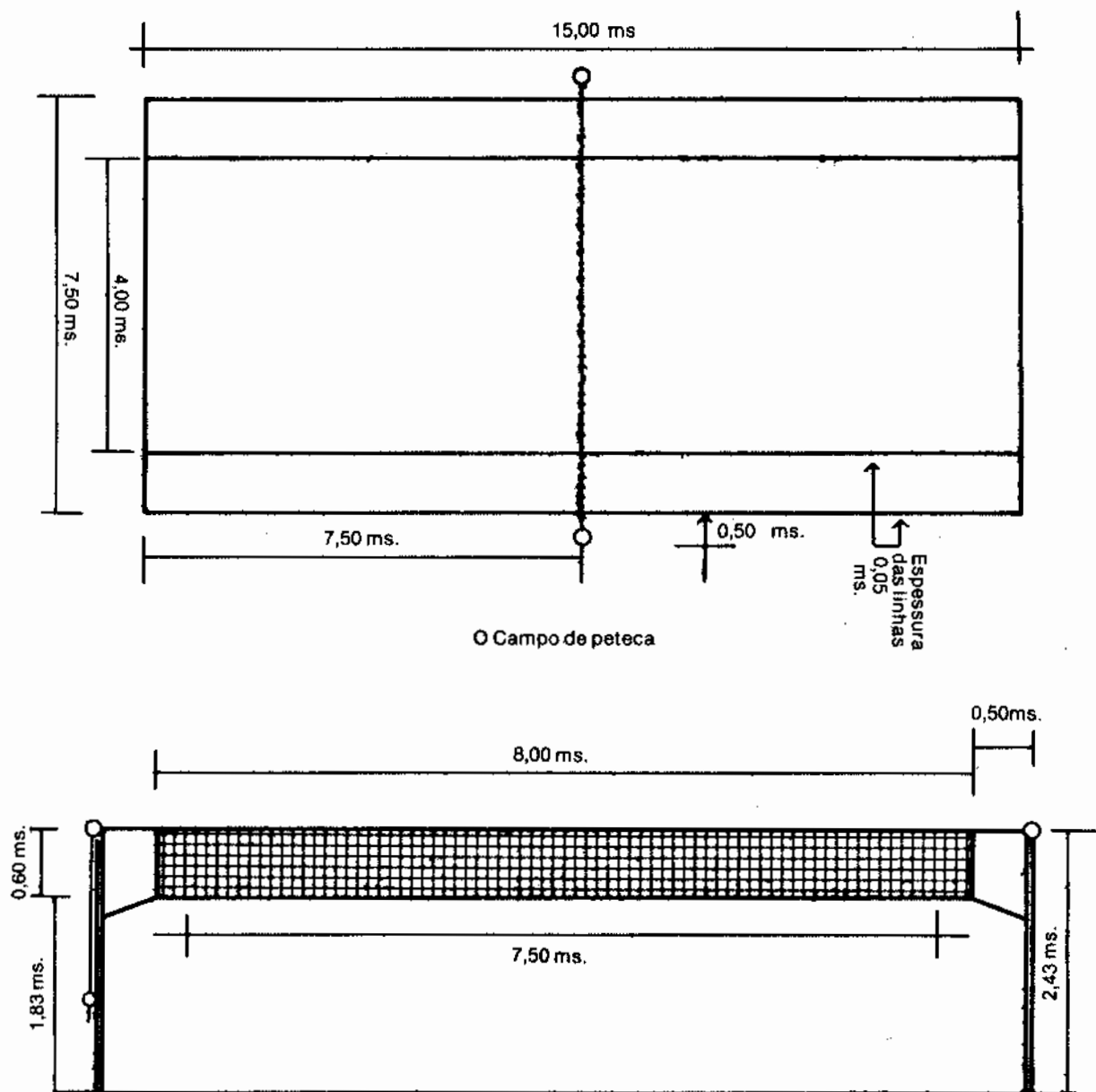
- 1 — 1 — Será de 15,00 metros por 7,50 metros para o jogo de duplas
- 1 — 2 — Será de 15,00 metros por 4,00 para o jogo de simples
- 1 — 3 — O piso da quadra deverá ter uma superfície uniforme e que não dificulte a movimentação dos jogadores
- 1 — 4 — A quadra deverá ser delimitada por linhas com 0,05 m e todas as linhas fazem parte da área que a delimitam
- 1 — 5 — Linha central e a que divide a quadra ao meio

REGRA 2ª — DA REDE

- 2 — 1 — Dimensões: 8,00 metros por 0,60 ms de largura e os quadrados de malha medindo 0,04 m por 0,04 m, tecido de nylon, ou material similar, com debruns de 0,05 ms nas extremidades, acompanhando as linhas laterais do campo
- 2 — 2 — Altura: no meio, 2,43 metros para todas as partidas.
- 2 — 3 — Postes destinados a colocação da rede, deverão estar a 0,50 ms das linhas laterais.

