

meida Eusébio—António de Oliveira Salazar—Júlio Alberto de Sousa Schiappa de Azevedo—Luís António de Magalhães Correia—João Antunes Guimarães—Armindo Rodrigues Monteiro—Gustavo Cordeiro Ramos—Henrique Linhares de Lima.

MINISTÉRIO DAS FINANÇAS

Caixa Geral de Depósitos, Crédito e Previdência

Decreto n.º 19:877

A classe agrícola, que tem sido auxiliada pelo Estado com os recursos aumentados das caixas de crédito agrícola mútuo e com os que por várias formas tem pôsto à sua disposição a Caixa Nacional de Crédito, mais uma vez apela para o Estado, reclamando que lhe sejam concedidos maiores créditos e medidas especiais para regularizar a situação dos que não podem solver as dívidas anteriormente contraídas.

Não se contesta a realidade da crise, mas tem de reconhecer-se que houve em muitos casos abuso de crédito, noutros incompreensão das responsabilidades por parte dos devedores, ainda noutros imprevidência quando não manifesta má fé.

Não pode a Caixa Nacional de Crédito prescindir de garantias nos créditos que concede, nem de ordem na solvência dos encargos contraídos, porque ela própria os contrai e tem de satisfazer para conseguir os capitais que empresta. Nem por ser organismo do Estado pode a classe agrícola convencer-se de que a Caixa deve suportar os prejuízos provenientes da má administração ou imprudência dos devedores e da irregularidade das cobranças, lançando sobre a generalidade dos contribuintes, através das responsabilidades do Tesouro, o peso das somas que só beneficiaram alguns. Para que haja crédito abundante e fácil tem de estabelecer-se rigidamente ordem no próprio crédito.

Vai o Governo mais uma vez procurar conciliar os interesses opostos na medida do possível e facilitar a situação actual, satisfazendo os pedidos insistentes que lhe têm sido apresentados no sentido de aliviar os devedores da Caixa Nacional de Crédito pelos títulos das campanhas cerealíferas, embora com as garantias que entende necessárias, procurando pelo reforço da verba que lhe é destinada contrariar a especulação que se está fazendo sobre os preços dos géneros pela falta de recursos do lavrador.

Nestes termos, usando da faculdade que me confere o n.º 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 12:740, de 26 de Novembro de 1926, por força do disposto no artigo 1.º do decreto n.º 15:331, de 9 de Abril de 1928, sob proposta dos Ministros de todas as Repartições:

Hei por bem decretar, para valer como lei, o seguinte:

Artigo 1.º São suspensas até 15 de Outubro de 1931, se os interessados assim o requererem, as execuções pendentes nos tribunais relativas a empréstimos da Campanha do Trigo e as relativas a empréstimos exclusivamente destinados a alqueive, exceptuando-se das primeiras aquelas em cujos processos se verifique a não-existência ou insuficiência do penhor.

Art. 2.º Os executados que desejarem a suspensão da execução deverão requerê-la, no prazo de quinze dias, no tribunal respectivo, declarando ao mesmo tempo se se propõem pagar o seu crédito até a data fixada no artigo anterior ou se preferem realizar o pagamento até 15 de Outubro do próximo ano, devendo neste caso ser dividida a importância em dívida em duas prestações, que coincidirão com as referidas datas.

Art. 3.º O tribunal comunicará à Caixa Nacional de Crédito o pedido e enviará uma nota das custas e mais despesas a pagar pelo interessado.

§ único. Nas execuções desta proveniência a percentagem a que se refere o artigo 3.º do decreto n.º 4:433, de 6 de Junho de 1918, é reduzida a 2,5 por cento.

Art. 4.º Se o executado quiser realizar o pagamento com o produto da colheita, será efectivada a penhora e só depois será suspensa a execução.

Art. 5.º Quando o executado quiser pagar em prestações, garanti-las há, assim como os juros, custas e despesas, com penhor, fiança, consignação ou hipoteca aceites pela Caixa Nacional de Crédito.

Art. 6.º Os devedores que apenas explorem a cultura da terra e não tenham quaisquer outros bens apresentarão uma declaração, de responsabilidade individual dos directores das caixas de crédito agrícola mútuo ou sindicato local, que ateste a existência de exploração agrícola de conta deles.

§ único. As direcções das entidades referidas, quando não possam por si prestar aquela declaração, homologarão a que for prestada por dois vizinhos dos devedores que sejam idóneos.

Art. 7.º Todas as vendas de trigo que sirva de garantia a débitos à Caixa Nacional de Crédito serão feitas à Manutenção Militar, ao preço da tabela, fazendo-se a pesagem e a legalização da venda na sede do concelho onde existiu a seara.

Art. 8.º A Manutenção Militar receberá da Caixa Nacional de Crédito uma nota discriminada, por concelhos, dos devedores à Caixa Nacional de Crédito, e, realizada a compra, liquidará com esta antes de mais nada o seu crédito, e depois entregará ao devedor o saldo.

Art. 9.º Poderão também ser transferidos para as caixas de crédito agrícola mútuo da localidade os créditos sobre indivíduos que estejam em condições de com elas contraírem empréstimos, ficando o Fundo de crédito agrícola mútuo transitóriamente reforçado com as importâncias respectivas.

Art. 10.º Pode também a Caixa Nacional de Crédito, em relação aos débitos da Campanha do Trigo vencidos e não pagos, mas ainda não executados, e que estejam nas condições do artigo 1.º, conceder prorrogação nos termos deste decreto.

Art. 11.º Fica revogada a legislação em contrário.

Determina-se portanto a todas as autoridades a quem o conhecimento e execução do presente decreto com força de lei pertencer o cumpram e façam cumprir e guardar tão inteiramente como nele se contém.

Os Ministros de todas as Repartições o façam imprimir, publicar e correr. Dado nos Paços do Governo da República, em 12 de Junho de 1931.—ANTÓNIO ÓSCAR DE FRAGOSO CARMONA — *Domingos Augusto Alves da Costa Oliveira—António Lopes Mateus—José de Almeida Eusébio—António de Oliveira Salazar—Júlio Alberto de Sousa Schiappa de Azevedo—Luís António de Magalhães Correia—João Antunes Guimarães—Armindo Rodrigues Monteiro—Gustavo Cordeiro Ramos—Henrique Linhares de Lima.*

MINISTÉRIO DA GUERRA

Repartição do Gabinete do Ministro

Decreto n.º 19:878

Sendo evidentes as grandes vantagens que podem advir, para a preparação equestre de todos os oficiais, da prática do jogo do polo militar;

Convindo, em face do enorme desenvolvimento que este género de desporto está tendo nos diferentes países

não só da Europa como do mundo inteiro, regulamentar o citado jogo de forma a satisfazer às exigências do momento actual;

Usando da faculdade que me confere o n.º 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 12:740, de 26 de Novembro de 1926, por força do disposto no artigo 1.º do decreto n.º 15:331, do 9 de Abril de 1928, sob proposta dos Ministros da Guerra e do Interior:

Hei por bem aprovar e mandar pôr em execução o regulamento do jogo do polo, que faz parte integrante do presente decreto, o qual será cumprido por todas as unidades montadas que tenham condições para o fazer.

Os Ministros da Guerra e do Interior assim o tenham entendido e façam executar. Paços do Governo da República, 17 de Janeiro de 1931. — ANTONIO OSCAR DE FRAGOSO CARMONA — João Namorado de Aguiar — António Lopes Mateus.

REGULAMENTO DO JOGO DO POLO MILITAR

1.ª PARTE

TÍTULO I

1.º O jogo do polo é a luta rápida e violenta de duas *équipes* de cavaleiros, cada *équipe* procurando, com o auxílio de maços, introduzir uma bola de madeira ou uma pequena bola de cabedal entre as balizas do campo adversário.

Luta rápida. — O jogo deve ser conduzido à maior velocidade possível dos cavalos utilizados, o que exige a precisão na condução do cavalo com uma só mão e a destreza no emprego do maço.

Luta violenta. — O jogo permite, nas condições rigorosamente fixadas, que garantam a segurança dos jogadores, o empurrão enérgico do adversário, o que exige arrojo, decisão e sangue-frio.

Luta de «équipe». — O jogo exige o escalonamento dos jogadores, a sua ligação, iniciativa, obediência às indicações dos seus parceiros e do chefe de *équipe*, o que impõe a abnegação do sucesso pessoal e uma disciplina inteligente.

O jogo do polo desenvolve portanto as qualidades que reclamam os diversos desportos individuais equestres, acrescentando-lhes as qualidades necessárias à prática de um desporto colectivo: a coordenação dos esforços.

Por estas razões é eminentemente um jogo para oficiais e oficiais inferiores das armas montadas.

Nota. — Os soldados podem, quando tenham adquirido o bastante desenvolvimento a cavalo, ser exercitados na disputa de corridas em linha recta empurrando a bola.

2.º As regras do jogo, que à primeira vista podem parecer difíceis, tornam-se facilmente compreensíveis em presença dos esquemas, facilitando ainda mais a sua compreensão o uso de peões brancos e pretos que se possam deslocar com facilidade.

Sucessivamente, durante a execução das partidas, o instrutor, pouco a pouco, irá iniciando os instruendos sobre a execução das regras do jogo segundo as necessidades.

Quanto às combinações que vêm indicadas no fim deste regulamento a título de exemplo, o seu estudo só deverá abordar-se depois de um certo número de partidas de treinos, pois a sua compreensão será facilitada com a experiência adquirida.

CAPÍTULO I

Regras do jogo

ARTIGO 1.º

Condições da partida

3.º Número de jogadores. — Sobre um terreno com as dimensões regulamentares, o jogo disputa-se entre duas *équipes* de quatro cavaleiros cada uma. Sendo sobre um terreno de dimensões reduzidas, cada *équipe* pode compor-se só de três jogadores.

4.º Número de partes. — A partida joga-se em diversos períodos de sete minutos, separados por intervalos de três minutos para mudança de cavalos.

Em partidas vulgares não deve ultrapassar-se quatro períodos.

Nos treinos, cada período termina ao sétimo minuto prefixo.

Nas partidas (desafios), a sineta anuncia o fim do sétimo minuto, mas o jogo só pára ao apito do árbitro, quando a bola sair dos limites do terreno e tocar os bordos.

Todo o excesso de duração de um dos três primeiros períodos é deduzido no período seguinte.

O último período finda com o vigésimo oitavo minuto de jogo efectivo.

Em caso de empate, o último período prolonga-se até que a bola saia do jogo ou toque os bordos.

Se o empate permanecer ainda, alargar-se hão as balizas até ficarem com 15 metros de intervalo, e o jogo continua até que qualquer das *équipes* marque um *goal*, mantendo-se os intervalos habituais.

A não ser durante os intervalos, a execução das penalidades ou as paragens impostas pelo árbitro, o jogo desenrolar-se há sem interrupção, e toda a ausência de um jogador para mudar de maço ou de cavalo é com prejuízo da sua *équipe*.

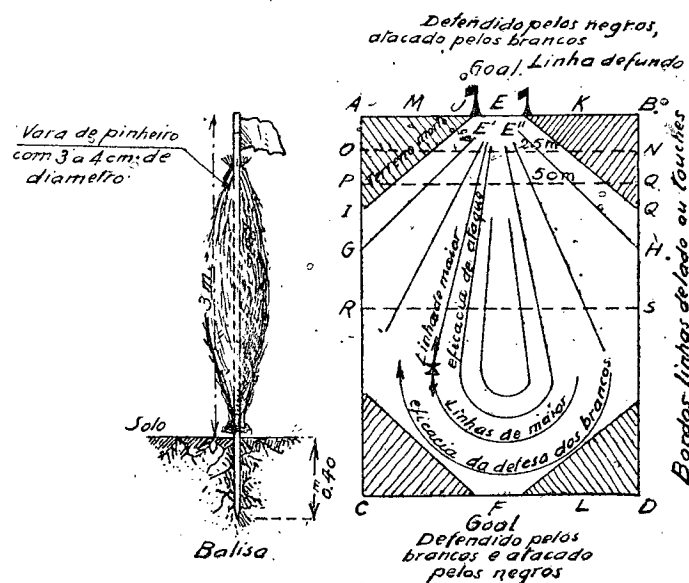


Fig. 1

$AB =$ de 180 a 120 metros

$AB = \frac{2}{3} AC \quad E' \quad E'' =$

7m,50 medida fixa.

Angulo $A \quad E \quad G = 45$ medida fixa.

$AC =$ de 275 a 200 metros $E' \quad J = 4$ metros medida fixa.

Os bordos $K \quad H \quad L$ podem ser limitados com pranchas de 0m,20 a 0m,25 de altura ou por um pequeno talude.

As linhas de fundo *KM* são marcadas a cal. As linhas dos 25 metros *ON* são de medida fixa. As linhas de 50 metros *PQ* são de medida fixa; podem ambas estas linhas ser indicadas por bandeiras. O centro do terreno é marcado por bandeiras em *RS*.

Se o centro do terreno é muito exactamente marcado, com o deitar da bola em jogo desaparecerá facilmente. As linhas de maior eficácia indicadas neste esquema são consideradas sob o ponto de vista de um ataque dos brancos. O bom jogo consiste para os brancos em dirigir a bola por direcções sensivelmente paralelas a estas linhas; a bola enviada em direcções cortando estas linhas é mau jogo.

Assim, considerando a bola em *X* da figura 1, os brancos devem tentar batê-la na direcção *XE*; os negros na direcção *XF*.

Se o terreno de jogos tem menos de 200 metros de comprimento, as *équipes* serão de três jogadores.

5.º Goals.— Os *goals* são colocados nas duas extremidades do terreno e a meio dos lados pequenos. Cada *goal* é constituído por dois postes de 3 metros de alto e colocados a 7^m,50 um do outro sobre a linha de fundo.

Os postos devem ser leves de modo a deslocarem-se facilmente. São feitos por varas de pinheiro de 3 a 4 centímetros de diâmetro, revestidos de uma armadura de vime, ou almofadados de feno, por forma a que não constituam um obstáculo perigoso para os jogadores e possam ceder ao mais ligeiro choque.

6.º Árbitro.— As partidas são dirigidas por um árbitro, que faz observar as regras do jogo, penaliza as faltas perigosas e sanciona as infracções.

Em caso de falta o árbitro apita para parar o jogo e anuncia a sanção.

As decisões do árbitro não devem ser discutidas.

Nas *équipes* de principiantes, só os capitães de *équipe* podem, durante o jogo, dirigir-se ao árbitro para reclamar de uma sanção.

Regras de segurança

É proibido jogar perigosamente

7.º Segurança do jogador.— O árbitro porá fora do jogo:

Todo o jogador que, pela sua forma de montar e pelo seu manejo do maço ou a sua ignorância das regras, represente um perigo para os outros jogadores.

Todo o cavalo cego, que traga antolhos, que se arremesse contra os outros violentamente, que escoeie ou que morda; todo o cavalo deficientemente arranjado, ou que por qualquer outra razão represente um perigo para os outros jogadores.

Segurança dos cavalos.— Nenhum cavalo deve jogar dois períodos consecutivos.

Os membros, os anteriores pelo menos, devem ser protegidos por caneliras ou ligaduras.

Os jogadores devem montar sem esporas, ou, pelo menos, com esporas, mas sem roseta. O emprêgo do chicote é autorizado.

É proibido bater no cavalo com os maços.

Se um cavalo cai ou está ferido, o árbitro manda parar o jogo.

ARTIGO 2.º

Execução de partida

8.º Comêço do jogo.— As duas *équipes* tomam posição ao centro do terreno. (Fig. 2). O árbitro lança a bola

entre as filas opostas dos jogadores, sem esperar os retardatários.

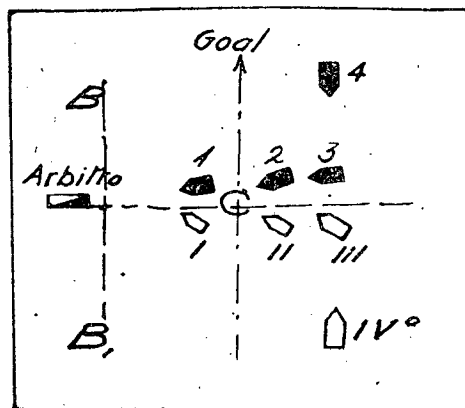


Fig. 2

A fig. 2 representa:

Pôr a bola em jogo no comêço da partida. Sendo *C* o centro do terreno.

Pôr a bola em jogo depois de um *goal*.

Pôr a bola em jogo, depois de ter saído por um dos lados, *B B'* representando o bordo do terreno, estando o árbitro no ponto por onde saiu a bola.

9.º Goal.— Um *goal* é ganho quando qualquer dos jogadores ou um dos seus cavalos faz passar a bola para lá da linha de fundo, entre as balizas de *goal*, ou o seu prolongamento vertical.

As *équipes* mudam de lado depois de cada *goal* ganho. Se não se tiverem marcado *goals*, as *équipes* mudam de lado depois do segundo período.

10.º Vencedor.— A *équipe* que totalizou o maior número de *goals* ganha a partida.

Em caso de igualdade de *goals*, jogar-se há um período suplementar, e as balizas são afastadas para 15 metros.

Handicap.— A fim de igualar as probabilidades dos jogadores, cada jogador é considerado como representando um capital de um certo número de *goals*. O número máximo é de 10.

O total dos *handicaps* dos jogadores de uma *équipe* constitui o *handicap* da *équipe*.

11.º Bolas fora.— *a)* Pelo fundo.— **1.º** Se a bola não entrou no *goal*, e foi enviada para trás da linha de fundo por um jogador ou por um cavalo da *équipe* atacante, a bola é posta novamente em jogo sem demora por um jogador da defesa no ponto onde ela passou a linha, mas a 4 metros pelo menos da baliza do *goal* perto do qual passou. (Fig. 3).

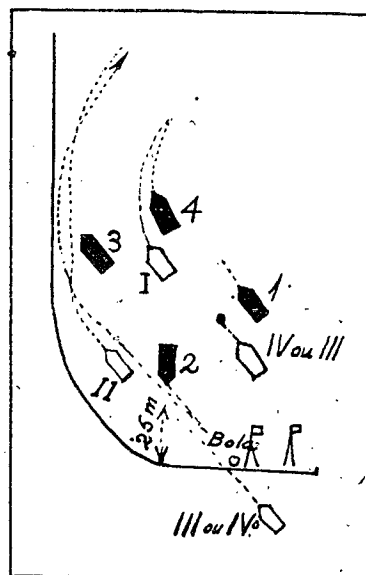


Fig. 3

Tendo os negros falhado um *goal*, a bola passa para trás da linha de fundo.

É posta novamente em jogo pelos brancos.

(Ver exemplos de combinações).

Nenhum jogador atacante se deve encontrar a menos de 25 metros da linha de fundo antes que a bola seja batida e novamente posta em jogo.

Se a bola não foi posta rapidamente em jogo, o árbitro concede $\frac{1}{4}$ de *goal* à *équipe* atacante, e põe a bola em jogo ao centro do terreno.

2.º Se a bola foi enviada para trás da linha de fundo por um dos jogadores ou um dos cavalos da defesa, o árbitro concede à *équipe* atacante $\frac{1}{4}$ de *goal*, ou um golpe livre à bola a 50 metros em face do ponto por onde a bola atravessou a linha de fundo. Nenhum jogador de defesa se deve encontrar a menos de 25 metros do ponto onde a bola vai ser batida.

b) Pelos lados.—Se a bola é enviada para fora das linhas de lado (bordos ou linhas de *touché*), é posta novamente em jogo pelo árbitro no ponto onde ela atravessou o bordo.

Os jogadores formam-se neste ponto como se colocam ao centro do terreno para começar o jogo.

c) Bola quebrada.—Se uma bola se quebra, o árbitro pára o jogo quando a bola se encontra aproximadamente ao centro do terreno, para assim nenhuma das *équipes* ter vantagem, e põe em jogo uma bola nova.

ARTIGO 3.º

Regras de posse da bola e do direito de passagem

12.º—1.º Diz-se que um jogador está em posse da bola e deve ter livre passagem quando foi o último a bater a bola, e que a segue sem se ter desviado da direcção por ela tomada. (Fig. 4).

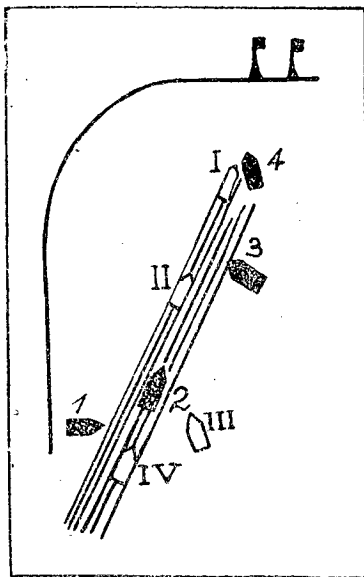


Fig. 4.

II está de posse da bola, 3 não pode cortá-lo.

Se II falha a bola, esta cai em posse de 2, que III não pode cortar.

I não pode cortar 4. I não está ainda em posse e não tem o direito de passagem, 4 pode marcá-lo ou interpor-se na sua frente, mas 4 deverá deixar passagem a II, que tem direito de marchar a toda a velocidade.

2.º Fora deste caso, se dois jogadores atacam a bola, vindos de direcções diferentes, diz-se estar em posse da bola e ter direito de passagem:

a) O jogador que segue exactamente a direcção da bola, de preferência a qualquer jogador que venha de outra direcção;

b) O jogador que se dirige ao encontro da bola sobre a linha exacta da sua marcha, de preferência a qualquer jogador cuja direcção é oblíqua à direcção seguida pela bola. (Fig. 5).

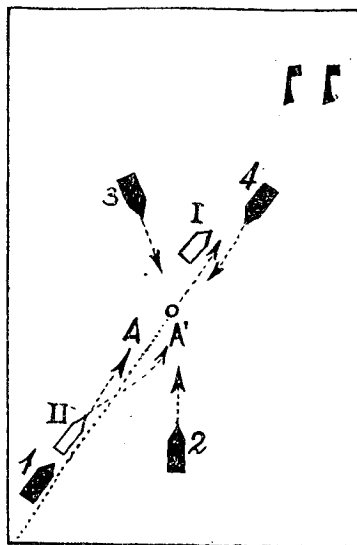


Fig. 5.

I falhou a bola, vários jogadores atacam-se por diferentes direcções.

a) II, seguindo a direcção A, tem direito de passagem sobre todos;

b) II, desviando-se em A', perde o seu direito (em proveito de 1), mas 1 não tem nenhum interesse em bater, e é 4 que tem direito de passagem sobre II A';

c) II, desviando-se em A', guarda o seu direito em relação a 3;

d) II, desviando-se em A', guarda o seu direito em relação a 2;

e) O jogador que corre, ainda que obliquamente, mas na mesma direcção da bola, de preferência a qualquer jogador correndo obliquamente mas em direcção oposta;

d) O jogador cuja direcção faz o ângulo mais agudo com a trajectória seguida pela bola, de preferência a qualquer jogador correndo na mesma direcção mas sobre um ângulo menos agudo.

Falta perigosa: o cortar

Definição.—O cortar consiste em tomar indevida e perigosamente o passo ao jogador em posse.

Regra.—É proibido tirar a bola ao jogador em posse ou interpor o seu cavalo em frente dele, quando este facto obriga o jogador em posse a parar bruscamente para evitar uma colisão.

É permitido tirar a bola ao jogador em posse quando esta intervenção se produz bastante longe e para diante e que o jogador em posse não seja obrigado a parar bruscamente para evitar uma colisão.

Nota.—Estas regras foram estabelecidas em virtude de desastres ocorridos durante os jogos. Delas resulta ter o jogador em posse da bola o direito de correr a toda a velocidade; o jogador que cometeu a falta e que o cortou arriscou-se a ser apanhado pelo flanco e atirado ao chão.

CAPÍTULO II

Prática do jogo

Artigo 1.º

Direcção da bola

13.º O jogo bem conduzido obedece às seguintes condições:

1.ª Todos os golpes dados pelo ataque devem ser dirigidos para o *goal*, contrados.

A bola deve seguir as linhas de maior *eficacidade* e nunca ir colocar-se, para o ataque, nem nas linhas de lado nem sobre o terreno morto.

2.^a O último golpe para o *goal* deve ser dado com precisão e sem pressa.

É melhor não atirar ao *goal* sobre um ângulo difícil, tornando-se preferível atirá-la para trás da linha de fundo.

Segue-se que:

O jogador do ataque deve, se puder, voltar o seu cavalo na direcção do *goal* antes de dar o último golpe.

O jogador da defesa deve deixar rolar a bola fora do jogo sempre que não tenha sido *goal*.

3.^o Os golpes dados pela defesa na proximidade imediata de *goal* ameaçado devem ser dirigidos para os bordos, aliviando para longe.

Os jogadores da defesa que tocam a bola devem aliviar largamente para o lado, de forma a tornar o ataque mais difícil, evitando sempre colocar a bola novamente ao alcance dos jogadores do ataque.

A defensiva não devendo considerar-se senão momentânea, os golpes devem ser dirigidos de novo para o *goal* contrário, desde que a bola esteja fora da zona perigosa, isto é, a 50 metros aproximadamente da linha de fundo.

A bola deve portanto circular a maior parte do tempo no sentido do comprimento e o menos possível no sentido da largura do terreno.

Artigo 2.^o

Ligação entre os jogadores

14.^o O jogo de *équipe* comporta as seguintes exigências: coordenação rápida, instintiva e disciplinada dos esforços dos jogadores.

Os próprios jogadores de uma *équipe* devem jogar para o triunfo da *équipe* e não para o seu triunfo pessoal.

Consequência: cada jogador deve sempre saber o seu lugar em relação aos outros jogadores; prever o que se vai passar e actuar em consequência; obedecer sem explicações supérfluas às determinações do chefe de *équipe* ou de qualquer dos seus parceiros melhor colocado para apreciar o conjunto do jogo.

15.^o — 1.^o **Intervenção.**— Cada jogador contribui para a acção comum da *équipe*: batendo a bola; neutralizando um adversário.

Um jogador deve bater na bola: cada vez que estiver melhor colocado que os seus parceiros; sempre que um parceiro lho diga.

Para passar a bola a um parceiro mais avançado do que ele em relação ao *goal*; para meter um *goal*; para defender o seu próprio *goal*.

Não deye andar à volta do terreno conduzindo a bola.

Não deve pretender guardar a bola só para si, pretendendo sozinho fazer o *goal*, a não ser que os seus parceiros não estejam todos neutralizados pelos jogadores contrários.

Um jogador deve ceder a bola:

Sempre que ela possa ser melhor jogada por um parceiro mais bem colocado;

Cada vez que um parceiro melhor colocado lhe diga para a deixar.

Um jogador deve neutralizar (marcar) um adversário:

Cada vez que ele não esteja batendo a bola;

Sempre que ele não esteja em posição de receber uma passagem iminente;

Cada vez que um adversário ao seu alcance ataque a bola;

Cada vez que um parceiro lhe diga «incomoda, marca» o homem.

A neutralização faz-se:

Por empurrão com o ombro.— O atacado aborda o seu adversário paralelamente, e empurra-o com o ombro, conservando o cotovelo junto ao corpo, sem poder servir-se da cabeça, nem da mão, nem do cotovelo.

Por encontrão do cavalo.— O atacante toma meio comprimento de avanço e deixa-se cair paralelamente sobre o adversário.

Por prisão do maço.— Quando o adversário faz o gesto de bater. A prisão não pôde ser feita senão quando o atacante está precisamente atrás do adversário, ou quando este tem o seu maço do mesmo lado que o adversário em relação à bola, isto é, sem passar o maço por cima ou por baixo do cavalo do adversário.

Pela perseguição activa do adversário.— Mesmo quando seja impossível de o empurrar ou de lhe prender o maço importuná-lo por tal forma a precipitar o seu golpe.

Um jogador não deve neutralizar:

Quando a acção de marcar o adversário o levaria a deixar a posição onde ele deve ser o mais útil à sua *équipe*, isto é:

No ataque.— Ao alcance da bola ou de receber uma passagem.

Na defesa.— Ao alcance da bola na oportunidade de atacar, e estando ele mesmo desmarcado.

16.^o — 2.^o **Escalonamento.**— O processo empregado para assegurar a continuação rápida dos esforços é o escalonamento dos jogadores.

O escalonamento permite:

No ataque.— Passar a bola para diante a um parceiro colocado mais próximo do *goal*;

Bater a bola se ela foi falhada por um jogador precedente.

Na defesa.— Passar a bola para trás a um parceiro que lançará de novo o ataque.

A regra de posse da bola e de direito de passagem permite à *équipe* escalonar-se a toda a velocidade na esteira da bola.

17.^o **Adversários correspondentes.**— As duas *équipes* em presença, escalonando-se da mesma maneira, os jogadores opõem-se uns aos outros dois a dois.

O conjunto de jogadores marcha no mesmo sentido da bola: o ataque para renovar o seu golpe, e a defesa para alcançar a bola e enviá-la para trás.

Os jogadores são numerados na *équipe* e opõem-se pela seguinte maneira:

Branços

Negros

I — Marcador de «goals»

Toma as passagens vindas da retaguarda e conduz a bola para o *goal*. Quando não tem passagem a receber deve impedir a retaguarda adversária de jogar 4 — Retaguarda (*back*).

II — Jogador de ataque

Toma as passagens vindas da retaguarda, e transmite-as a I, se este tem o campo livre ou está bem colocado para as receber. Senão, II guarda a bola e ataca na esteira de I, que lhe abre o caminho marcando o 4. Quando II não lança a bola marca . . . 3 — Capitão.

III — Capitão

Dirige a *équipe*, alimenta o ataque, constitui a primeira linha de defesa, lançando a bola ou marcando 2 — Jogador de ataque.

IV — Retaguarda (back)

Marca 1 para o impedir de atirar ao *goal*. Alivia o seu *goal* atacando por meio de golpes compridos sobre os lados. . . 1 — Marcador de *goals*.

Nota. — Para facilitar a leitura os algarismos romanos representam os números de *équipe* branca; os algarismos árabes, os números da *équipe* negra.

18.º — 4.º Emprego dos jogadores. — Cada lugar corresponde a um emprego que exige qualidades particulares.

I — deve ser:

Preciso para atirar ao *goal*;
Paciente para esperar as passagens;
Rápido para ultrapassar o retaguarda (*back*) adversário;
Agressivo para o empurrar;
Disciplinado para obedecer cegamente às determinações que lhe são feitas pelos seus parceiros da retaguarda.

II — deve ser:

Vigoroso para fazer passagens em comprido;
Mordente para se apoderar da bola;
Rápido para conservar a sua posse;
Disciplinado e de sangue-frio para não intervir procurando a bola na zona da defesa e conservar-se em posição de recomeçar o ataque.

III — deve ser:

O mais conhecedor do jogo;
Activo para comandar discreta e enérgicamente;
Destro em todos os golpes;
Ofensivo para transformar a defesa em ataque;
Vigilante para atender a tudo.

IV — deve ser:

Na defensiva:

Prudente para a defesa do seu *goal*;
Vigoroso para aliviar largamente;

Na ofensiva:

Oportuno na ocasião de cooperar eficazmente no ataque.

Os lugares dos jogadores podem ser trocados no decorrer do jogo; cada jogador tem então o emprego que corresponde ao seu lugar momentâneo.

Teóricamente, numa *équipe* muito boa todos os jogadores devem poder desempenhar igualmente todos os lugares.

Praticamente, nas *équipes* principiantes é vantajoso especializar primeiro os jogadores num lugar determinado, e limitar o mais possível as trocas durante o jogo.

A actividade de cada emprego pode ser indicada numericamente como no quadro seguinte:

Emprego	Número de golpes dados por cada jogador, numa média de 16 golpes	Número de cavalos inutilizados durante um <i>match</i>	
		Internacional 8 períodos	Militar 4 períodos
I	2	3	2
II	6	6	3 ou 4
III	5	5	3
IV	3	3	2

A tática de jogo era combinada há alguns anos num sentido mais defensivo do que ofensivo: I devia limitar-se a empurrar a retaguarda (*back*) adversária e a servir-se, o menos possível, do seu maço.

IV era o lugar principal desempenhado pelo melhor jogador.

Admite-se agora que a tática deve ser mais ofensiva do que defensiva:

A força da *équipe* reside no centro; seja II, se não houver senão um bom jogador, II e III se houver dois; ou mesmo à frente se os três melhores jogadores se equivalem, porque, neste caso, os esforços da *équipe* tendem todos à marcação de *goals*.

As *équipes* principiantes devem adoptar de comêço uma tática defensiva que lhes permitirá tomar boas lições de escalonamento.

19.º — 5.º Combinações táticas. — (Ver nos anexos alguns exemplos).

20.º — 6.º Recomendações várias. — Sobre a bola:

Atacar com a maior velocidade possível;
Não bater sem saber a quem se dirige a passagem;
Colocar, sempre que seja possível, o seu cavalo na direcção desejada;
Atirar ao *goal* de perto e sob um ângulo fácil;
Não descontar a falta do adversário.

Sobre o homem:

Adiantar-se à partida sobre o adversário correspondente;
Procurar de preferência estar à sua frente do que atrás dele;
Não se juntarem dois para marcar um adversário;
Intervir contra qualquer adversário ao alcance da bola, e desmarcado pela falta de um parceiro, mesmo se ele não é adversário correspondente.

O segredo do jogo de *équipe* é a abnegação individual. Passar sempre a bola a um parceiro melhor colocado. Não se preocupar em saber qual foi o parceiro que marcou os *goals*.

A disciplina da *équipe* consiste em seguir antes, durante e depois do jogo as indicações do capitão.

As indicações e as determinações do capitão ou dos outros jogadores devem ser feitas nos termos combinados, sem ambigüidade possível.

Numa *équipe* que pode alcançar o triunfo a palavra do chefe não deve ser discutida.

Uma *équipe* exercitada, disciplinada, triunfará muitas vezes de individualidades brilhantes mas desordenadas.

ARTIGO 3.º

Disposições para um «*match*»

21.º Combinar:

As dimensões do terreno;
O número de períodos;
A sua duração;
O número de cavalos para cada jogador.

Designar:

Um árbitro;
Um cronometrista;
Um marcador para o quadro de afixação;
Um comissário de pista.

Cada capitão de «*équipe*»:

- Regulará a ordem por que devem ser montados os cavalos;
- Assegurará a protecção dos seus jogadores e dos seus cavalos;
- Disporá homens com maços sobressalentes aos lados do terreno;
- Se as *équipes* não tiverem cores distintivas, a *équipe* visitante veste o *gilet* de cor.

ARTIGO 4.º

Penalidades

22.º a) Contravenções às decisões do árbitro. (Expulsão do jogo).

b) Falta perigosa:

Cortar, empurrão irregular, manejo perigoso do maço — $\frac{1}{2}$ goal ou um golpe livre a 25 metros.

Nota. — O golpe livre é concedido à *équipe* lesada no lugar onde a falta foi cometida, mas a 50 metros pelo menos do goal do adversário. Nenhum adversário poderá encontrar-se a menos de 25 metros da bola antes que ela seja batida.

Toda a *équipe* penalizada por um golpe livre deverá colocar-se por trás da linha de fundo, nenhum jogador tendo o direito de se colocar entre as balizas.

Toda a *équipe* beneficiada por um golpe livre deverá colocar-se atrás do jogador que marcar o golpe livre.

c) Falta não perigosa:

Prisão irregular, etc. — $\frac{1}{4}$ de goal ou um golpe livre no lugar onde a infracção foi cometida.

As duas *équipes* dispõem-se à sua vontade, mas nenhum jogador da *équipe* penalizada se deve encontrar a menos de 25 metros da bola no momento em que ela é batida.

d) Segurança:

Designa-se assim a falta cometida por um jogador que na defesa atira a bola para trás da sua linha de fundo — $\frac{1}{4}$ de goal ou um golpe livre a 50 metros do lugar por onde a bola saiu.

Nota. — As mesmas prescrições que para a alínea c).

Antes de uma prova o organizador determina quais serão as penalidades adoptadas: fracções de goal ou golpes livres. Estas duas espécies de penalidades não podem ser adoptadas simultaneamente.

TÍTULO II

Treino preparatório

23.º O jogo exige:

- a) Uma equitação vigorosa, esmerada, e um cavalo rápido e maneável;
- b) O emprego preciso do maço em grande velocidade;
- c) O conhecimento teórico e prático das regras elementares.

Jogar uma partida antes de possuir estes três elementos de jogo não é razoável e torna-se perigoso.

O treino preparatório não pode ser levado a bom termo sem a direcção de um instrutor. Este representa a impulsão do chefe de corpo, e a acção e o método de treinador.

24.º Função do chefe de corpo: o jogo não se desenvolverá senão nos limites designados pelo chefe de corpo; se há iniciativas o chefe do corpo auxiliá-las há por to-

dos os meios ao seu alcance. Se não as houver, o chefe do corpo reunirá os meios materiais necessários e dará o impulso, sendo o primeiro a fixar o objectivo a atingir.

O jogo não sendo senão uma aplicação da equitação, o chefe do corpo decidirá geralmente que o instrutor disponha, para o treino, de tempo reservado cada semana às instruções de oficiais.

Fora deste tempo regulamentar, o treino próprio do jogo não empregará mais tempo que qualquer outro exercício de cultura física: esgrima ou ginástica racional.

25.º Função do treinador: o chefe de corpo nomeará o treinador do regimento.

Este instrutor será escolhido em face das suas qualidades de chefe, de treinador, do seu gosto desportivo, das suas aptidões equestres. É para desejar que o instrutor seja ou se torne um bom executante, mas esta condição não é indispensável.

O instrutor deverá possuir e comunicar, sob pena de não conseguir um bom resultado, o entusiasmo necessário por este jogo, e juntar a este ardor, e bom senso, o espírito de método, a perseverança e a firmeza.

Em toda a *équipe* constituída por uma maioria de principiantes um treino preparatório de três meses é necessário antes de começar jogando desafios.

O instrutor deverá, portanto, enquanto não tiver atingido a perfeição desejada no treino individual dos jogadores e dos cavalos, resistir ao desejo desmedido de pressa dos executantes. Caso contrário, experiências o provam, homens e cavalos desencorajar-se hão em peles que nada adiantam para o jogo.

De começo o instrutor poderá fazer seguir a instrução de equitação (trinta ou quarenta minutos, duas vezes por semana) e quinze a vinte minutos de exercício com o maço.

Alguns oficiais exercitar-se hão por si mesmo cada dia, mas, como estes exercícios serão feitos primeiro em andamentos lentos, não compreenderão facilmente a perfeição necessária do ensino do cavalo.

O cavalo é o principal auxiliar do jogador. Deve estar portanto completamente na mão do jogador para que este possa agir livremente.

O maço é o utensílio especial: um jogador bem colocado no jogo mas manejando mal o maço diminui o valor da *équipe*.

O instrutor deverá portanto dedicar a maior importância ao trabalho de equitação, insistindo junto dos jogadores para que se aperfeiçoem no uso do maço e instruí-los nas regras.

CAPÍTULO I

Equitação

26.º O jogo exige uma *assiette* impecável e uma mão leve.

Assiette: A flexibilidade do rim, a liberdade dos ombros e a descontração completa, que dão uma perfeita *assiette*, são indispensáveis para permitir ao jogador:

Conservar-se ligado ao seu cavalo em todas as mudanças bruscas de velocidade e direcção;

Actuar por ajudas enérgicas e exigentes, sem brutalidades e sem interrupções;

Assegurar a independência da mão de rédea e da mão do maço, de maneira que o cavalo se torne e fique indiferente ao emprego do maço.

Os estribos compridos permitem ao jogador abaixar o seu centro de gravidade, inclinar-se facilmente para a frente para dar mais comprimento aos seus golpes de maço, é voltar-se facilmente sobre o selim e agarrar o cavalo para o fixar numa direcção, e dar ao corpo pelo apoio da perna uma base sólida em todos os movimentos que exigem uma torção do corpo.

Os estribos mais curtos permitem ao jogador pesar sobre eles para dar mais força aos seus golpes para trás e erguer-se no selim para se inclinar sobre a bola nos golpes à esquerda.

Teòricamente os estribos compridos devem ser recomendados aos jogadores de ataque, e os estribos curtos aos jogadores de defesa.

Pràticamente estas indicações não são dadas senão a título de elucidação, e os jogadores adoptarão, depois de experientes, a forma de montar que mais lhes convier.

Mão.— O jogador esforçar-se há por obter a obediência instantânea a leves indicações da mão. Com este fim ele começará o ensino com embocaduras violentas e continuará à medida dos progressos com embocaduras cada vez mais suaves.

A gamarra fixa à focinheira facilita a condução com uma das mãos; e aperta-se mais ou menos conforme o ensino obtido e suprime-se logo que seja possível.

A maneira de pegar nas rédeas, cortar à francesa, o dedo mínimo entre as rédeas do freio, o terceiro dedo entre as rédeas do bridão, é adoptada com vantagem pela maior parte dos jogadores.