REGRA 3ª — DA PETECA

- 3 — 1 — Base: O diâmetro deverá ter de 0,05 ms a 0,052 m. A altura da peteca será de 0,20 m a 0,21 ms incluindo as penas, peso de 50 a 55 gramas
- 3 — 2 — Penas: Em número de 4 (quatro), amarradas a 0,05 ms abaixo das extremidades superiores, formando um diâmetro de 0,04 a 0,05 ms



O Campo de peteca

As dimensões da rede

3 - 3 - O material da base deverá ser sempre de borracha, em camadas sobrepostas.

REGRA 4.º - DOS JOGADORES

- 4 - 1 - Os jogadores devem estar uniformizados, com uma camiseta, um calção, quêsis ou tênis e meia.
- 4 - 2 - Os jogadores devem ter na camiseta um número de 15cms de altura, por 2cms de largura.
- 4 - 3 - Os jogadores deverão apresentar-se à quadra com uniforme limpo e cuidado. Será permitido o uso de agasalho, desde que contenha o número.
- 4 - 4 - No caso de simples, o número de jogadores inscritos de uma equipe não poderá ser superior a dois, incluindo o suplente.
- 4 - 5 - Para a dupla, o número de jo-

gadores inscritos não poderá ser superior a quatro, incluindo os suplentes.

- 4 - 6 - Antes de cada jogo, as equipes apresentarão à mesa os respectivos capitães.
- 4 - 7 - Os jogadores não inscritos não poderão participar da partida.
- 4 - 8 - Tanto na dupla como na simples, os jogadores só poderão ser substituídos uma vez na mesma partida.

REGRA 5.º - DOS JUIZES

- 5 - 1 - O juiz dirige o jogo e suas decisões são soberanas.
- 5 - 2 - Para as partidas oficiais, caberá à Federação a indicação do juiz e seus auxiliares, com as mesmas atribuições contidas no item 5-4.

5 - 3 - Para as partidas amistosas, o juiz e seus auxiliares serão escolhidos de comum acordo.

5 - 4 - Compete ao juiz, que ficará colocado em frente à linha central da quadra, em posição oposta à mesa do apontador podendo assim observar a invasão por baixo da rede, marcar as faltas e indicar, por gestos, ao apontador a contagem dos pontos.

5 - 5 - Os auxiliares do juiz portarão bandeiras para assinalar a queda da peteca para dentro ou fora da quadra.

REGRA 6.º - DA PARTIDA

- 6 - 1 - O atleta deve conhecer as regras do jogo e cumpri-las estritamente.
- 6 - 2 - Número de partidas em um jo-

go: todos os jogos deverão ser disputados em melhor de três partidas.

- 6 - 3 - Escolha da quadra: os capitães tirarão a sorte para optar quem escolhe a quadra ou saque.
- 6 - 4 - Antes da partida decisiva, o juiz procederá a novo sorteio para a escolha da quadra ou saque.
- 6 - 5 - Troca de quadra; a troca de quadras é automática logo que uma equipe atinja 10 pontos.
- 6 - 6 - Os pontos serão assinalados pelo Juiz, ou seus auxiliares, quando a base da peteca atingir os limites demarcatórios da quadra.
- 6 - 7 - O pedido de tempo: a pedido do capitão, o juiz poderá conceder uma interrupção de jogo, com a duração máxima de um minuto quando a peteca esti-



ver fora de jogo.

- 6 - 8 - Cada equipe poderá pedir, no máximo, dois tempos em cada partida.