27.º Escolha do cavalo de jôgo.— O cavalo de jôgo deve ser:

- Rápido na saída;
- Manejável: paragem brusca e voltando facilmente a galope;
- Dócil: de fácil condução pela voz;
- Inteligente: fixar as lições dadas e correr na esteira da bola;
- Corajoso: que não tema os golpes e que goste de empurrar.

Deve ter:

- Sangue e coração.
- Altura média.
- Pêso.
- Espádua de galopador.
- O rim bem ligado.
- O post-mão aberto.
- Os curvilhões ligeiramente unidos.

Estatura.— Oútrora de 1^m,40, mais tarde de 1^m,48, não tem hoje outro limite que não seja o exigido pela segurança dos cavaleiros, a manejabilidade dos cavalos e a facilidade do emprêgo do maço.

Um cavaleiro de estatura mediana (1^m,70) emprega sobre um cavalo de 1^m,48 a 1^m,52 o maço de:

- 51 polegadas, ou seja 1^m,2954.
- 52 polegadas, ou seja 1^m,3208.

Montando um cavalo de 1^m,52 a 1^m,54, empregará maços de 53 polegadas, ou seja 1^m,3462.

Montando cavalos de 1^m,54 ou mais, devem usar-se maços de 54 polegadas.

Sem eliminar do jôgo os cavalos de 1^m,55 a 1^m,59, admite-se que a melhor estatura a utilizar é de 1^m,50 a 1^m,54. O pêso do cavalo com esta estatura varia entre 380 a 420 quilogramas, o que lhe dá uma importância, como massa, bastante apreciável para o empurrão.

28.º Cavalo de treino.— O jogador escolherá qualquer cavalo calmo e paciente para se treinar com o maço. Os melhores destes cavalos poderão tornar-se cavalos de reserva para o jôgo.

Cavalo de jôgo.— O jogador não deve manejar o maço sobre os cavalos escolhidos para o jôgo antes de estar perfeitamente senhor do emprêgo do cavalo e da utilização do maço.

Habituará este cavalo ao maço para o preparar para o jôgo, mas, a fim de conservar ao cavalo as suas qualidades de penetração sobre a bola, não o montará fora

do jôgo, treinando-se com o maço, exercício este que se faz a maioria das vezes em andamentos mais moderados.

29.º Preparação do cavalo de jôgo.— O cavalo de jôgo deve poder parar rapidamente, voltar-se facilmente sobre as pernas e retomar rapidamente a velocidade por ligeiras indicações do cavaleiro.

O ideal consiste em que o cavalo seja tam dócil às ajudas que se mova debaixo do cavaleiro como um cavalo em liberdade, obedecendo a acções que sejam antes indicações à sua inteligência e não meios materiais de lhe impor obediência.

A progressão necessária a esta preparação é a seguinte:

Nos três andamentos, alargar e encurtar, tanto sobre a linha recta como em círculo.

Recuar.

Saídas ao galope partindo do passo; da paragem e de recuar.

Trabalho a galope em linha quebrada sem passar de mão.

Oitos e serpentinas sem passar de mão.

Rotações sobre as pernas nos três andamentos.

Alargar e encurtar o galope em compridas rectas.

Espirais, metendo o cavalo em círculos cada vez mais reduzidos e que, terminando em pirueta ao galope, o deixam sair rapidamente para, a seguir, o retomarem em espirais para a outra mão, são a síntese dos trabalhos de aligeiramento dos cavalos.

As partidas ao galope e as mudanças de velocidade devem ser feitas como se as impelisse uma mola rápida e instantânea.

O cavalo deve partir ao menor chamamento das pernas, da *assiette*, do corpo ou da voz e fazer um todo único com o cavaleiro, que, para se lançar sobre a bola ou sobre o adversário, emprega a mesma rapidez de reflexas que num assalto de esgrima.

No começo do ensino o cavaleiro empregará brandamente meios poderosos, dando sempre a primeira indicação do movimento pedido com a voz e que deverá chegar, na continuação, para obter completa obediência.

Partida.— Movimento do busto para a frente, indicação do chicote na espádua, acção das pernas.

Moderar a velocidade.— Pesar com a *assiette* no selim, indicação das rédeas.

Paragem brusca.— Esmagamento do rim no selim, indicação repetida das rédeas.

Mudança de direcção.— Inclinação do corpo, apoiando as rédeas na altura do garrote.

Piruetas sobre as pernas.— Apoiar as rédeas no alto do pescoço, perna de fora.

O ensino deve ser levado tam longe quanto possível com exclusão dos andamentos artificiais.

Preparação com o maço e a bola.— A preparação com o maço deve ser feita por um jogador hábil, que não esteja sujeito a bater no cavalo.

Esta preparação exige por vezes muita paciência. Exige sempre docura e independência absoluta da mão de rédea, que deve ceder e apoiar-se, quando for preciso, no garrote no momento de dar com o maço, e o emprêgo de embocaduras muito brandas.

Progressão:

Pegar no maço como se fôra uma *cravache*;

Conservar o maço estendido na mão no prolongamento do braço;

Empurrar a bola indo a passo;

Molinetes à esquerda no espaço;

Execução dos golpes em todos os andamentos.

O trabalho de flexibilidade que é inconscientemente exigido ao cavalo durante o exercício do maço produz

por vezes bons efeitos em cavalos nervosos, naqueles, por exemplo, que dão difficilmente um mau trabalho, *invertido*.

Com efeito o jogador, manejando o maço à direita, recua a espádua direita, assenta-se sobre a nádega direita e o cavallo galopa para a esquerda, mesmo em círculo para a direita.

Inversamente, o cavallo galopa para a direita, voltando para a esquerda quando o jogador trabalha com o maço à esquerda.

Preparação para o empurrão.—Esta preparação far-se há com paciência e progressão, primeiro nos andamentos lentos de encontro a um cavallo, que cederá, depois resistirá e por fim lutará.

30.º Pôr em condição.—O pôr em condição para o jogo faz-se por um trabalho regular e progressivo:

Trabalho normal lento e prolongado no exterior, suadelas e galope.

Trabalho no picadeiro.

Trabalho especial atrás da bola.

Jogadas mais ou menos numerosas, mais ou menos longas, mais ou menos rápidas, o que depende do senso cavaleiro do jogador e da direcção do instrutor.

31.º Emprego do cavallo já ensinado.—Há necessidade de pedir diáriamente ao cavallo já ensinado alguns instantes de trabalho gymnástico, mas também fazê-lo descansar a atenção e o organismo com passeios longos no exterior.

É necessário também fora do jogo e durante elle, a fim de poder na devida ocasião pedir afoitamente o esforço necessário.

Não trabalhar sempre a fundo e submeter-se a um cuidado zeloso, a uma atenção de todos os momentos e a uma prudência inteligente.

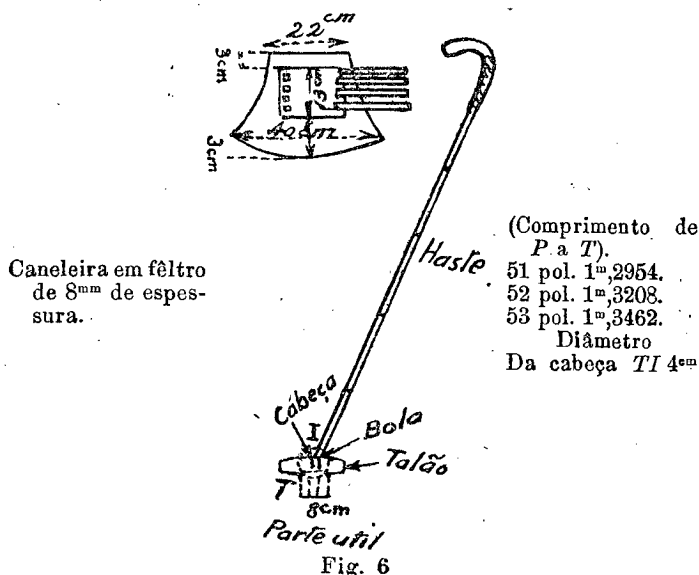
Um cavallo de jogo pode durante a temporada fornecer dois ou três jogos por semana, contanto que em cada jogo só jogue dois períodos separados por um ou dois períodos de repouso.

Os cavalos dos n.ºs 1 e 4 podem ser mais facilmente poupados durante o jogo do que os cavalos dos n.ºs 2 e 3.

CAPÍTULO II

Emprego do maço

32.º O maço.—O maço compõe-se de uma haste de junco de malaca encastoadada sobre uma cabeça em madeira de freixo, de bambu ou de sicômoro (fig. 6).



A haste está munida de um punho embutido coberto de cauchu ou de carneira, tendo presa uma trança.

A haste é enrolada junto da cabeça.

A haste tem para a proteger dos choques anéis móveis em cauchu.

A cabeça do maço pode ser de variadas formas.

A forma de charuto é a geralmente adoptada.

A forma quadrada convém mais para os terrenos molles.

O comprimento dos maços é indicado em polegadas inglesas (2^{cm}, 54), 50, 51, 52, 53 polegadas. Um outro número convencional indica o peso da cabeça, que é inversamente proporcional ao comprimento da haste.

O maço bate a bola pelo meio da cabeça e não pelos extremos. A parte útil da cabeça é o ponto onde a haste se insere.

A cabeça, neste ponto, tem 4 ou 5 centímetros.

A bola, tendo um diâmetro de 8 centímetros, é útilmente batida quando o diâmetro horizontal da cabeça atinge a bola por baixo do seu diâmetro horizontal.

O principiante servir-se há de um maço rijo e curto.

Reduzirá o comprimento da cabeça a 8 centímetros para se ver obrigado a bater com a parte útil.

Deminuirá assim o peso e a fadiga que daí resulta.

33.º Posição do maço.—O maço sendo mantido verticalmente na mão esquerda, meter o polegar direito no fiador de trança. Levar a mão direita até à esquerda, de modo que os dois lados de trança passem sobre as costas da mão direita. Segurar o punho com a mão toda. Deixar cair o braço no prolongamento do braço, de maneira que a cabeça toque no chão perpendicularmente ao eixo do cavallo, a parte que forma o ângulo agudo com a haste (talão) deve ficar do lado do cavallo, as costas da mão estando voltadas para trás, as unhas para diante, o polegar sobre o lado mais estreito do punho. Esta posição da mão assegura a rigidez da articulação do cotovelo. No golpe à frente e à direita a pancada deve ser dada com o braço desde o ombro, e o braço deve trabalhar como se fôsse o prolongamento rígido do maço. A posição do punho pode ser a mesma para todos os golpes directos à frente e atrás, à direita e à esquerda. Por conseguinte, quando o maço actua à esquerda as costas da mão do jogador encontram-se voltadas para diante e as unhas para trás.

No decurso do jogo o jogador que está em posição de espera mantém o maço verticalmente, a mão à altura e à frente da espádua. Deve pelo contrário deixá-lo tocar o terreno quando há: refrega, perigo de prisão do maço, perigo de atingir um outro jogador.

34.º Emprego do maço.—A posição inicial correcta do jogador e a acção de todo o seu corpo na execução do golpe devem ser exigidas desde o princípio pelo instrutor.

O jogador que não se sujeite desde o começo a procurar a perfeição académica não será nunca senão um jogador mediocre.

Nem todos os jogadores podem atingir o mesmo grau de força muscular, mas podem todos, por um exercício perseverante, adquirir a precisão.

O exercício do maço sobre o cavallo de madeira é indispensável para permitir:

1.º Ao jogador principiante, exercitar-se na execução de todos os golpes de maço, mesmo os mais difficeis, sem perigo para a boca e os membros do seu cavallo de jogo;

2.º Ao jogador mais adiantado, aperfeiçoar o seu treino, mesmo se dispõe de pouco tempo, ou se o terreno de exercício está impraticável.

O exercício do maço no espaço pode ser feito sem instalação especial, o cavalo de pau podendo estar ao ar livre ou numa sala.

O exercício do maço sobre bolas é mais proveitoso. Exige que uma pessoa ou um aparelho reenviem as bolas aos jogadores.

A instalação pode ser feita de diversas maneiras, conforme o pessoal ou os recursos de que se dispõe. (Fig. 7).

1.º O cavalo de pau está colocado em terreno plano a alguns metros de um muro; um homem coloca as bolas ao alcance do jogador.

Este exercício é elementar; cavalo e bola igualmente imóveis.

2.º O cavalo de pau está colocado sobre terreno plano; um ou mais homens lançam as bolas ao jogador, que as atira numa direcção determinada.

Este exercício exige que o homem que atira as bolas tenha a cabeça protegida por um casco (capacete).

3.º A instalação que permite exercitar-se sem pessoal compreende essencialmente:

a) Uma superfície plana limitada pela elipse que o maço seguro na mão direita do jogador pode descrever sobre o terreno à volta do cavalo de pau;

b) Planos inclinados que reenviam rapidamente as bolas ao alcance dos jogadores;

c) Paredes que não deixam passar as bolas.

A superfície plana e os planos inclinados podem ser:

Em terra batida (económico);

Em cimento (estraga muito os maços e as bolas);

Em madeira (o que é preferível, mas custa mais caro, e exige que o aparelho esteja abrigado).

As paredes podem ser constituídas:

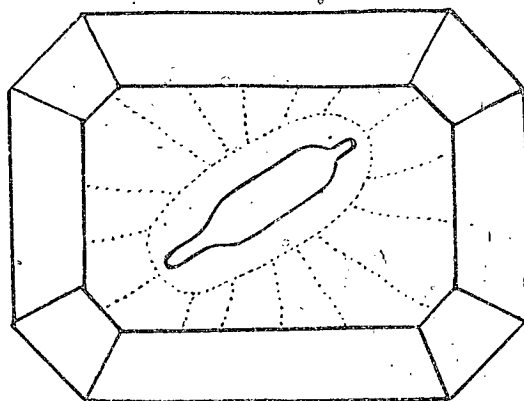
Por sebes ou cançados;

Por rede de arame.

Os planos inclinados podem ser:

Só dois (anterior e posterior), o que não permite senão a execução dos golpes directos;

Octogonais ou elípticos, permitindo a execução de todos os golpes directos e desviados.



Outro modelo mais completo

Fig. 7

35.º O golpe de ancinho (dribbling). — É o primeiro exercício praticado com o maço, tanto para os jogadores como para os cavalos no princípio de todo o treino e de toda a sessão de trabalho.

Estando o braço pendente, dar o golpe sem levantar o braço, unicamente por meio de movimentos do pulso, e de maneira a guardar o controle da bola.

Praticar primeiro em andamentos lentos, em linhas rectas, depois sobre um círculo de grande raio com a mão direita, empurrando sempre a bola para o centro do círculo.

Este golpe é indispensável no jogo para bater a bola quando um adversário nos cerra de perto.

36.º Os golpes de maço, por rotação do corpo e do braço, compreendem (fig. 8):

Os golpes dados sobre o eixo de marcha do cavalo;

À direita, para a frente e para trás;

À esquerda, para diante e para trás;

Os golpes desviados.

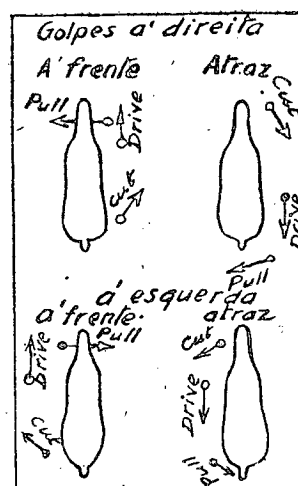
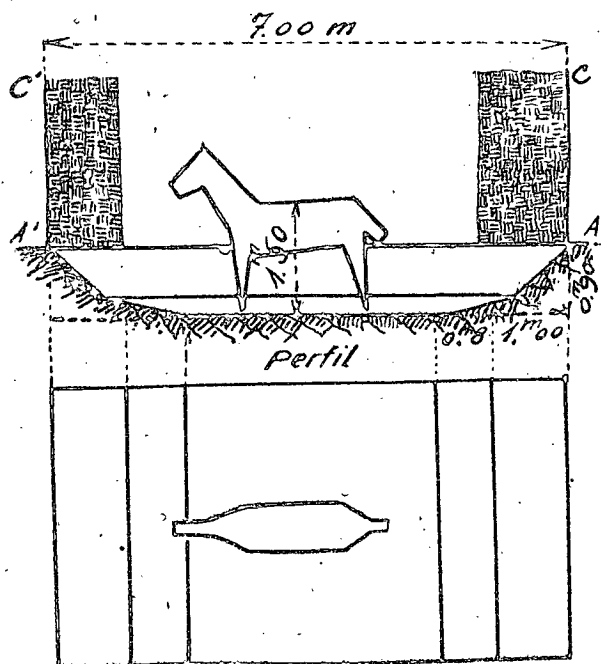


Fig. 8

Esquema do cavalo de pau



Projeção horizontal

37.º I — Golpe à frente e à direita (directo):

Posição preparatória. (Fig. 9).

O braço direito ligeiramente estendido horizontalmente para diante, o maço vertical.

1.º tempo: Posição de arremesso. (Fig. 10).

O corpo roda de 45º (graus) sobre as ancas, a perna esquerda fixa-se, o braço direito dobra-se e estica vigorosamente para trás, o maço continuando vertical; a cabeça mantém-se direita, os olhos fixos na bola, o ombro esquerdo avança, a mão de rédea cede.

Posição preparatória
Golpe à frente para a direita

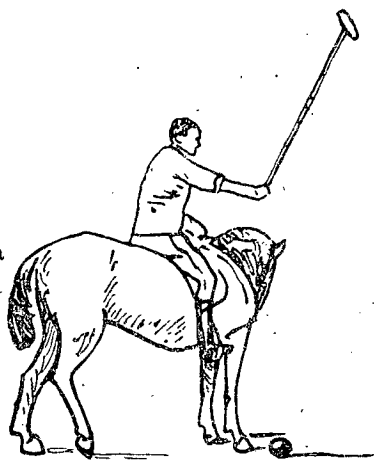


Fig. 9

2.º tempo: Execução. (Fig. 11).

O ombro direito avança para além da sua posição normal, prossegue para diante, enquanto que o maço, abaixando-se, vem pôr-se no prolongamento do braço, descreve uma meia elipse e vem bater a bola adiante da espádua do cavalo.

Observações.— A posição preparatória pode ser simplesmente esboçada. E além disso muito parecida com a posição de espera durante o jogo. A condição necessária e suficiente é que a espádua direita seja solta. Certos jogadores cometem pelo contrário o erro de estender enérgicamente o braço para diante e não o estendendo convenientemente para trás, quando este segundo movimento é essencial.

A posição de arremêso é a geratriz do golpe. É necessário que o corpo rode para dar maior extensão ao movimento do ombro e, por conseguinte, ao maço. Da mesma maneira, se o braço está estendido para trás o mais possível, a trajectória do maço será maior. O maço deve encontrar-se no plano vertical, onde actuará; a mão não deve portanto encontrar-se nem muito acima da garupa, nem muito para fora dela.

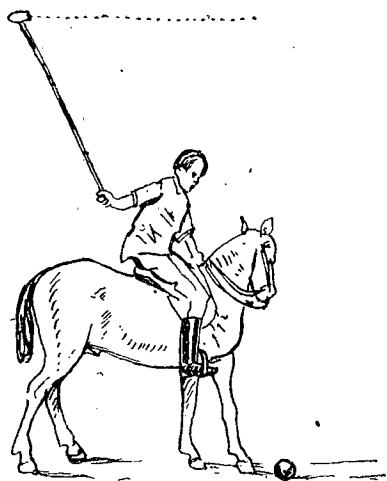


Fig. 10 — 1.º tempo

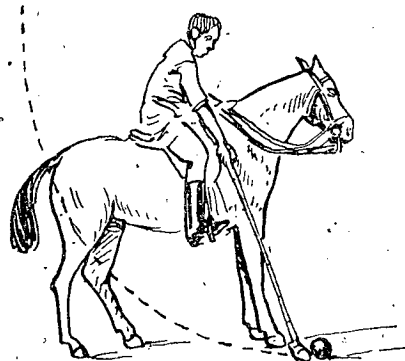


Fig. 11 — 2.º tempo

A execução deve obrigar a cabeça do maço:

1.º A descrever uma curva rasando o solo na maior extensão possível, a menos de 4 centímetros do chão, para aumentar as probabilidades de tocar na bola;

2.º A bater na bola no fim do movimento, no momento em que a curva descrita pelo maço começa a afastar-se do solo.

Se o ombro está fixo, a parte útil da curva descrita pelo maço é de 35 centímetros.

Se o ombro parte de uma posição de arremêso correcta e se avança o mais possível, a parte útil da curva tem aproximadamente o dobro, isto é, 70 centímetros.

O deslocamento rápido do cavalo aumenta a parte útil da curva a mais de 1 metro.

O molinete executado à volta do ombro ou do pulso fixos:

Deminui as probabilidades de tocar na bola;

Dá mais altura do que comprimento quando a bola é atingida;

Não permite uma pontaria precisa nem calcular o alcance.

O golpe por rotação do corpo e acção do ombro:

Aumenta as probabilidades de tocar na bola;

Permite uma pontaria precisa e calcular bem o alcance;

Aumenta o comprimento do percurso do maço e por conseguinte a velocidade da sua cabeça;

Dá mais comprimento ao golpe;

Assegura também o avanço da mão de rédea e garante o cavalo contra as paragens bruscas, desde que a mão fique na sua posição avançada e se apoie, se preciso fôr, sobre o garrote.

O ataque da bola adiante da espádua do cavalo é facilitado se o jogador tem os estribos compridos.

Um jogador que tem os estribos muito curtos está exposto a atacar as bolas à altura dos seus joelhos, de onde resulta falhá-las facilmente ou arriscar-se a partir os maços contra o terreno.

38.º Ritmo.— O golpe deve ser dado na bola com uma pancada não somente do maço, mas pelo conjunto: cavalo, cavaleiro e maço. Será tanto mais poderoso quanto mais o maço fôr manejado ao ritmo apropriado ao andamento.

O instrutor deve dedicar-se a fazer apanhar este ritmo aos jogadores.

Deve exercitá-los e repetir o golpe durante a marcha de aproximação para a bola para chegar a tocar sem esquecer a execução e sem modificar muito a cadência do último movimento.

Fôrça.— Os principiantes não devem procurar executar este golpe com muita fôrça (isso obrigá-los há a contraírem-se e a falharem a bola). A agilidade de execução é mais necessária.

O maior alcance dos golpes será obtido pela pressão

dos dedos sobre o punho no momento do golpe e pela velocidade do cavalo.

39.º II — Golpe para trás e à direita (Backhander).— Contrariamente ao golpe adiante, o golpe atrás precisa de força, porque é preciso enviar a bola na direcção oposta àquela que é seguida pelo cavalo.

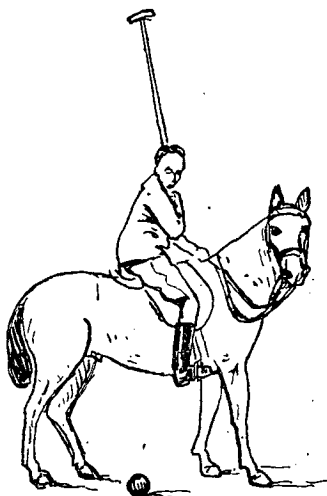


Fig. 12—A) Sem molinete

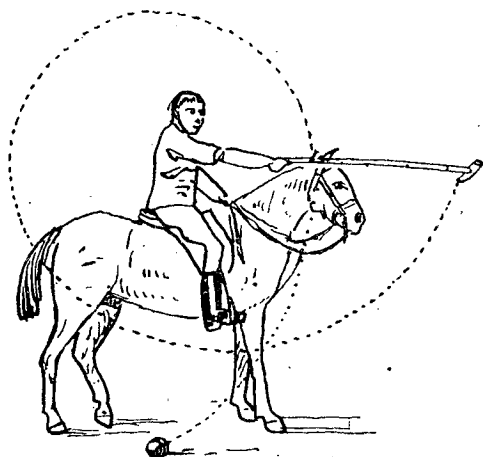


Fig. 13—B) Golpe à direita para trás por molinete

A) Golpe preciso e permitindo evitar a prisão do maço. (Fig. 12).

Levar a espádua esquerda o mais possível para trás.

Levar a mão direita com o maço no prolongamento do antebraço em frente do ombro esquerdo, as unhas viradas para o peito. Fixar a perna esquerda.

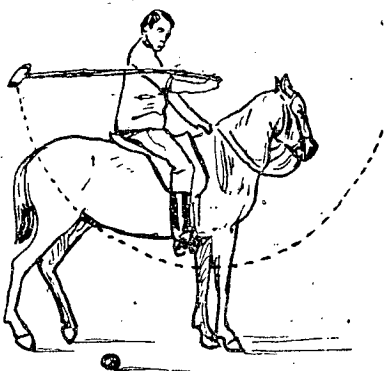


Fig. 14—2.º tempo

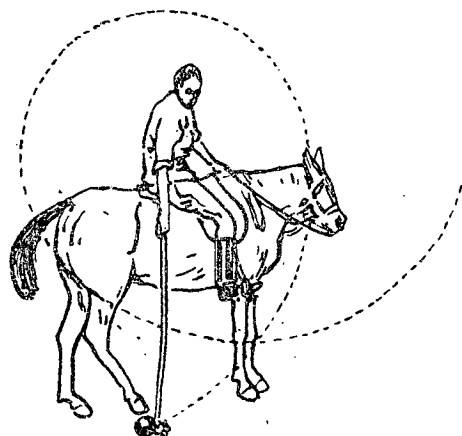


Fig. 15—3.º tempo

Trazer o ombro esquerdo para diante por meio de rotação do corpo, sentar-se bem esmagado no selim e tocar a bola a 30 centímetros para trás da linha do calcanhar do cavaleiro.

B) Golpe por molinete.—Trazer o ombro esquerdo para trás. Fixar a perna esquerda. Levar a mão direita para a frente, as unhas para cima, o maço no prolongamento do antebraço meio estendido. (Fig. 13).

Fazer descrever ao maço, abrindo os dedos, um molinete de uma volta e um quarto. (Fig. 14).

Apertar os dedos, sentar-se bem no selim, tocar na bola a 30 centímetros atrás do calcanhar. (Fig. 15).

Observações.—O jogador principiante não liga geralmente importância senão à acção propriamente do maço. Só o movimento do corpo e da espádua permite dar bastante força. O jogador pode igualmente por este golpe pesar sobre o estribo para aumentar o seu ponto de apoio.

40.º III — Golpes à frente e à esquerda:

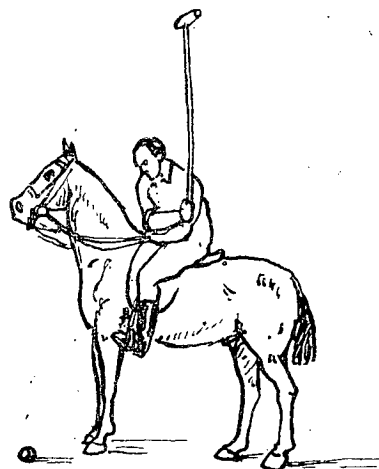


Fig. 16—2.º tempo

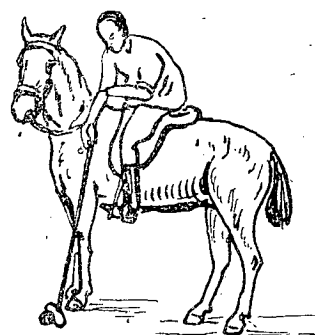


Fig. 17—3.º tempo

A) 1.º tempo.— Rodar sobre as ancas de maneira a encolher o mais possível o ombro esquerdo e a pôr a linha dos ombros no eixo do cavalo. Deixar escorregar as rédeas. Fixar a perna direita.

2.º tempo.— Levar a mão direita o mais à esquerda possível, as unhas para baixo, o maço formando um ângulo muito aberto com o braço, o antebraço contra a barriga. (Fig. 16).

3.º tempo.— Trazer de novo o ombro esquerdo para diante e tocar na bola a 30 centímetros da espádua do cavalo, as costas da mão para diante. (Fig. 17).

Observações.— Se o ombro esquerdo não está bastante encolhido no princípio do golpe a bola vem para a direita por debaixo do pescoço do cavalo. Se o ombro esquerdo está bastante encolhido e se a bola é batida entre o joelho do jogador e a espádua do cavalo é possível desviar ligeiramente a bola para a esquerda, o que controla a boa posição inicial.

B) 1.º tempo.— Como para o golpe A).

2.º tempo.— Inclinarse à esquerda o mais possível fora do selim, por cima da bola e como se se quisesse olhar para trás. Mudar a posição da mão de um quarto de volta sobre o punho (o polegar colocado sobre a parte larga do punho) e levantar o maço.

3.º tempo.— Bater violentamente a bola.

41.º Golpe atrás e à esquerda:

1.º tempo.— Como para o golpe A).

2.º tempo.— Levantar o braço estendido, o maço vertical.

3.º tempo.— Bater a bola à altura do calcanhar do cavaleiro.

42.º Golpes desviados:

Adiante e para a direita.— Mesma posição, mesma cadência que para o golpe directo. Atacar a bola tanto mais perto do joelho quanto mais o golpe deve ser desviado para a direita. Voltar o punho, as unhas para fora, no momento de bater, para que a cabeça do maço dirija a bola na direcção desejada.

Adiante e para a esquerda.— Mesma posição que para o directo à esquerda. Atacar a bola tanto mais perto do joelho quanto mais à esquerda o golpe deve ser desviado. Voltar e arquear o punho como para enterrar um saca-rólhas.

Por baixo do pescoço do cavalo.— À direita para a esquerda e à esquerda para a direita. Dirigir o cavalo para a bola de maneira que esta apareça ao lado do pescoço, adiante da ponta da espádua e do mesmo lado, onde se encontra o maço. Bater a bola, deitando-se sobre o pescoço para atingir a bola o mais adiante possível dos membros anteriores.

Atrás sob a cauda do cavalo.— É geralmente vantajoso desviar os golpes para atrás porque são na maioria das vezes dados para aliviar o goal. É preciso portanto bater a bola para os lados e não na direcção do grupo dos jogadores atacantes. Sempre que seja possível deve virar-se o cavalo antes de dar o golpe atrás. É o meio mais seguro e fácil.

Atrás à direita e para a esquerda.— Voltar a mão direita um quarto de círculo e colocar o polegar sobre o lado largo do punho. Levantar o braço direito, passar à frente da bola, sentar-se bem no selim para tomar mais impulsão. Abaixar bruscamente o corpo e o braço, bater a bola atrás dos membros posteriores, o golpe vindo de fora para dentro e empurrar a garupa do cavalo.

Atrás à esquerda e para a direita:

A) Acentuar a torção do tronco, avançar o ombro

directo acima da bola para a poder bater de fora, atrás dos membros posteriores.

B) Mesma posição de impulso que para um golpe directo à direita, mas levantar o braço direito num plano perpendicular ao eixo do cavalo. Rodar bruscamente a esquerda e actuar como em A).

Atrás e fora.— À direita:

Recolher acentuadamente a espádua esquerda;

Afastar o cotovelo direito do corpo;

Atacar a bola à altura da espádua do cavalo.

À esquerda:

Atacar a bola à altura da espádua do cavalo;

Cortá-la, empurrando a palma da mão direita para fora.

43.º Encontro da bola.— O jogador exercita-se a bater uma bola lançada adiante dele por um homem a pé ou por um outro jogador.

44.º Atravessar a bola.— O mesmo exercício, sendo a bola lançada oblíqua ou perpendicularmente ao eixo de marcha do jogador.

45.º Recomendações gerais:

1.º Não trabalhar com o maço batendo a bola mais de quinze a vinte minutos seguidos.

Nota.— Deve-se limitar o trabalho do maço batendo a bola por causa da fadiga provocada pelo esforço de coordenação nervosa que exige a exactidão do golpe.

O trabalho do maço no espaço destina-se a dar flexibilidade ao pulso, ao ombro e ao corpo, e portanto só a necessidade de evitar câibras dos músculos da mão e do antebraço deve determinar a sua duração.

2.º Estudar um mesmo golpe durante uma sessão, de maneira a obter o automatismo.

3.º Nunca parar sobre uma bola que se falhou, e para isso trabalhar o maço tendo espalhadas no terreno o maior número possível de bolas.

4.º Dispor várias bandeiras sobre o terreno do treino e dirigir sempre a bola com um objectivo determinado.

5.º Estudar todos os golpes do maço, mas não passar a um novo golpe senão quando se está senhor do golpe precedente.

46.º Qualquer que seja a força de um jogador, deve trabalhar regularmente de maneira a adquirir e conservar a sua forma. Um jogador considerar-se há como tendo atingido um desenvolvimento médio quando possa fazer regularmente a volta do terreno do jogo empurrando a bola com uma e outra mão.

A um bom resultado quando conseguir o mesmo exercício com duas bolas.

A um resultado muito bom quando executar todos os golpes com o maço à maior velocidade possível do cavalo.

47.º Exercícios de prática individual.— O instrutor manterá o interesse do exercício individual excitando o mais cedo possível a emulação e pondo os jogadores em condições de constatarem por si mesmos e sem discussão possível os resultados obtidos.

Corrida de bolas.— Cada jogador empurra uma bola da linha de fundo para o goal oposto no andamento indicado.

Carga sobre as bolas.— As bolas alinhadas a 50 metros da linha de fundo são atacadas pelos jogadores com a máxima velocidade.

Empurrão.— Dois jogadores vão em perseguição de uma única bola.

Um tem por missão «apanhá-la» e outro «marcar o homem».

Percursos obrigatórios.—Um percurso com dificuldades sucessivamente maiores, constando de uma ou duas mudanças de direcção, uma ou duas meias voltas no mesmo lugar, será executado primeiro sem bola, depois com bola e cronometrado, etc.

CAPÍTULO III.

Preparação para o jogo

48.º Um jogo regular supõe-se que nêle tomam parte oito jogadores bem treinados. A preparação para o jogo começa no dia em que o instrutor pôde abordar a treinação de dois jogadores sobre uma bola.

49.º Um ou mais pares de jogadores tendo satisfeito as condições exigidas pelos exercícios individuais, o instrutor executa o exercício combinado com cada um dos jogadores, e fá-lo em seguida repetir dois a dois.

a) *Dois jogadores avançando com a bola.*—II passa a I, seja à direita, seja à esquerda. I recebe, bate para a frente, para trás ou para o lado, ou deixa a bola, segundo indicação de II. I deve marchar com a cabeça voltada para trás, olhando para II, para ver vir a bola e dirigir o seu cavalo em consequência. I não deve nunca afrouxar o andamento para atingir a bola;

b) *Dois jogadores opondo-se mutuamente a uma bola.*—Exercitam-se a atirá-la um ao outro em todas as direcções e em todos os andamentos.

50.º «*Poules*» dois a dois.—Dois ou mais pares de jogadores, tendo praticado satisfatoriamente os exercícios de prática combinada, o instrutor opõe-os dois a dois sobre uma bola.

Esta luta representa a síntese do jogo, visto que o par atacante desempenha o papel de I e II, e o par defensivo o papel de 3 e 4.

51.º *Direcção do jogo.*—O treinador controlará e indicará a tática a seguir.

Introduzirá pouco a pouco as regras gerais, impondo a sua estrita observância.

Se o treino tiver sido bem orientado, o instrutor verá manobrar jogadores suficientemente hábeis e cavalos calmos; caso contrário assistirá a uma série de refregas onde só prevalece a confusão.

52.º *Jogos com «équipes» de três jogadores.*—Três pares de jogadores tendo tomado parte em *poules* por pares, o instrutor grupa-os em duas *équipes*, cada uma constituída por:

Um avançado;
Um capitão;
Um retaguarda (*back*).

O instrutor, o único que tem o maço, lança a bola; os jogadores tomam as suas posições, o instrutor rectifica e corrige, passeando assim os pares sobre o terreno, conforme a posição da bola.

Os jogadores tomam em seguida os seus maços.

O instrutor dá sempre as indicações necessárias: I branco marque 3 preto; 2 preto prende o maço; III branco tem o campo livre, marche, etc.

53.º *Demonstrações em sala.*—As teorias no quadro, ou melhor ainda sobre um bilhar, ajudam a exposição das regras. Será a maior parte das vezes vantajoso não abordar o estudo das regras senão depois do primeiro jogo a três, que permitirá basear o ensino sobre exemplos precisos.

54.º *Jogo regular a 4 jogadores por «équipe».*—O instrutor constitui as *équipes* colocando os quatro melhores jogadores: seja na mesma *équipe*, ele impõe então à *équipe* adversária uma tática unicamente defensiva; seja nos números II e III, 2 e 3.

Se o escalonamento não é observado, só o instrutor toma o maço e ensina aos pares os seus lugares respectivos para cada posição da bola, como se disse anteriormente.

O instrutor exige a colocação rápida de cada *équipe* quando se põe a bola em jogo, saídas de bolas, etc.

Penaliza as faltas e as infracções.

Nos primeiros jogos não deve procurar a velocidade, mas a ordem.

Obtida a ordem, o instrutor exigirá mais velocidade e deverá então penalizar severamente os cortes perigosos.

Formação e treino de uma «équipe» regimental.—A melhor *équipe* não será forçosamente composta dos jogadores mais destros ou dos mais vigorosos.

A melhor *équipe* será o conjunto homogéneo de jogadores que aliem à destreza e ao vigor a perseverança no treino individual, a disciplina do jogo, domínio de si próprios e a cortesia.

O treino de uma *équipe* será regulado debaixo de uma progressão geral e segundo os exercícios previstos.

A formação de duas primeiras *équipes* de principiantes apresenta dificuldades.

A missão torna-se mais fácil quando um núcleo de monitores se encontra formado, porque um principiante cercado de três jogadores exercitados instrui-se mais rapidamente na tática do jogo.

O instrutor evitará contudo iniciar os principiantes no jogo antes de eles terem satisfeito cabalmente aos exercícios de trabalho individual.

Amexos

Exemplos de combinações táticas

Os exemplos são dados considerando primeiro a *équipe* branca (algarismos romanos) atacando o *goal* norte (alto da página) e defendendo o *goal* sul. A acção da *équipe* negra (algarismos árabes) está exposta ao lado.

55.º *Comêço do jogo*, ao centro de um terreno. Bola posta em jogo ao centro ou junto da linha de *touche* (lados). (Fig. 2).

1.º caso

Branco

Negro

I consegue apanhar a bola, dá-lhe um golpe curto e segue-a.

I vê que não poderá dar um segundo golpe eficaz para o *goal*, pode então fazer seja um passe curto para trás, a II, seja deixar-lhe a bola sem a tocar e responder enérgicamente ao encontrão para aliviar o *goal*.

1 segue-o e empurra-o, sem contudo o obrigar a largar a bola.

2.º caso

1 não consegue marcar aquele que apanhou a bola; deixa-o então a 3 e vai marcar o IV.

I fica portanto livre de bater um segundo golpe para o *goal*. II atravessa a linha dos negros, vai marcar o 4 (retirando este sobre o seu *goal*) e toma novamente o lugar de I.

III e IV escalonam-se para apoiarem o ataque.

3 persegue I para o incomodar e desempenha assim o seu papel de 1.ª linha de defesa.

2 vigia e marca III.

56.º Os brancos deitam a bola fora por detrás da linha de fundo (fig. 3):

IV (ou III) encontra-se defronte do *goal*. III (ou IV) bate a bola para a passar a II, que se encontra voltado para o lado, espera a passagem, recebe-a, bate a bola ao longo da linha de lado, dá, se pode, um segundo golpe dirigido para o *goal* para passar a bola a I.

I deve encontrar-se a tempo no ponto desejado para receber a passagem de II.

III e IV dirigem-se a toda a velocidade na esteira da bola para aproveitarem o direito de passagem.

57.º Ataque da «*équipe*» branca.—II bate a bola e passa a I.

Diferentes casos se apresentam para as combinações entre I e II, segundo o retaguarda (*back*) negro for mais ou menos prudente.

1.º caso

Hipótese geral:

Particular: a) I encontra-se à altura do retaguarda no momento em que a bola lhe chega, passada por II.

Se I pode fazer um golpe fácil, experimenta-o; caso contrário, empurra o retaguarda e alivia a linha do *goal* para II, a quem deixa a bola. (Fig. 18).

Os negros falharam o *goal*. Ninguém se deve encontrar a menos de 25 metros da linha de fundo. I encontra-se em frente do *goal*, vigiando IV.

2 coloca-se de maneira a correr ao encontro da bola batida por III.

3 vigia II para o marcar e tirar-lhe a bola.

4 vigia e marca I.

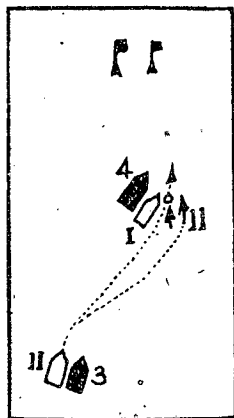


Fig. 18

O golpe dado por II desviou-se. I, marcado por ..., poderia contudo bater a bola, mas não em condições de *goal* certo. I deixa-a portanto e desvia 4.