REGRA 7º — DA INTERRUÇÃO DA PARTIDA

- 7 - 1 - No caso de lesão de um jogador, será concedido *três minutos* de interrupção.
- 7 - 2 - Será concedido o intervalo de *2 minutos* entre cada partida.
- 7 - 3 - Nas situações imprevistas, a critério do juiz, o jogo poderá ser interrompido e o ponto em disputa ser novamente jogado.
- 7 - 4 - Quando o jogo for interrompido e a paralização for inferior a quatro horas, o jogo terá sequência normal, mantendo-se

o resultado até ali registrado, se realizado na mesma quadra.

- 7 - 5 - Quando transferido para outra quadra, dentro do limite de quatro horas de paralização, o jogo será reiniciado, tornando-se nulos os pontos disputados, mantendo-se todavia, os resultados das partidas já terminadas.
- 7 - 6 - Se o prazo for superior a quatro horas, o jogo deverá ser realizado de novo, em data e local fixados pela Federação, de comum acordo com os respectivos representantes das agremiações. Não havendo acordo, caberá à Federação decidir o dia e local.
- 7 - 7 - Quando se tratar de jogo regional, será decidido conforme determina o regulamento da Federação.

REGRA 8º — DO SAQUE

- 8 - 1 - É a colocação em jogo da peteca, que deverá ser tocada (batida) com a mão e enviada por cima da rede para o campo adversário.
- 8 - 2 - O jogador se coloca fora da quadra, atrás da linha de fundo e dentro dos limites das linhas laterais imaginárias.
- 8 - 3 - Se na preparação do saque a peteca cair da mão, sem ter sido tocada (batida), o saque deverá ser repetido.
- 8 - 4 - Poderá ser dado indiferentemente por qualquer jogador no caso de dupla.
- 8 - 5 - Quando a peteca tocar a rede e cair no campo adversário, o saque será repetido, tantas ve-

zes quantas necessárias.

- 8 - 6 - Pertencerá sempre ao vencedor do ponto em disputa.

REGRA 9º — DAS INFRAÇÕES DO SAQUE

- 9 - 1 - Será revertido em favor do adversário, *contando ponto* a seu favor:
- 9 - 1.1 - Quando a peteca passar por baixo da rede;
- 9 - 1.2 - Quando a peteca passar por fora das linhas laterais;
- 9 - 1.3 - Quando tocar no atleta da mesma equipe, antes de passar para o campo contrário;
- 9 - 1.4 - Quando cair fora dos limites da quadra;
- 9 - 1.5 - Quando for empurrada ou lançada;
- 9 - 1.6 - Quando o jogador sacar dentro dos limites da quadra.

REGRA 10º — DO TOQUE DA PETECA DURANTE O JOGO

- 10 - 1 - Em qualquer circunstância, no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada (batida) com uma ou duas mãos, de uma só vez, e pelo mesmo atleta.
- 10 - 2 - Na devolução e sequência do jogo, somente é permitido um toque na peteca.
- 10 - 3 - A peteca que toca a rede durante o jogo, ultrapassando-a, exceto no saque, é considerada em jogo.
- 10 - 4 - Se a peteca parar na parte superior da rede, voltará a novo saque, pela mesma equipe que a tenha impulsionado anteriormente.

REGRA 11º — DA REDE

- 11 - 1 - A passagem de mãos por cima da rede será considerada *falta técnica*.

REGRA 12º — DA INVASÃO DA LINHA CENTRAL

- 12 - 1 - A ultrapassagem *total do jogador*, atingindo o campo adversário, será considerada *falta técnica*.
- 12 - 2 - A invasão por baixo, com prejuízo do adversário será considerada *falta técnica*.

REGRA 13º — DOS PONTOS E RESULTADOS

- 13 - 1 - Cada partida será considerada ganha pela equipe que, com dois pontos de vantagem, pelo menos, obtenha um mínimo de vinte pontos.
- 13 - 2 - Se o resultado da partida chegar a dezenove, a mesma prosseguirá até que se obtenha a vantagem de dois pontos.

REGRA 14º — DAS FALTAS TÉCNICAS

- 14 - 1 - As infrações registradas como *falta técnica*;
- 14 - 2 - Chutar a peteca;
- 14 - 3 - A falta técnica poderá ser aplicada, quando o jogador não aceitar a decisão do juiz, ou em caso de desrespeito.
- 14 - 4 - Em todos os casos, o ponto de disputa será revertido a favor do outro ou da outra dupla.