II conserva o seu avanço sobre 3, desvia-o para a di-

reita, coloca-se em direcção do *goal* e bate a bola para a frente e à esquerda.

Particular: b) I, encontrando-se atrás do retaguarda, recebe a passagem.

Se I está perto do *goal*, bate na sua direcção.

Se I não está perto do *goal* e se vê II desmarcado, bate um golpe curto que não deve atingir o retaguarda, e actua como na alínea a).

Se vê II marcado, renova os golpes curtos, avançando até que possa atirar ao *goal*.

c) I é ultrapassado pela bola, que chega ao alcance do retaguarda.

I continua a perseguir para forçar o retaguarda a precipitar o golpe e a dirigi-lo mal.

4 experimenta aliviar. 4 está desarmado perante os golpes que não atingem a sua altura. A única defesa possível e bastante arriscada é parar, fazer meia volta e importunar I.

4 aguarda calmo, e não enviando a bola para trás para o cavalo que o persegue, deve aliviar para os lados, por debaixo da cauda ou do pescoço.

2.º caso

Hipótese geral:

Particular: d) I cruza e ultrapassa o retaguarda para ir esperar a passagem do II. (Fig. 19).

I recebe a passagem. Dá um primeiro golpe muito forte, corre velocemente pelo terreno livre e atira ao *goal* com pouca força, sem levantar o maço, sobretudo se se sentir perseguido.

Se I falha a passagem, conserva o seu avanço para se colocar a fim de poder receber outra.

Particular: e) I segue o retaguarda, que procura apanhar a bola. (Fig. 20). II empurra-o.

A bola cai novamente em posse de II, que está desempenhando então o lugar de I e joga em terreno livre, como na alínea d). Boa intervenção.

O retaguarda negro arrisca-se mais, encontra-se mais afastado do seu *goal* e avança para se opor ao ataque.

O retaguarda, deixando-se impressionar, faz meia volta e persegue I. Não devia ir ao encontro da bola senão depois de estar bem certo de que 3 poderia tomar o seu lugar.

O retaguarda (*back*) deve apoderar-se da bola, aliviar para os lados, passando a 3.

O retaguarda (*back*) pode procurar apanhar a bola quando ela está longe do *goal* que ele defende, ou quando 3 está em condições de trocar utilmente o lugar com ele.

58.º Defesa da «*équipe*» branca.—Exemplo de acção de I e II na defesa para recommençar um ataque a seguir a um passe para trás de III.

f) Fig. 21.

I e II marcam 4 e 3 para os prender e cooperarem assim na defesa.

Mas 4 e 3 aproximam-se muito dos seus jogadores de ataque.

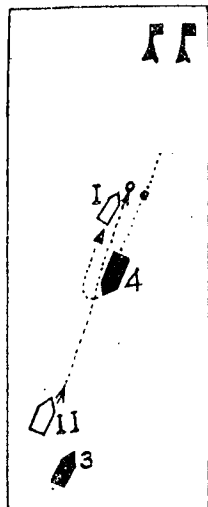


Fig. 19

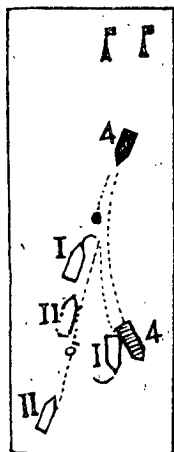


Fig. 20

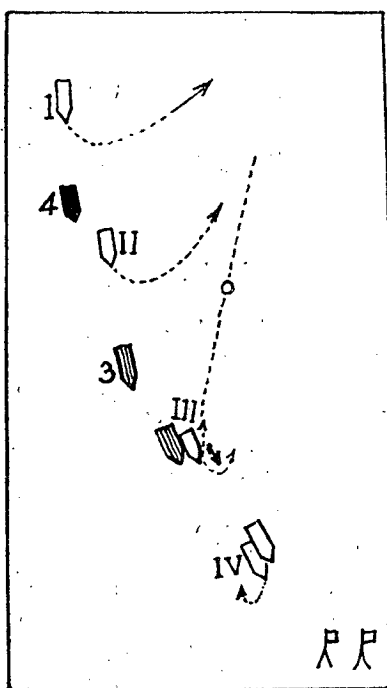


Fig. 21

I e II conservam então o seu escalonamento.

III consegue passar a bola para trás.

II recebe-a, tendo feito primeiro meia volta, e lança de novo o ataque como nas alíneas d) e e).

Hipótese geral: g) I apoia muito de perto a defesa e encontra-se entre II e o retaguarda negro.

Particular: se II recebe a passagem de III, I grita-lhe «deixa» para que II não se arrisque a enviar a bola ao retaguarda negro.

II faz então meia volta, cruza-se com I e, trocando de lugar com ele, parte de novo ao ataque, enquanto

O retaguarda apoia de muito longe o ataque.

Se o retaguarda vê o seu 3 seguir e marcar II, pode continuar a perseguir I para o importunar

que I atira a bola, desempenhando o lugar de II.

Particular: se II falha a passagem de III em virtude de

I atinge a bola seguido pelo retaguarda, e faz o possível por não lhe dar novamente.

na sua meia volta e tirá-lhe a bola.

Senão, pode confiar o I ao 3, e fazer meia volta para marcar o branco que está no lugar de I em virtude da troca.

3 o ter empurrado (fig. 22) . . .

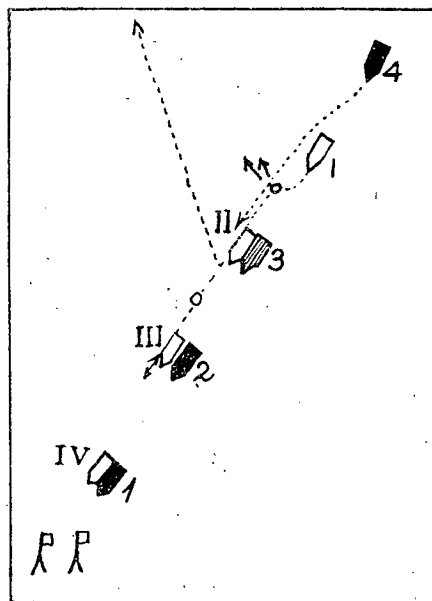


Fig. 22

II dá, se fôr preciso, um pequeno golpe para a frente, grita a II «volta», se II não tiver ainda voltado, e recomeça o ataque desempenhando o lugar de II.

Particular: se II falha a passagem de III porque

O retaguarda (*back*) deve carregar sobre I para lhe tirar a bola e continuar o ataque dos negros, ou forçar I a deixá-la precipitadamente.

3 demora II, impedindo-o de voltar, importuna-o.

3 consegue agarrar a bola e lançá-la de novo para o goal.

I apoia à direita para obrigar o retaguarda a passar à sua esquerda, depois deixa-se cair sobre ele quando passa e marca-o.

4 deve correr a toda a velocidade na esteira do ataque para beneficiar do direito de passagem.

Neste caso I não terá tempo de marcar nem o direito de o cortar.

O terreno

59.º A dificuldade de encontrar um bom terreno não deve diminuir as boas vontades.

Será sempre possível melhorar e conservar em bom estado uma parte do terreno de manobras.

Os terrenos de areia têm necessidade de ser gradados e raspados, ligeiramente cilindrados, e regados se fôr possível antes e depois dos jogos.

Os terrenos de erva exigem mais cuidado e podem ser constantemente melhorados para maior vantagem do jogo. Seria para desejar pudesse ser cada ano gradado, semeado e estrumado e deixado em repouso, até depois do nascimento das primeiras ervas, depois ceifado, apa-

rada a relva, cilindrado e regado o maior número de vezes possível durante a época de jogos.

Bastará, geralmente, colocar imediatamente depois de um jogo os bocados de relva estragados e só cilindrar depois deste trabalho.

O cilindro não deve ser muito pesado, com riscos de danificar o solo húmido.

Conforme os recursos, ainda que sejam reduzidos os meios de que se dispõe, um trabalho perseverante de algumas horas em cada semana fará desaparecer as desigualdades do terreno.

É necessário, sobretudo, nunca jogar num terreno recentemente molhado pela chuva, e de o tratar o melhor possível, seja deslocando os *goals*, seja guardando-o unicamente para os jogos, e empregando um terreno mais pequeno e que precise menos cuidados para os treinos.

Equipamento dos jogadores

60.º O fato. — O treinador vigiará o fato dos jogadores; mesmo nos treinos, o fato de desporto não se deve confundir com um vestir despreocupado.

O jogador jogará em camisola ou em mangas de camisa, sem suspensórios nem gravata solta.

Para um jogo os jogadores da mesma *équipe* usarão o fato igual.

As botas devem ser usadas sem fivelas, pois nos encontros poderiam rasgar o fato dos outros jogadores.

A mão de rédea deve estar enluvada.

A mão de maço, geralmente, usa-se descalça.

As *équipes* regimentais podem adoptar cores distintivas dos regimentos.

O capacete é indispensável para proteger a cabeça dos jogadores das bolas que vêm por alto e das pancadas com o maço, vulgares nos principiantes.

61.º O maço. — As hastes rígidas e curtas são recomendadas aos principiantes.

As hastes flexíveis dão melhores resultados e cansam menos o braço.

Os principiantes devem experimentar muitos maços diferentes antes de escolher o comprimento, o peso e a forma de punho que lhes convém.

Os maços devem conservar-se dependurados pelo punho num sítio seco.

Antes e depois do exercício, podem-se endireitar vergando os ligeiramente sobre o joelho.

As cabeças podem ser pintadas ou untadas de tempos a tempos; deve-se evitar o untar a parte onde a haste se insere na cabeça.

62.º O chicote é necessário:

1.º Para corrigir o cavalo durante o ensino;

2.º Para empurrar no jogo, visto que se não usam esporas, pois é proibido.

O chicote deve ser comprido (1^m,20) e flexível, de maneira a tocar o cavalo no flanco, sendo manejado pela mão de rédea.

Prende-se o pulso por um fiador, o que permite actuar com ele pelo movimento do pulso independentemente dos dedos.

Arreio

63.º O selim inglês ou qualquer selim raso pode ser empregado. Deve ser largo e confortável, para permitir os maiores deslocamentos da *assiette*.

As silhas e lomos devem ser cuidadosamente verificados.

64.º O freio. — A embocadura tem uma enorme importância.

Os jogadores procurarão empregar pouco a pouco meios de condução mais brandos, e, sendo necessário e

possível, enrolar os bocados em cauchu ou em cabedal, ou ainda utilizar o bridão.

65.º A gamarra. — A que se usá mais geralmente é a de fixar à silha e ao peitoral; durante o ensino usar-se há mais apertada e depois, conforme o cavalo, ir-se há alargando, podendo chegar a suprimir-se.

66.º Ligaduras e caneleiras. — São indispensáveis para proteger os membros, sobretudo os anteriores, e o melhor modelo é o do tipo indicado na fig. 6, o qual protege bem os boletos.

Podem também usar-se as ligaduras de flanela, e bem assim as *cloches* em cauchu, que preservam o cavalo das alcançadelas.

O instrutor deve ser exigente para garantir a protecção dos cavalos.

Indoor-polo

67.º O *indoor-polo* (polo interior) é o jogo da bola a cavalo praticado em recinto coberto (picadeiro).

Joga-se com uma bola de cabedal (de 12 a 16 centímetros de diâmetro), o que permite obter os efeitos de reflexão sobre o guarda-bota e os muros do picadeiro, ou sobre não importa qual a cobertura do terreno.

O chão do picadeiro deve ser nivelado em cada mudança de cavalos.

As *équipes* são de três jogadores:

Um avançado.

Um médio.

Um retaguarda (*back*).

O direito de posse da bola estende-se ao jogador que bate a bola ao longo das vedações.

As faltas são assinaladas pelo apito do árbitro, que anuncia a sanção ao marcador sem parar o jogo.

A escala das penalidades exclusivamente empregada é a das fracções de *goal*.

Por analogia o nome de *indoor-polo* estende-se ao jogo praticado sobre terreno cujas dimensões reduzidas, mesmo que não haja vedação do terreno que permita o ricochete da bola, e o chão medíocre impõem o emprêgo de bola de cabedal de preferência à bola de madeira.

O *indoor-polo* constitui um excelente treino para os regimentos menos favorecidos pelo clima ou pelo terreno.

2.ª PARTE

Regras gerais

Regra geral n.º 1

Estatura dos cavalos:

O *polo* pode ser jogado sobre um cavalo de qualquer tamanho.

Regra geral n.º 2

Terreno:

A) As dimensões regulamentares de um terreno são:

1.º Terreno não fechado: 275 metros de comprimento por 183 de largo (300 por 200 jardas);

2.º Terreno fechado: 275 metros de comprimento por 146 de largo (300 por 160 jardas).

B) O comprimento do terreno de uma linha de cabeceira à outra não deverá nunca ser inferior a 229 metros (250 jardas).

O afastamento dos postes do *goal* deve ser de 7^m,50 (8 jardas);

C) Os postes do *goal* terão 3 metros de altura e serão feitos de qualquer material frágil, de modo a poderem partir se se forem chocados violentamente;

D) A cercadura do terreno não excederá 26 centímetros de altura.

Regra geral n.º 3

Bolas:

O diâmetro das bolas não excederá 82 milímetros (3 1/4 polegadas) e o seu peso máximo não excederá 156 gramas (5 1/2 onças).

Regra geral n.º 4

Número de jogadores:

A) Nos *matches* e jogos cada partido não poderá jogar com mais de quatro jogadores;

B) Nenhum jogador poderá jogar com o maço na mão esquerda, salvo autorização especial.

Substituição dos jogadores durante os torneios:

C) Nos torneios, se um jogador que tenha já começado um *match* não pode continuar a jogar por qualquer razão, ou se um jogador inscrito por um partido se incapacita por doença ou acidente de tomar parte nos primeiros desafios de um torneio, pode ser substituído por qualquer outro jogador desde que este esteja qualificado segundo as regras do torneio, e contanto que o jogador que o substituir não tenha já jogado por qualquer outro partido.

Quando haja uma substituição no decorrer de um *match* contar-se-á como *handicap* para este jogador que substitui o *handicap* mais elevado dos jogadores que intervêm no referido *match*.

Regra geral n.º 5

Capitão, árbitro, juiz árbitro:

A) Cada partido nomeará um árbitro, a não ser que tenha sido mutuamente acordado jogar com um só árbitro em vez de dois; das decisões do árbitro ou árbitros não haverá recurso; nos *matches* importantes e além destes árbitros poderá ainda nomear-se um juiz árbitro, de cuja decisão não haverá recurso;

B) Unicamente os capitães têm o direito de discurrir com o árbitro sobre as questões levantadas no decorrer do jogo e de apresentar contestações ou reclamações do juiz árbitro.

Juízes de linha:

C) Em *matches* importantes nomear-se-ão juízes de linha. Os juízes de linha darão indicações ao árbitro de modo a facilitar a sua missão, mas só quando os árbitros lhas pedirem, devendo limitar as suas indicações às jogadas efectuadas próximo da sua linha de *goal* ou aos *goals*, mas só aos árbitros competem as decisões finais.

Regra geral n.º 6

Cronometristas e marcadores:

Um cronometrista e marcador oficial será utilizado em todos os jogos e *matches*.

Regra geral n.º 7

Duração máxima:

A) A duração máxima do jogo para um *match* será de sete períodos de oito minutos, com o intervalo de três minutos depois de cada período, nenhuma duração de tempo podendo ser feita na duração de um período pela duração suplementar do período precedente. O número de períodos a jogar num *match* será à discrição das autoridades que o organizarem.

Duração mínima, cálculo do «handicap»:

B) No caso de um *match* cuja vitória seja obtida pela maior soma de *goals* e cuja duração seja inferior a seis períodos, o *handicap* líquido dos partidos (que é o que se obtém fazendo cada vez a diferença entre os seus respectivos valores) será estabelecido ao *pro rata* dos períodos a jogar.

Fracção de «handicap»:

Sendo calculado o *handicap* pleno para uma duração de seis períodos, as fracções de *goal* não contam senão no caso de igualdade no fim do jogo.

Jogo contínuo, mudança de cavalos:

C) Com excepção dos intervalos mencionados acima, o jogo será contínuo, e a mudança de montadas, excepto o caso previsto na regra geral n.º 7, será por conta e risco do jogador.

Fim de período:

D) Cada período de jogo, salvo o último, terminará logo que a bola saia de jogo, depois de ter expirado o tempo prescrito, ou, quando o terreno é relvado, logo que a bola tenha tocado a cercadura.

Sineta:

E) Um toque de sineta indicará aos jogadores que o período de oito minutos expirou, e quando a bola saia de jogo ou toque a cercadura o árbitro apitará para indicar o fim do período.

F) Se se produz qualquer falta depois do toque de sineta, o árbitro apitará para terminar o período, e a penalidade será aplicada ao começar o período seguinte.

Dedução do tempo em caso de falta:

G) Quando uma falta é assinalada pelo árbitro, o tempo passado, até que o jogo recomece, será deduzido do período.

A bola considera-se morta até que o árbitro diga: «jogai».

Último período:

H) O último período termina, ainda mesmo que a bola esteja em jogo, logo que se ouça o primeiro toque de sineta, seja qual for o ponto onde a bola se encontre.

Prolongamento em caso de empate:

I) No caso de empate, o último período será prolongado até que um *goal* seja marcado, ou até que a bola saia de jogo ou toque a cercadura; se o empate ainda persistir, a bola será novamente lançada em jogo, depois de um intervalo de cinco minutos, e este lançamento será feito precisamente no lugar onde ela saíu, continuando o jogo por *reprises* de oito minutos com os intervalos habituais, até que qualquer dos partidos marque o *goal*, que decidirá do *match*.

Prolongamento em caso de penalidade:

J) No caso de que uma penalidade tenha ocorrido no fim do *match*, e se não houve tempo de a aplicar antes do toque de sineta final, será concedido o prolongamento de um minuto a partir do momento em que a bola é batida, ou do golpe de maço dado para cumprimento da penalidade assinalada.

Jogo não terminado:

K) No caso de um *match* ser suspenso devido a obscuridade, temperatura ou qualquer outra causa que impeça seja terminado no mesmo dia, o seu curso será retomado no ponto em que foi suspenso, tanto no que respeita a resultado, como no que respeita a períodos e posição da bola, e isso terá lugar tam depressa quanto seja possível.

Regra geral n.º 8

Vencedor:

Será vencedor o partido que tenha marcado maior número de *goals*.

N. B.— Cada lado deverá indicar por marcas ou bandeiras às linhas correspondendo às diversas regras do jogo e penalidades, isto é, a linha das 30 jardas ou 27 metros, a linha das 40 jardas ou 36 metros e a linha das 60 jardas ou 54 metros, assim como a linha média do terreno.

II — Regras do jogo.

Regra do jogo n.º 1

Cavalos (penalidade 9.ª):

Não podem tomar parte no jogo cavalos cegos de um olho, que apresentem qualquer vício ou não sejam perfeitamente dominados pelo cavaleiro. É dever do representante da entidade organizadora do *match* e do juiz do campo onde se esteja jogando mandar sair do campo qualquer cavalo que esteja nas condições acima, desqualificando-o e não lhe permitindo jogar de novo.

Regra do jogo n.º 2

Os antolhos e esporas:

Os antolhos e esporas de roseta não são autorizados.

Regra do jogo n.º 3ª

Ferraduras de espelho, rompões (penalidade 9.ª):

As ferraduras de espelho e os cravos salientes não são permitidos, mas os rompões fixos ou móveis (desmontáveis) são autorizados nos talões das ferraduras posteriores e unicamente aí, com proibição expressa de os colocar em outro qualquer lugar.

Regra do jogo n.º 4

Acesso ao terreno de jogo:

Só é permitida a entrada no terreno reservado ao jogo aos jogadores, árbitros, juizes árbitros, *managers* e portadores de *sticks*. Esta disposição estende-se igualmente à zona de segurança.

Regra do jogo n.º 5

Infracção:

Toda a infracção do regulamento constitui uma falta e o árbitro parará o jogo.

Regra do jogo n.º 6

Apito, bola morta:

O árbitro encontrar-se há munido de um apito de que fará uso quando tiver necessidade. Logo que o árbitro apite considera-se a bola morta.

Regra do jogo n.º 7

Princípio de jogo:

Ao começar o jogo as duas *équipes* tomam as suas posições a meio do campo e o árbitro lança a bola para o centro do terreno, entre as duas *équipes* adversas alinhadas.

O árbitro fará o lançamento junto ao terreno e com energia.

Regra do jogo n.º 8

«Goals», bolas passando acima dos postes:

Um *goal*, isto é, um ponto é marcado logo que a bola passa entre os postes de *goal* e para lá da linha que os une.

Se uma bola é lançada por cima dos postes de *goal*, mas se na opinião do árbitro passa entre as verticais, prolongamentos dos postes, considerar-se há como tendo sido feito um *goal*.

Regra do jogo n.º 9

Mudança de lado:

A) Os partidos mudarão de lado depois de cada *goal* marcado, ou a meio tempo no caso de se não terem marcado *goals*. Depois da marcação de cada *goal* o jogo será recomeçado ao centro do terreno, conforme o disposto na regra de jogo n.º 7.

Intervenção do campo (lado):

B) Se o árbitro inadvertidamente permitiu uma intervenção do lado do campo, a responsabilidade cabe-lhe inteiramente e não lhe será exigida rectificação; porém, se ao fim do período nenhum dos partidos tiver marcado *goals* mudar-se há de lado.

Regra do jogo n.º 10

Bola saindo para o lado da linha de fundo, tendo sido batida pelos atacantes:

Se a bola sai pela linha de fundo, tendo sido batida por um jogador do partido atacante, será posta em jogo o mais rapidamente possível pelo partido atacado no lugar preciso onde ela tenha atravessado a linha de fundo, mas nunca a menos de 3^m,65 dos postes de *goal*, e isto depois de ter sido dado ao partido atacante um tempo razoavelmente suficiente para ele se colocar na linha das 30 jardas (27^m,50).

Nenhum jogador do partido atacante se poderá encontrar entre a linha dos 27^m,50 (30 jardas) e a linha de fundo, antes de a bola ser posta em jogo.

A bola considera-se em jogo tam depressa tenha sido batida ou tenha sido dado o golpe de maço para a bater.

Demora desnecessária:

N. B.— Não será consentida qualquer demora desnecessária (penalidade 7.ª).

Regra do jogo n.º 11

Bola saindo para lá da linha de fundo, tendo sido batida pelos defensores:

Se a bola sai pela linha de fundo, tendo sido batida por um jogador do partido que defende, aplicar-se há a penalidade 5.ª desde que a bola não tenha ricochetado sobre outro jogador ou sobre o cavalo.

Regra do jogo n.º 12

Bola fora:

A) Para que a bola se considere saída deve ter passado inteiramente as linhas de limite do rectângulo ou as cercaduras do terreno.

Bola posta em jogo pelo árbitro:

B) Quando a bola tenha saído do rectângulo sem ser pela linha de fundo deve ser de novo posta em jogo pelo árbitro, que a deitará rapidamente e muito perto do solo, exactamente no ponto onde tenha saído do jogo, numa direcção paralela às duas linhas de fundo e entre as filas dos jogadores alinhados face a face. Nenhum jogador poderá estar colocado a menos de 4^m,50 da linha de lado. É necessário conceder aos jogadores o tempo razoavelmente necessário para que eles se alinhem ocupando os seus lugares.

Regra do jogo n.º 13

Ao recomeçar o jogo, depois de um período, a bola será posta em jogo, segundo a regra 12.ª, ou segundo a re-

gra 10.^a se ela saiu por trás da linha de fundo ao terminar o período precedente.

Demora:

Nenhuma demora será permitida e bem assim nenhuma consideração deve haver para com os jogadores em atraso.

Regra do jogo n.º 14

Bola danificada:

Se uma bola se quebra, se danifica ou se enterra no terreno, o árbitro parará o jogo à sua discrição e lançará outra bola no lugar onde a primeira se danificou, numa direcção paralela às duas linhas de fundo e entre as duas fileiras dos partidos opostos, fazendo o lançamento do lado da linha de cercadura que lhe está mais próxima.

N. B. — É para desejar que não pare o jogo e a bola não seja substituída, a não ser que a bola perdida se encontre colocada num ponto do terreno em que não favoreça nenhum dos dois campos.

Regra do jogo n.º 15

Agarrar a bola (penalidade 3.^a ou 4.^a):

O jogador não deve agarrar a bola no caso de ela saltar sobre o jogador ou sobre o cavalo; deve imediatamente atirá-la ao chão.

Regra do jogo n.º 16

Afastar um adversário, cruzar (penalidade 2.^a):

Um jogador pode afastar, desmontar um adversário ou interpor o seu cavalo diante dele, por forma a impedi-lo de atingir a bola, mas não pode cruzar com um outro jogador em posse da bola, a não ser a uma distância tal que o dito jogador não seja obrigado a parar o cavalo para evitar uma colisão. (Ver apêndice, exemplos II, IV e V). *Linha da bola.*

N. B. — A linha da bola é a linha seguida por esta ou o seu prolongamento, no momento em que qualquer questão seja levantada.

Regra do jogo n.º 16 (continuação)

Passagem, sua primazia ao jogador que está na posse da bola:

A) Se dois jogadores vindos em direcções opostas para bater a bola, e que uma colisão parece dever produzir-se, o jogador que se encontra então em posse da bola, isto é, o que acaba de a bater, ou, se nem um nem outro a bateram, o jogador que segue a direcção geral de onde a bola foi batida em último lugar, e que a sua direcção de marcha faz o mais pequeno ângulo com a linha seguida pela bola, deve ter a primazia da passagem. (Ver apêndice, exemplos VI e VII).

N. B. — O jogo perigoso ou desleal pode atingir mais ou menos importância e segundo esta afectar mais ou menos o resultado do *match*. Fica à discrição do árbitro a aplicação das penalidades 2.^a, 3.^a ou 4.^a conforme a importância da falta cometida, com excepção dos casos previstos de outra forma.

Definição de «posse» da bola — a) Jogador seguindo a direcção da bola:

B) Todo o jogador que segue a linha exacta da bola a partir da direcção de onde ela foi batida em último lugar está em posse da bola de preferência a qualquer outro jogador vindo de não importa qual direcção. (Ver apêndice, exemplo I).

b) Jogador que em último lugar bateu a bola:

C) O último jogador que bateu a bola está em posse dela até que nenhum outro jogador, sem o forçar a parar o seu cavalo para evitar qualquer colisão, não tenha atingido a linha da bola antes dele. Neste caso, o último jogador que bateu a bola não deverá galopar atrás da garupa do cavalo do seu adversário, mas sim procurar atingir a bola pelo lado esquerdo do seu cavalo. (Ver apêndice, exemplos II e III).

D) Nenhum jogador poderá considerar-se em posse da bola pela simples razão de ter sido o último a batê-la, se se desviou da linha recta seguida pela bola. (Ver apêndice, exemplo I).

c) Jogador dirigindo-se ao encontro da bola:

E) Todo o jogador que vá ao encontro da bola seguindo a linha exacta da direcção desta, e pela sua frente, tem primazia para a posse da bola sobre qualquer outro jogador que a pretenda alcançar dirigindo-se a ela sobre um ângulo qualquer e vindo de outra direcção. (Ver apêndice, exemplo IV).

d) Jogador vindo não importa sobre que ângulo na direcção seguida pela bola tem primazia sobre qualquer jogador vindo na direcção oposta, mas fazendo ângulo com a direcção da bola:

F) Todo o jogador que se dirija para a bola e vindo da direcção geral de onde a bola vem, ainda que a sua marcha faça um ângulo com a linha da bola, está em posse desta de preferência a qualquer outro jogador que a ela se dirija sobre um ângulo qualquer, mas vindo da direcção oposta.

e) Jogador vindo da direcção que faça o menor ângulo com a linha da bola:

G) Se dois jogadores atingem a bola vindos da mesma direcção, está em posse dela aquele dos dois jogadores cuja linha de percurso faça o menor ângulo com a linha da bola. (Ver apêndice, exemplo VI).

H) Quando dois jogadores vêm de direcções opostas para bater a bola, cada um deles procurará atingir a bola com um golpe dado pela direita do seu cavalo.

Paragem sobre a linha da bola:

I) Nenhum jogador poderá deter-se ou parar sobre a linha da bola, pois, procedendo assim, coloca-se em perigo ou torna-se perigoso para qualquer jogador que siga a linha da bola.

J) A posse da bola dá o direito de a bater pelo lado direito do seu cavalo.

Regra do jogo n.º 17

Jogo perigoso (penalidade 2.^a):

Nenhum jogador deverá proceder por forma a tornar-se perigoso, como por exemplo:

a) Empurrar por forma perigosa um jogador ou o seu cavalo;

b) Ziguezaguear diante de outro jogador que marche a galope;

c) Colocar-se atravessado ou perto das mãos de outro cavalo, de forma que se lhe possa dar um camba-pé;

d) Servir-se perigosamente do maço.

Regra do jogo n.º 18

Jogo brutal (penalidades 2.^a; 3.^a ou 4.^a):

Nenhum jogador deverá agarrar com a mão, empurrar ou bater com a cabeça, as mãos, cotovelos ou braços, mas é permitido empurrar com o braço acima do cotovelo desde que este último seja mantido agarrado ao corpo.

Regra do jogo n.º 19

Prisão do maço (penalidades 3.^a ou 4.^a):

A) Nenhum jogador poderá enganchar o maço do adversário, a não ser que se encontre colocado do mesmo lado do cavalo do adversário que a bola ou directamente em linha atrás d'este, e que seu maço não passe nem por cima nem por baixo do cavalo, nem por diante das pernas do cavalo do adversário; mesmo assim, o maço só pode ser enganchado ou batido no momento em que o adversário vai bater a bola.

Bater a bola diante das pernas de um cavalo:

B) Nenhum jogador pode prender, bater a bola ou enganchar o *stick* do adversário através e pela frente das mãos do cavalo do seu adversário; porém, se um jogador A se dirige para um outro jogador B e atrás d'este, e faz *backhand*, A fá-lo com risco próprio e nestas circunstâncias não comete falta contra B.

Bater num cavalo com a cabeça do maço (penalidade 3.^a ou 4.^a):

C) Nenhum jogador deve, intencionalmente, bater no seu cavalo com a cabeça do maço.

Regra do jogo n.º 20

Assistência exterior sobre o terreno do jogo:

Se um jogador tem necessidade de um *stick*, de um cavalo, ou do auxílio de qualquer pessoa que encontre fora do campo durante o jogo, dirigir-se há ao fim do terreno ou às linhas laterais para pedir o que necessitar, pois é proibido a quem quer que seja entrar no campo de jogo para auxiliar os jogadores.

Regra do jogo n.º 21

Jogador apeado (penalidade 3.^a ou 4.^a):

O jogador apeado não tem o direito de bater a bola ou por qualquer forma intervir no jogo.

Regra do jogo n.º 22

Acidentes:

A) Se um cavalo cai ou se um jogador ou um cavalo ficam feridos ou se se produz um acidente no arreo que o árbitro considere como um perigo para o jogador, o árbitro parará o jogo.

B) Quando um jogador caia do seu cavale, o árbitro só parará o jogo se julgar que o jogador esteja magoado ou ferido de forma a estar impossibilitado de tornar a montar.

C) Só o critério do árbitro poderá determinar o que se deve considerar queda.

Bola posta em jogo depois de um acidente:

N. B. — Quando se recomeça o jogo, depois de suspenso em virtude de acidente, a bola será reposta em jogo no ponto exacto onde estava quando se suspendeu o jogo, deitando-se da linha de cercadura lateral mais próxima.

Regra do jogo n.º 23

Ao árbitro:

Deixar-se há ao seu critério o poder parar ou não o jogo para aplicar uma penalidade quando a paragem do jogo e a aplicação da penalidade resultem em desvantagem do partido que não cometeu a falta.

Regra do jogo n.º 24

Jogador pôsto incapaz de jogar em virtude de uma falta (penalidade 2.^a ou 8.^a):

Se em consequência de uma falta um jogador se feriu, e daí resultou impossibilidade de continuar, poderá apli-

car-se a penalidade 8.^a, ou o partido contra quem foi cometida a falta pode exigir a sua substituição, aplicando-se neste caso a penalidade 2.^a

Regra do jogo n.º 25

Incidentes imprevistos:

Se um incidente ou uma questão qualquer não prevista neste regulamento se apresenta, o árbitro ou árbitros julgarão o incidente.

Mas se os árbitros não chegarem a acôrdo, um *referee* (juiz) será consultado, e da sua decisão não haverá recurso.

III — Penalidades

As penalidades a aplicar são:

Penalidade 1.^a

A) Se na opinião do árbitro um jogador comete uma falta perigosa com o fim de evitar um *goal*, o partido não culpado marcará um *goal* (ponto).

B) Ao recomeçar o jogo, a bola será posta em jogo no lugar exacto onde a falta foi cometida, e lançando-se a bola da linha de cercadura mais próxima d'esse lado.

Penalidade 2.^a

Faltas contra as regras:

Cruzar. — Regra n.º 16.

Jogador que não dá passagem a outro jogador em posse da bola. — Regra n.º 16.

Jogo desleal, jogo perigoso ou manejo perigoso do maço. — Regra n.º 17.

Jogo brutal. — Regra n.º 18.

Jogador impossibilitado de jogar em virtude de falta. — Regra n.º 22.

A) Um *free kick*, golpe livre da bola, de um ponto distante de 40 jardas (36 metros) da linha de *goal* que tenha cometido uma falta (*foul*), em face do centro das balizas ou, se se deseja, do ponto onde a falta foi cometida. Todo o partido que cometeu a falta deverá permanecer atrás da sua linha de fundo até que tenha sido batida a bola, ou até que tenha sido dado o golpe de maço para a bater. Nenhum dos jogadores do partido castigado poderá manter-se ou passar entre as balizas do *goal* no momento em que a bola vai ser posta em jogo. Nenhum dos jogadores do partido que beneficia com a penalidade poderá colocar-se mais perto da linha de *goal* ou de fundo do que a bola, no momento de esta ser batida ou quando parte o golpe de maço para a bater.

Falta na aplicação da penalidade 2.^a

B) Quando, ao ser marcada a penalidade 2.^a, se o golpe livre, na opinião do árbitro, devia ter como resultado um *goal* (ponto) que não pôde ser marcado, seja por a bola ter sido parada por um jogador da *équipe* castigada, seja por um jogador desta *équipe* ter passado entre as balizas ou saído da linha de fundo antes de a bola ser batida, um tal golpe livre contará como *goal* (ponto) a favor da *équipe* que beneficia do castigo.

Penalidade 3.ª

Faltas contra as regras:

Conduzir a bola.—Regra n.º 15.

Jogador não dando passagem ao jogador em posse da bola.—Regra n.º 16.

Jogo brutal.—Regra n.º 18.

Um golpe livre dado no lugar onde a falta foi cometida; nenhum jogador da *équipe* que infringiu a regra poderá colocar-se a menos de 18 metros da bola, podendo os jogadores que beneficiam da penalidade colocar-se à vontade.

Penalidade 4.ª

Faltas contra as regras:

Prisão incorrecta do maço ou jogador batendo no cavalo com a cabeça do maço.—Regra n.º 19.

Auxílio ao jogador em campo.—Regra n.º 20.

Jogador apeado.—Regra n.º 21.

Aplicação penalidade 6.ª

O partido que infringiu as regras retomará a bola e põ-la há em jogo atrás da sua própria linha de *goal*, colocando-a precisamente entre as balizas; nenhum dos jogadores da *équipe* beneficiada poderá colocar-se a menos de 27 metros do prolongamento da linha de *goal*, podendo a *équipe* castigada colocar-se como lhe aprouver.

Penalidade 5.ª

Faltas contra as regras:

Bola saindo pela linha de fundo batida pelo partido que defende.—Regra n.º 11.

(Ver penalidade 6.ª).

Um golpe livre de um ponto situado a 60 jardas (54 metros) e precisamente em frente do ponto onde a bola atravessou a linha de fundo, nenhum jogador da *équipe* castigada se poderá colocar a menos de 18 metros da bola. Os jogadores da *équipe* beneficiada podem colocar-se à vontade.

Penalidade 6.ª

Infracção dos dois partidos.

No caso de falta cometida na execução correcta:

A) Das penalidades 2.ª, 3.ª e 5.ª pelo campo castigado, um outro golpe livre à bola, se um *goal* (ponto) se não realizou, será concedido.

B) Da penalidade 2.ª pelo partido beneficiado, será dado pela outra *équipe* um golpe de saída; a bola colocada previamente sobre a linha de *goal*, ao meio dos postes, os jogadores do campo defendido podendo colocar-se à sua vontade.

C) Da penalidade 4.ª, para o partido beneficiado, um outro golpe de envio atrás da linha.

D) Regra do jogo n.º 10, para o campo atacante, um outro golpe de envio por detrás da linha.

Execução incorrecta das penalidades 2.ª, 3.ª, 4.ª e 5.ª

E) Quando as penalidades 2.ª, 3.ª, 4.ª ou 5.ª não são correctamente executadas ou seja infringida simultaneamente pelas duas *équipes* a regra do jogo n.º 10, a bola será batida ou um golpe dado para a bater, em caso de insucesso, do mesmo ponto que anteriormente.

Penalidade 7.ª

Faltas contra as regras:

Demora inútil.—Regra n.º 10.

No caso de demora inútil para pôr a bola em jogo, o árbitro exigirá do partido em falta a bata imediatamente; se esta ordem não é prontamente executada, o árbitro deitará a bola com a mão baixa, enérgicamente, no ponto onde ela tenha atravessado a linha de fundo, perpendicularmente à linha de *goal* ou à linha de fundo produzida.

Penalidade 8.ª

Faltas contra as regras:

Jogador incapacitado de jogar em virtude de falta.—Regra n.º 23.

O árbitro designará na *équipe* castigada um jogador que deverá retirar-se; este jogador terá o *handicap* imediatamente superior ao do jogador que tenha sido pôsto fora do estado de continuar a jogar. O jogo continuará com três jogadores de cada *équipe*, e, se o partido castigado recusa continuar o *match*, perderá.

Penalidade 9.ª

Faltas contra as regras:

Regra geral n.º 1.

Regra do jogo n.º 1.

Regra do jogo n.º 3.

O cavalo será pôsto fora do campo e desqualificado, não podendo voltar a jogar durante o jogo ou *match*. Se é por infracção à regra do jogo n.º 3, e se as ferraduras de espelho ou os cravos (*pitons*) são retirados, o cavalo poderá voltar de novo a jogar desde que o jogo não seja atrasado na sua execução.

Penalidade 10.ª

O árbitro pode, além de outra penalidade, expulsar do jogo um jogador que tenha praticado voluntariamente uma falta perigosa ou porque se tenha conduzido por forma prejudicial no decorrer do jogo.

IV — Apêndice

Exemplo I

Regra do jogo n.º 16, a)

(Caso da bola em posse do jogador seguindo a bola).
B sobre a bola bate-a na direcção de X, mas descreve um arco de círculo, segundo a linha pontuada.

A, montando um bom cavalo, segue a linha da bola. Em A e B uma colisão é iminente. Se bem que B tenha batido a bola em último lugar, perdeu o direito à sua posse, porque A seguiu uma linha mais próxima e mais paralela à linha percorrida pela bola.

A é declarado em posse da bola e deve ter a primazia da passagem. (Fig. 1).

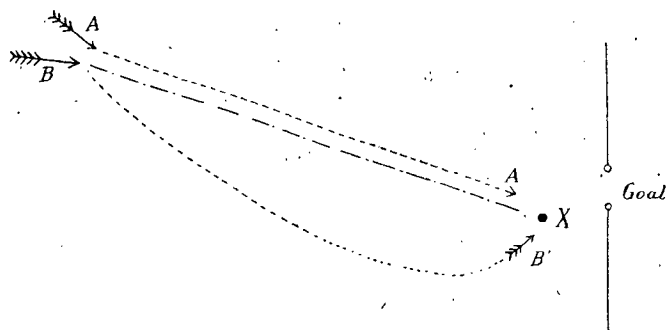


Fig. 1

Exemplo II

Regra do jogo n.º { 16 — Cruzar
16, a) — Posse da bola. (Fig. 2)

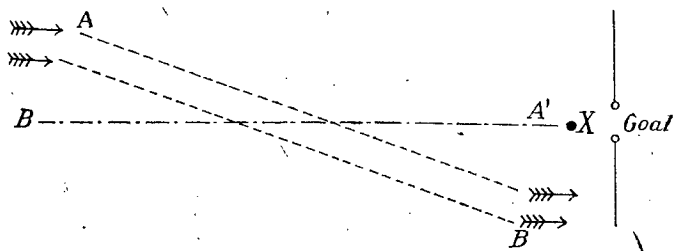


Fig. 2

B bate a bola para X.
A desmonta B.
A tem o direito de posse da bola.

Exemplo III

Regra do jogo n.º 16, a) — Posse da bola

O esquema representa a posição dos quatro jogadores no momento em que o n.º 2 (vermelho) bate a bola na direcção de X.

O n.º 2 (vermelho) perde a posse da bola, que passa para o back (azul) desde que este último se coloque ele próprio sobre a linha da bola em X, sem tocar ou incomodar o n.º 2 (vermelho), que tinha sido o último a bater a bola. O n.º 2 (vermelho) deve parar a fim de evitar uma colisão. (Fig. 3).

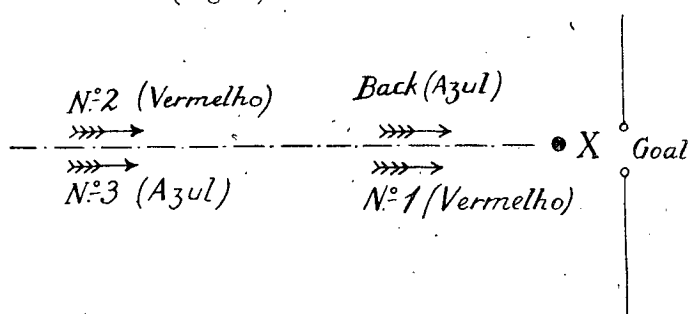


Fig. 3

Exemplo IV

Regra do jogo n.º 16 { Cruzar
Posse da bola

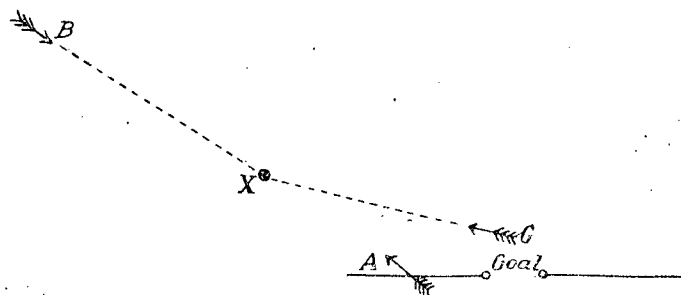


Fig. 4

A bate a bola de trás da linha de fundo na direcção do ponto X.

B vem ao encontro da bola e C procura alcançá-la igualmente.

Uma colisão é iminente entre B e C no ponto X.

B deve ter a passagem, pois ele está sobre a linha que a bola percorre, ainda que venha de uma direcção oposta, enquanto que C cortaria a linha da bola. (Fig. 4).

Exemplo V

Regra do jogo n.º 16 — Cruzar

A (vermelho) bate a bola para X.

Se B (azul) puder incontestavelmente atingir a bola em X sem obrigar A a ter que parar a sua montada para evitar uma colisão, neste caso B está declaradamente em posse e pode bater a bola por um *backhand* e à direita do seu cavalo. Mas se houver dúvidas, é o dever de B afastar-se para a direita e voltar-se para B'', seguindo a linha da bola, e de dar *backhand* à esquerda do seu cavalo. Mas se no momento de dar este *backhand*, ou depois de o ter dado, o seu cavalo cruze a linha da bola, ainda que seja o mais levemente possível, um *cross* será marcado contra ele. (Fig. 5).

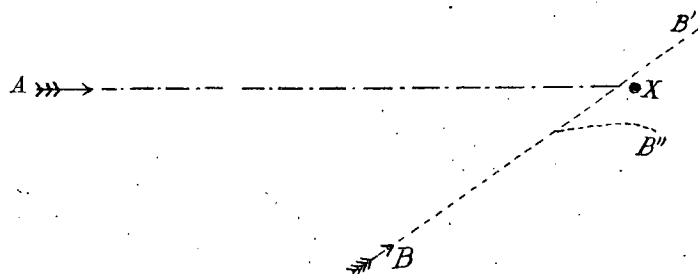


Fig. 5

Exemplo VI

Regra do jogo n.º 16 { Cruzar
Posse da bola

Regra do jogo n.º 16, d) formando o ângulo menor.

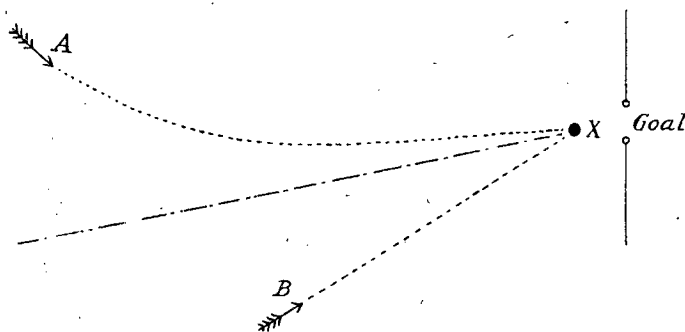


Fig. 6

A bola foi batida para X.

Nem A nem B a mandaram para X.

Ambos se dirigem para a bola com iguais direitos.

Uma colisão é provável em X.

A deve ter a primazia da passagem, pois ele seguia de mais perto a linha percorrida pela bola. (Fig. 6).

Exemplo VII

Regra do jogo n.º 16 — Cruzar

O n.º 2 (vermelho) em posse da bola bate-a para X.

Três jogadores se dirigem para a bola: o n.º 1 (vermelho) sobe e empurra o back (azul) todo o tempo. Uma colisão entre os três jogadores está iminente. O n.º 2

(vermelho) tem direito à posse da bola. Uma falta perigosa deve ser marcada contra o n.º 1 (vermelho) se:

a) O n.º 2 (vermelho) foi obrigado a parar para evitar uma colisão com o *back* (azul), pois este último foi forçado a tomar esta posição por ter sido empurrado pelo n.º 1 (vermelho); ou

b) O *back* (azul) foi obrigado a parar para evitar um acidente e ser entalado entre o n.º 2 (vermelho) e o n.º 1 (vermelho). (Fig. 7):

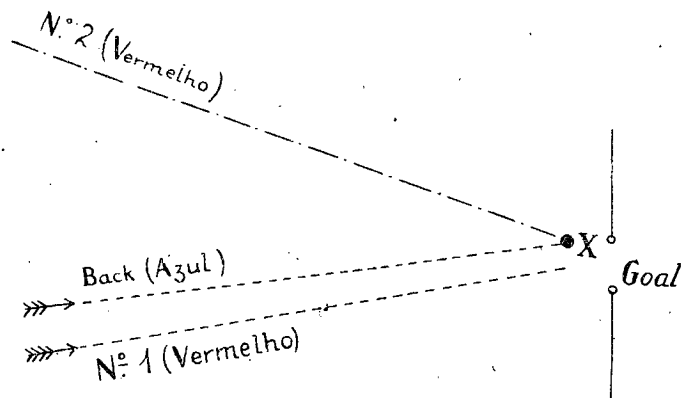


Fig. 7

V — Conselhos aos árbitros

A perfeição e o pleno desenvolvimento do jogo dependem da fiel interpretação das regras.

Os árbitros devem estar bem montados, e para tomar decisões justas devem galopar acompanhando o jogo.

As decisões devem ser enunciadas brevemente, rapidamente, e de uma maneira precisa.

Nenhuma contestação ou protesto devem ser tolerados aos jogadores, salvo contudo um protesto de um dos capitães ou de ambos das *équipes* em contestação.

Os árbitros são responsáveis por todos os atrasos.

O apito deve estar seguro de tal maneira que o árbitro possa servir-se dele logo que lhe seja necessário.

Quando o árbitro se aperceber de uma falta deve imediatamente declará-la sem esperar que haja reclamação, e, no caso de *penalty* a marcar, deve notificar a sua decisão ao marcador de *goals* no fim do período ou na primeira ocasião. Toda a violação das regras deve ser prontamente punida.

Os pontos que mais particularmente o árbitro deve vigiar para aplicação das regras são:

Ter cuidado que cada jogador esteja munido de um capacete ou a cobertura regulamentar do *polo*, isto para sua própria segurança.

Interditar completamente toda a passagem pelo terreno do jogo.

Proibir aos jogadores: de se cruzarem perigosamente, de balançar, sem tomar cuidado, os seus maços, de ziguezaguear à frente de um jogador, de prender um maço quando não estiver directamente por detrás ou do mesmo lado que a bola ou o balão do adversário.

De empurrar por forma perigosa um jogador ou o seu cavalo, de parar o seu cavalo na frente ou atravessá-lo diante de um jogador que tenha o direito de passagem, de empurrar com o cotovelo ou com o braço.

Julgar com exactidão se o erro de «cruzar» foi cometido e quem foi o culpado.

Impedir que os jogadores batam na sua montada ou na dos outros jogadores com o maço.

Impedir o emprego de esporas com rosetas.

Impedir que os jogadores se empurrem brutalmente uns contra os outros ou contra a parede (este último caso para o *indoor polo*).

Impedir a prisão de maço dos adversários que não estejam em acção de dar o golpe ou no momento de o darem.

Impedir que os jogadores metam os seus maços por cima ou por baixo ou entre as mãos dos cavalos dos adversários.

O árbitro deverá excluir do jogo todos os cavalos perigosos, viciosos ou difíceis, ou aqueles que tragam antolhos.

O árbitro deve afastar-se o mais possível da bola enquanto ela esteve em jogo.

Caso de um árbitro único.— O árbitro deve manter-se quanto possível a meio do campo de jogo, e seguir o jogo galopando.

Quando a segunda penalidade for aplicada, o árbitro colocar-se há sobre a linha de fundo, de maneira a vigiar que os jogadores não saiam de trás da linha de fundo antes que a bola tenha sido batida.

Quando forem aplicadas as penalidades 4.^a, 5.^a ou 6.^a, deverá conservar-se na altura da linha das 30 jardas (27 metros).

Caso de dois árbitros.— Cada um dos árbitros tomará sob a sua vigilância um dos lados do jogo, colocando-se cada um deles aproximadamente na altura dos *backs*.

VI — Organização dos «matches»

1.º — Torneios. Taças

É necessário, para os torneios que reúnam mais de quatro *équipes* no começo, procurar que as meias-finais sejam disputadas por quatro e não por três *équipes*; d'este modo evita-se uma nova tiragem à sorte para saber, neste momento, qual das *équipes* é designada de antemão para a final, o que constitui uma grande vantagem.

Para isto é necessário encontrar-se tanto quanto possível na presença de um número de *équipes* múltiplo ou sub-múltiplo de oito, quer dizer, quatro, oito ou dezasseis, a fim de que por eliminações sucessivas fiquem sempre em presença oito, quatro ou duas *équipes*.

Para este efeito, segundo o número de *équipes* inscritas, vejamos o modo de estabelecer a série dos encontros.

Um número *x* de *équipes* ficarão «Bye», quer dizer dispensadas do primeiro encontro. Esta tiragem à sorte no princípio do torneio é mais regular e dá menos vantagem a um ou outro partido do que uma tiragem à sorte só para a final.

1 — 5 «équipes»

5 *équipes* A-B-C-D-E. (Fig. 8).

3 *équipes* C-D-E são «Bye».

1.^a volta — 1.º match entre A e B dando um vencedor V(A, B).

Não restam mais de quatro *équipes* em presença, V(A, B)-C-D-E.

2.^a volta (semi-final), match V(A, B) contra C — match D contra E.

3.^a volta (final).

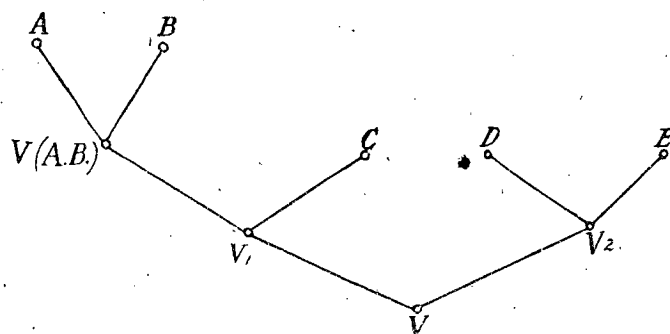


Fig. 8

3 equipes «Bye», C-D-E.

2 equipes jogando a 1.^a volta dão um vencedor e ficam quatro equipes para a semi-final. Duração mínima de um torneio (a quatro matches)—3 dias.

II — 6 «equipes»

6 equipes A-B-C-D-E-F. (Fig. 9).

2 equipes, E-F, são «Bye».

4 equipes jogam a primeira volta.

1.^a volta — Match A/B, donde sai o V(A, B).

Match C/D, donde sai o V(C, D).

2.^a volta — (Semi-final), ficando em presença: V(A, B)-V(C, D)-E-F.

Cada um dos partidos vencedores jogará com uma das equipes que ainda não jogaram, tirando à sorte: E contra V(A, B) ou V(C, D), F contra V(C, D) ou V(A, B).

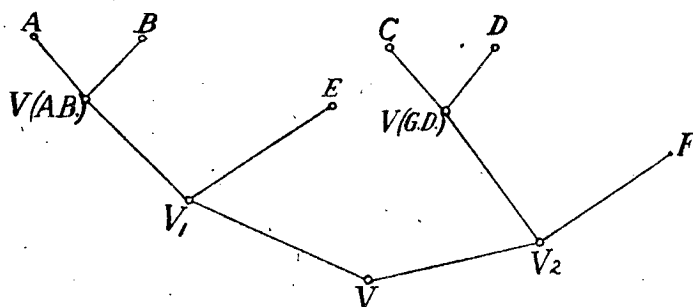


Fig. 9

2 equipes «Bye».

4 equipes jogando: 1.^a volta, dando dois vencedores e deixando 4 equipes para a semi-final.

Duração mínima do torneio (a cinco matches)—3 dias.

III — 7 «equipes»

7 equipes: A-B-C-D-E-F-G. (Fig. 10).

1 equipe «Bye», G.

Ficam seis equipes, A-B-C-D-E-F.

1.^a volta — Tiragem à sorte entre seis equipes para três matches, 1, 2, 3 (nesta ordem), donde saem os vencedores: V-1, V-2, V-3.

2.^a volta — (Semi-final), ficando em presença quatro equipes V-1, V-2, V-3 e G.

Final — Ficam em presença dois partidos.

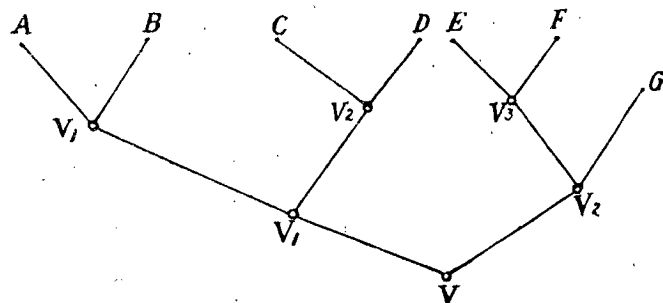


Fig. 10

1 equipe «Bye».

6 equipes jogando a 1.^a volta, dando três vencedores e deixando quatro equipes para a semi-final. Duração mínima de um torneio (a seis matches)—3 dias.

IV — 8 «equipes»

Número normal:

1.^a volta, 4 matches.

2.^a volta (semi-final), 2 matches.

Final, 1 match.

Duração mínima de um torneio (7 matches)—3 dias.

V — 9 «equipes»

9 equipes: A-B-C-D-E-F-G-H-I. (Fig. 11).

7 equipes são «Bye».

1.^a volta, 2 equipes, A-B, somente jogando na 1.^a volta, e dando o vencedor V(A, B).

2.^a volta, ficam em presença para continuar o match 8 equipes V(A, B)-C-D-E-F-G-H-I.—Número normal.

Duração mínima de um torneio (8 matches)—4 dias.

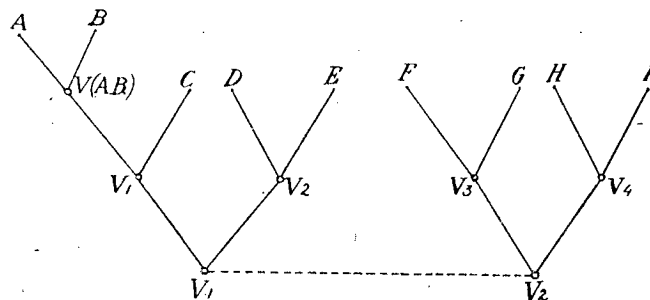


Fig. 11

VI — 10 «equipes»

10 equipes: A-B-C-D-E-F-G-H-I-J. (Fig. 12).

6 equipes «Bye».

1.^a volta, 4 equipes, A-B-C-D, jogando entre si dão os vencedores V(A, B) e V(C, D).

2.^a volta, ficam em presença 8 equipes, V-1, V-2, C-D-E-F-G-H-I-J. Tira-se à sorte, V-1 e V-2 devem jogar contra uma das equipes dispensadas à 1.^a volta e não uma contra a outra.

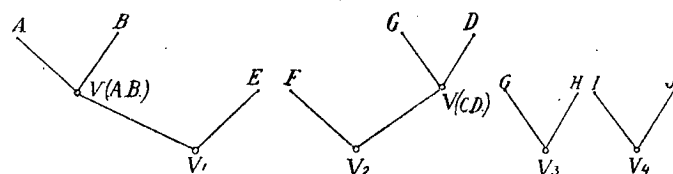


Fig. 12

Duração mínima (9 matches)—4 dias.

VII — 11 «equipes»

11 equipes: A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K. (Fig. 13).

5 equipes são «Bye», A-B-C-D-E.

1.^a volta, 6 equipes jogam entre si, F-G-H-I-J-K, dando 3 vencedores V-1, V-2, V-3.

2.^a volta, ficam em presença 8 equipes, A-B-C-D-E, V-1, V-2, V-3. Número normal. Os vencedores da 1.^a volta devem cada um jogar contra um dos 5 partidos dispensados da 1.^a volta e não um contra o outro.

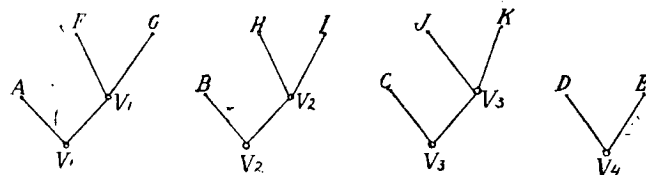


Fig. 13

Duração mínima de um torneio (10 matches)—4 dias.

2.º — Organização dos «handicaps» em geral

Para a organização dos torneios handicaps em particular dos handicaps gerais (equipes feitas por manager).

onde se deseja que todos os jogadores tenham tanto quanto possível aproximadamente o mesmo número de partidas a jogar, e sobretudo quando se deseja fazer terminar estes *handicaps* num dia ou dois ou mais, eis aqui uma maneira de operar que tem as seguintes vantagens:

Ninguém é eliminado à primeira vista, cada um tem pouco mais ou menos o mesmo número de jogos.

O interesse é conservado até o fim.

Um número qualquer de *équipes* pode jogar.

O torneio pode terminar em um dia ou durar dois ou mais dias as partidas; e os *matches* podendo-se disputar simultaneamente sobre dois terrenos diferentes.

1.º — 3 *équipes*:

Cada uma joga 3 *matches*, A-B, B-C, A-C.

Para se fazer terminar num só dia, cada *match* pode durar dois ou três períodos.

O vencedor de cada ramo marca no seu activo o número de pontos igual à diferença entre os *goals* marcados por ele e os que forem marcados pelo seu adversário, e o vencedor do torneio é aquele que marca maior número de pontos.

No entanto, se uma *équipe* bate cada uma das outras duas, esta é de facto declarada vencedora independentemente do número de *goals* marcados.

Se o caso se apresenta nos dois primeiros encontros, o terceiro encontro pode ser jogado como *match* particular.

2.º — 4 *équipes*:

A-B (2, 3 ou 4 períodos), C-D (2, 3 ou 4 períodos).

Os vencedores dos primeiros encontros jogam uma final em três ou dois períodos.

3.º — 5 *équipes*:

A-B-C jogando como está indicado no parágrafo 1.º, A-B, B-C, A-C. Os vencedores do primeiro *match*, jogando para a final, os vencedores de um *match* jogado entre D e E.

4.º — 6 *équipes*:

A, B, C jogando como o marcado no parágrafo 1.º, D, E, F jogando pela mesma forma, e os vencedores jogando uma final.

5.º — 7 *équipes*:

A-B-C-D jogando como o indicado no parágrafo 11.º, A-B, C-D e os vencedores entre si.

E-F-G jogando como o indicado no parágrafo 1.º e os vencedores do primeiro *match* entre A-B-C-D, jogando os vencedores de (E-F-G).

6.º — 8 *équipes*:

A-B-C-D jogando como o indicado no parágrafo 11.º, E-F-G-H jogando como o indicado no mesmo parágrafo. Os vencedores jogam entre si.

7.º — 9 *équipes*:

A-B-C-D-E jogam como o indicado no parágrafo 3.º, F-G-H-I jogam como o indicado no parágrafo 2.º e os vencedores jogam uma final.

8.º — 10 *équipes*:

As 5 primeiras *équipes* e as 5 últimas jogam como o indicado parágrafo 3.º e os vencedores entre si.

9.º — 11 *équipes*:

5 *équipes* jogam como o indicado no parágrafo 3.º

6 *équipes* jogam como o indicado no parágrafo 4.º e os vencedores entre si.

3.ª PARTE

Regras gerais de «indoor polo» ou «paddock polo»

Regra 1.ª

Bolas e maços:

A) A bola deve ser de coiro exteriormente, com uma forte bexiga de cauchu interior. Será construída com o melhor material possível, e não excederá 12 centímetros e meio de diâmetro.

B) Os maços serão iguais aos do *polo* vulgar.

Regra 2.ª

Postes ou balizas em cabedal dos «goals»:

Os postes ou balizas de *goal* serão distanciados um do outro, quando postes 5 metros, quando balizas 4 metros, sendo esta distância contada interiormente, quer os *goals* sejam limitados por postes, balizas ou simples traços pintados nos muros de fundo.

Regra 3.ª

Capitão do jogo:

Existirá sempre um capitão por cada *équipe*, que assegurará a posição dos jogadores e dirigirá o jogo. Só ele terá o direito de discutir com o árbitro as questões que porventura se levantem no decorrer da partida e de apresentar ao árbitro qualquer reclamação quando um jogador assinalar qualquer falta cometida; os outros jogadores só podem emitir a sua opinião quando consultados pelo árbitro. No caso dum protesto, que não seja feito pelo capitão, o jogador que proteste, depois de ter sido prevenido pelo árbitro, poderá ser multado simplesmente ou excluído do jogo, ou ainda applicarem-se-lhe as duas penalidades ao mesmo tempo, conforme o critério do árbitro.

Regra 4.ª

Cronometrista, marcador, juizes de linha de fundo:

Os capitães das duas *équipes* em jogo designarão, de comum acôrdo, dois cronometristas, um para cada campo, dois marcadores, um para cada campo também, e quatro juizes de linha de fundo (*goal*), dois para cada campo, que se desempenharão do seu serviço sob a direcção do árbitro, permanecendo sobre as linhas de lado.

Regra 5.ª

Jogadores e substitutos:

A) Cada *équipe* será constituída pelo mínimo de três jogadores designados por n.ºs 1, 2 e *back* e pelos seus substitutos.

B) Os jogadores efectivos e os substitutos deverão, no caso de *matches* organizados por sociedades civis, ser membros de clubes ou oficiais do exército, e a *équipe* pela qual jogarem deve ser inscrita com, pelo menos, dez dias de antecedência da data fixada para o jogo; nenhum jogador *gaucher* (esquerdo) pode ser autorizado a tomar parte no jogo quando se trate de *matches* dum torneio.

C) Cada *équipe* terá um ou mais substitutos prontos a jogar em caso de ausência, impossibilidade ou desqualificação de qualquer dos jogadores efectivos.

D) Quando um jogador é substituído não pode jogar novamente no jogo durante o mesmo período, salvo se for necessário substituir outro jogador e a *équipe* não tiver no momento substituto disponível.

E) O substituto chamado a tomar parte no jogo, depois de este começar, jogará com o mesmo *handicap* do jogador que substituiu, a não ser que o seu *handicap* seja mais elevado, pois neste caso o seu próprio *handicap* será aplicado à *équipe* pela qual vai jogar.

F) Um jogador ferido ou desqualificado poderá reentrar no jogo em qualquer momento, depois de terminado o período em que esteve dele afastado por ferimento ou desqualificação.

Regra 6.^a

Terreno livre:

Exclusivamente aos jogadores e ao árbitro é permitida a entrada no terreno durante o jogo. Todas as portas e entradas se conservarão fechadas durante o decorrer da partida.

Regra 7.^a

Lados:

A) À escolha dos lados procederão, de comum acôrdo, os dois capitães.

B) Depois de cada período proceder-se há à mudança de lado (campo).

Regra 8.^a

Comêço do jogo, pôr da bola em jogo:

A) O árbitro ordenará aos cronometristas que dêem o sinal para começar o jogo. Feito isto, o árbitro porá a bola em jogo, lançando-a próximo ao terreno, entre as duas *équipes* alinhadas em linhas paralelas. Os jogadores em frente uns dos outros a 1 metro de distância e os maços em baixo.

B) No caso de a bola ser enviada para fora do terreno durante o jogo, o tempo será contado até que o jogo possa recommençar, o árbitro deitará a bola entre as duas *équipes* adversas, que se colocarão cada uma do seu lado, os jogadores distanciados 1 metro uns dos outros, e alinhados, como para o comêço do *match*, no ponto mais próximo possível do local onde a bola tenha saído do terreno.

Regra 9.^a

Repor a bola em jogo:

A) Quando a bola atravessa a linha de fundo considera-se fora de jogo, e o campo que defende esse lado repô-la há em jogo com um golpe de maço, estando a bola colocada sôbre a linha no ponto em que tenha atravessado, mas pelo menos a 3^m,10 dos postes de *goal* ou dos muros de lado.

B) A bola deve ter ultrapassado a linha de fundo para ser considerada fora de jogo.

C) Quando um jogador devendo pôr a bola em jogo perca um tempo exagerado e inútil, o árbitro deitará uma bola em jogo, não podendo nesse momento nenhum jogador estar colocado a menos de 6^m,50 até que a bola tenha sido batida no caso de ser posta em jogo por um dos jogadores ou tocado o terreno quando lançada pelo árbitro, e o jogo recommençará; considerando-se a bola em jogo logo que tenha sido batida pelo maço ou toque o terreno se for lançada pelo árbitro, e aplicando-se a partir dêste momento as regras do jogo.

Regra 10.^a

Duração e número de períodos:

A) A menos de combinação em contrário entre os dois capitães e comunicada previamente ao árbitro antes de se iniciar o jogo, dois períodos de 10 minutos cada

um, com um intervalo de 10 minutos máximo, constituirão um *match*, e os pontos marcados durante o jogo decidirão dêle. Os capitães poderão aceitar quatro períodos ou mais de 7 minutos e meio cada período, com intervalos de 5 minutos entre os períodos, para mudar de cavalos, salvo a meio tempo, em que o intervalo será de 10 minutos. Nenhum jogo poderá ter uma duração efectiva de menos de 0 minutos em dois períodos de 10 minutos cada, e com um intervalo de 10 minutos entre os períodos. Um jogo pode comportar quatro ou seis períodos de 7 minutos e meio cada, com intervalos de 5 minutos entre cada período, excepto a meio tempo, em que o intervalo será de 10 minutos.

B) Quando um jogo pára por qualquer das causas previstas nas regras 19.^a e 20.^a, o árbitro mandará contar o tempo, e o tempo perdido será aumentado à duração do período, a fim de que este tenha a duração que deve ter.

C) O árbitro, depois de o cronometrista lhe anunciar ter expirado o tempo em cada período, parará o jogo. No entanto, o jogo continuará até que a bola tenha tocado um dos muros ou saia do terreno pelos lados ou pelo fundo em todos os períodos com excepção do último; no momento de tocar os muros ou sair do terreno, a bola é considerada morta e o jogo parará. A duração suplementar num período, excepto o último, será deduzida no período seguinte.

O último período terminará precisamente no momento fixado para o fim do jogo, parando o jogo neste período ao apito do árbitro.

Regra 11.^a

Match nulo:

No caso de o *match* estar nulo ao terminar o último período, o jogo continuará depois de um descanso de 5 minutos, e o período seguinte terá a duração de 5 minutos. Se o empate prevalece, no fim do período suplementar, depois de um novo intervalo de 5 minutos o jogo recommençará até que se obtenha qualquer resultado ou que seja cometida uma falta que decida do resultado do jogo.

Regra 12.^a

Jogo que não possa ser terminado:

Quando um *match* não possa terminar por uma causa qualquer, será recommençado no ponto em que foi parado, tanto no que se refere aos pontos marcados, como à posição da bola, e isto tam depressa quanto possível, a não ser que qualquer acôrdo seja feito entre os capitães e levado ao conhecimento do árbitro.

Regra 13.^a

Marcação de pontos:

A) Um *goal* vale 1 ponto.

B) Uma falta vale $\frac{1}{2}$ ponto, sem contar qualquer outra penalidade suplementar que o árbitro possa infligir segundo o seu critério.

C) Um *safety* (golpe de *safety*, de segurança) consiste no facto de um campo deitar a bola fora para trás da sua própria linha de fundo a fim de salvar as suas balizas — conta 1 quarto de ponto.

D) Um *goal* marcado em consequência directa ou indirecta de uma falta cometida não conta para o campo infractor.

E) A bola deve passar entre os postos do *goal* ou o seu prolongamento, ou bater contra o muro entre as correias do *goal* ou o prolongamento destas para se contar um *goal*.

Regra 14.^a

Falta:

A) O árbitro declarará falta toda a violação às regras 14.^a, 15.^a, 16.^a e 17.^a que tenha sido notada por

êle, sem esperar que lhe tenha sido assinalada, ou, caso não a tenha notado pelo testemunho que lhe pareça acci-tável.

B) Quando o árbitro reconhece uma falta, este pode ou não parar o jogo, segundo o seu critério lhe indicar que da falta adveio vantagem ou desvantagem para quem a praticou.

C) No caso de um jogador ser em consequência de uma falta pôsto em condições de não poder continuar jogando, a *équipe* contra a qual a falta foi cometida poderá fazer substituir o jogador impossibilitado.

Se se torna necessária a entrada de um outro substituto e que nenhum esteja disponível, um jogador pode ser mandado sair do partido oposto, a fim de igualar o número de jogadores de cada *équipe*, ou ainda o árbitro pode mandar parar o jogo. O resultado final será calculado deduzindo do resultado neste momento a penalidade marcada como castigo à falta cometida.

D) Se um jogador persiste em cometer faltas pode ser expulso do terreno pelo árbitro.

Regra 15.ª

Maneira de montar perigosa:

Montar de maneira perigosa ou sem cuidado ou ainda sem tomar cuidado à segurança dos outros constitui falta. Os exemplos seguintes caracterizam as formas de montar proibidas:

a) Empurrar por uma forma perigosa um cavaleiro ou o seu cavalo;

b) Parar na frente ou atravessar-se a um jogador que tenha direito de passagem;

c) Ziguezaguear na frente de um outro jogador que vá a galope;

d) Parar em cima da bola.

Regra 16.ª

Direito de passagem:

A) Tem primazia de passar o jogador que tenha batido a bola em último lugar, ou o jogador que está indiscutivelmente na linha da bola, entre a bola e aquele jogador que a tenha batido ultimamente (aplica-se também aos jogadores que não estão em posse da bola), ou ao jogador que segue de mais próximo do que outro jogador, qualquer que ele seja, a linha de direcção (marcha) da bola.

B) Quando a bola segue junto ao muro, o jogador que a bateu em último lugar tem o direito de passagem, sobre qualquer jogador ou jogadores que cheguem em direcção oposta.

C) Nenhum jogador deve cruzar outro que tenha direito de passagem, exceptuando se o fizer a uma distância de que não possa advir perigo para este, nem parar na sua frente; mas o cavaleiro que segue a bola deve poder continuar no mesmo andamento, e nenhum jogador poderá deter-se na sua frente, seja qual fôr o pretexto invocado.

Regra 17.ª

Encontro de jogadores:

Quando dois jogadores vêm em direcção oposta para a bola, cada um deles aproximar-se há da bola, dando-lhe a direita.

Regra 18.ª

Outras proibições:

A) O jogador que não se apresente devidamente vestido não poderá jogar.

B) O jogador não poderá bater o seu cavalo com o maço nem servir-se de esporas com rosetas.

C) O jogador não deve demorar o andamento ou parar sobre a bola ou próximo dela quando esta estiver em jogo.

D) O jogador não pode bater o adversário ou o cavalo com o maço, bem assim, não poderá bater a bola quando esteja apeado.

E) O jogador não deve enganchar ou prender o maço do adversário, a não ser que esteja colocado do lado do cavalo do adversário onde se encontre a bola ou directamente em linha atrás deste último; o seu maço não poderá passar nem por cima nem por debaixo do cavalo do seu adversário; e mesmo assim o maço só poderá ser enganchado no momento em que o adversário vai bater a bola.

F) O jogador não poderá colocar o seu maço nem por cima nem por debaixo do cavalo do seu adversário, nem pela frente nem por detrás, nem por entre as pernas do cavalo com a intenção de bater a bola.

G) O jogador não pode agarrar com a mão, bater ou empurrar com a cabeça, as mãos o braço ou o cotovelo, mas pode, no entanto, empurrar com a espádua, desde que o cotovelo fique agarrado ao corpo.

H) O jogador que deseje um novo maço, um cavalo ou qualquer assistência exterior durante o jogo dirigir-se há para a porta ou para trás da linha de fundo, e aí procurar o que necessita, pois nenhuma pessoa poderá entrar no terreno do jogo para o socorrer.

I) O jogador não poderá conservar a bola na mão, sobre o braço ou nas pernas, nem dar-lhe com o pé nem empurrá-la com outra qualquer parte do corpo ou com o cavalo.

J) Será excluído do jogo, pelo árbitro, todo o cavalo perigoso, vicioso ou portador de antolhos.

K) O árbitro parará o jogo sempre que um jogador perca o seu capacete de polo, e o tempo de paragem será notado para ser aumentado ao período.

Regra 19.ª

Multas:

A) O árbitro multará com multas, que podem ir de 20\$ a 200\$, todo o jogador que não esteja em campo, pronto a jogar à hora própria de começar, a não ser que a sua ausência tenha sido comunicada ao capitão da *équipe*, e que lhe tenha sido designado um substituto.

B) O árbitro pode aplicar as multas designadas no artigo anterior a toda a *équipe* ou membro de *équipe* cuja conduta seja irregular, ou que tenha praticado infracções graves às regras durante o *match*.

Regra 20.ª

Acidentes:

Em caso de acidente acontecido a um jogador ou a um cavalo; ou a um arreio, e que segundo o critério do árbitro resulte perigoso para o jogador, o árbitro parará o jogo; no entanto, nunca dará ordem de parar por causa de um maço, barbeta, gamarra quebrados ou partidos, a não ser que de aí possa resultar queda do cavalo.

Regra 21.ª

Bola incapaz de jogar:

Quando uma bola é furada, ou está enterrada no terreno, de maneira que, segundo a opinião do árbitro, não possa continuar a servir, ou quando, por a bola ter batido no árbitro ou no cavalo por ele montado, ela ricochete de maneira a que na sua opinião o jogo possa ser afectado, o árbitro parará o jogo e lançará uma outra bola para o meio do terreno por entre os jogadores no ponto onde o facto se produziu.

Regra 22.^a*Apito do árbitro:*

Em todos os casos o jogo só pára ao apito do árbitro, mas considera-se como parado no momento em que o facto se produziu.

A bola, quando é novamente posta em jogo, será deitada pelo árbitro para o meio do terreno, no ponto exacto onde ela se encontrava quando se produziu o facto que determinou a suspensão do jogo.

Paços do Governo da República, 17 de Janeiro de 1931.— O Ministro da Guerra, *João Namorado de Aguiar*.

MINISTÉRIO DA MARINHA

Repartição do Gabinete

Decreto n.º 19:879

A fim de corrigir a desigualdade que se reconheceu existir entre as forças da armada e as forças do exército quanto aos vencimentos especiais estabelecidos no decreto n.º 19:568, de 7 de Abril de 1931, e tendo-se verificado a necessidade de fixar as datas em que devem principiar e terminar os abonos destes vencimentos às forças da armada;

Usando da faculdade que me confere o n.º 2.º do artigo 2.º do decreto n.º 12:740, de 26 de Novembro de 1926, por força do disposto no artigo 1.º do decreto n.º 15:331, de 9 de Abril de 1928, sob proposta dos Ministros de todas as Repartições:

Hei por bem decretar, para valer como lei, o seguinte:

Artigo 1.º São modificados os artigos 2.º e 4.º do decreto n.º 19:568, de 7 de Abril de 1931, que passam a ter a seguinte redacção:

Artigo 2.º Os oficiais e sargentos da armada terão direito:

a) Embarcados nos navios de guerra, aos vencimentos de embarque no Tejo com rancho constituído;

b) Embarcados nos navios mercantes armados em guerra ou aumentados temporariamente ao efectivo da marinha de guerra, aos vencimentos de embarque no Tejo sem rancho constituído e sem ração.

§ único. A estes vencimentos acresce a ajuda de custo fixada na coluna n.º 1 da tabela anexa ao decreto n.º 9:799, de 14 de Junho de 1924, tendo em atenção o disposto no artigo 6.º do mesmo decreto, aumentada de 50 por cento.

Artigo 4.º Às praças da armada de graduação inferior a segundo sargento será abonado o subsídio diário de 1\$50, além dos vencimentos a que têm direito na situação de embarque fora dos portos do continente, incluindo a ração a dinheiro.

Art. 2.º Os vencimentos de que trata o artigo anterior serão abonados:

a) Para o pessoal dos navios que estavam no continente, desde o dia da partida do porto de Lisboa;

b) Para o pessoal da canhoneira *Damão*, desde o dia em que teve início a rebelião militar em Angra do Heroísmo;

c) Para o pessoal do navio-escola *Sagres*, desde o dia da chegada a Porto Santo.

Art. 3.º O abono dos referidos vencimentos cessa:

a) Para o pessoal dos navios regressados ao continente, no dia imediato ao da chegada ao porto de Lisboa;

b) Para o pessoal do cruzador *Carvalho Araújo*, navio-escola *Sagres* e canhoneiras *Bengo* e *Zaire*, no dia da chegada ao primeiro porto em que tocaram depois da saída da Ilha da Madeira;

c) Para o pessoal da canhoneira *Damão*, quatro dias depois da saída dos Açores, de regresso ao continente, do navio *A*.

Art. 4.º Fica revogada a legislação em contrário.

Determina-se portanto a todas as autoridades a quem o conhecimento e execução do presente decreto com força de lei pertencer o cumpram e façam cumprir e guardar tam inteiramente como nêle se contém.

Os Ministros de todas as Repartições o façam imprimir, publicar e correr. Dado nos Paços do Governo da República, em 12 de Junho de 1931.— ANTONIO OSCAR DE FRAGOSO CARMONA—*Domingos Augusto Alves da Costa Oliveira—António Lopes Mateus—José de Almeida Eusébio—António de Oliveira Salazar—Júlio Alberto de Sousa Schiappa de Azevedo—Luís António de Magalhães Correia—João Antunes Guimarães—Armando Rodrigues Monteiro—Gustavo Cordeiro Ramos—Henrique Linhares de Lima.*

Comando Geral da Armada

Repartição do Pessoal

Portaria n.º 7:128

Manda o Governo da República Portuguesa, pelo Ministro da Marinha, abater ao efectivo da marinha de guerra o vapor *B*, que tinha sido aumentado pela portaria n.º 7:082, de 21 de Abril último, e anteriormente denominado *João Gualtino*, por ter sido dispensado em 8 do corrente do serviço para que havia sido requisitado.

Paços do Governo da República, 12 de Junho de 1931.— O Ministro da Marinha, *Luís António de Magalhães Correia*.

MINISTÉRIO DO COMÉRCIO E COMUNICAÇÕES

Gabinete do Ministro

Decreto n.º 19:880

Foi acertada a visão de Fontes Pereira de Melo e demais membros do seu Governo quando, em 29 de Agosto de 1852, fizeram publicar o decreto que instituiu o Conselho Geral de Obras Públicas, logo a seguir organizado sob o título de Conselho das Obras Públicas, a fim de emitir parecer acerca de todos os negócios de obras públicas e minas sobre que o Governo o consultasse e ser ouvido relativamente a projectos de estradas, de caminhos de ferro, pontes, dessecamento de pântanos, canais de navegação ou irrigação, classificação de estradas e outros semelhantes.

No primeiro período do breve mas elucidativo relatório que precede aquele decreto diz-se que a organização dos serviços públicos deve seguir as fases da civilização e satisfazer as novas exigências que ela cria para não haver desencontro entre a acção da máquina governativa e os movimentos do corpo social.