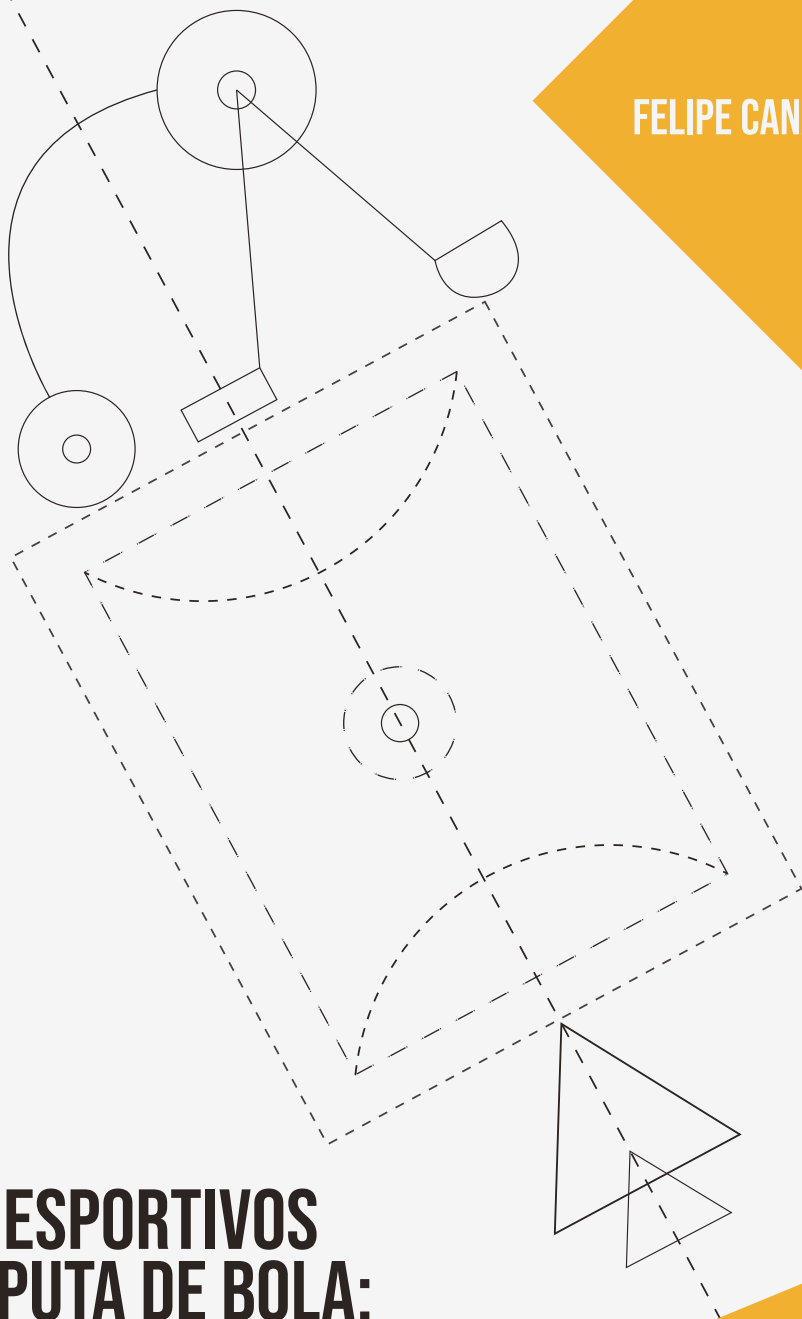


GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 5

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA:

JOGOS DE BOLA AO ALVO
COM IMPLEMENTO



editora
UEA

**JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA
DE BOLA: JOGOS DE BOLA AO
ALVO COM IMPLEMENTO**

Governo do Estado do Amazonas

Wilson Miranda Lima
Governador

Universidade do Estado do Amazonas

André Luiz Nunes Zogahib
Reitor

Kátia do Nascimento Couceiro
Vice-reitora

*editora*UEA

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann
Diretora

Maria do Perpetuo Socorro Monteiro de Freitas
Gerente

Wesley Sá
Editor Executivo

Raquel Maciel
Produtora Editorial

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann (Presidente)

Adriana Távora de Albuquerque Taveira

Carlos Mauricio Seródio Figueiredo

Gislaine Regina Pozzetti

Josefina Diosdada Barrera Khalil

Katell Uguen

Orlem Pinheiro de Lima

Silvia Regina Sampaio Freitas

Vanúbia Araújo Laulate Moncayo

Conselho Editorial

FELIPE CANAN

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

VOLUME 5

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
JOGOS DE BOLA AO ALVO COM IMPLEMENTO**



Raquel Maciel
**Projeto Gráfico
e diagramação**

Emynna Cavalcante Guimarães
Yan Carlos Souza da Silva
Ilustrações

André Teixeira
Sindell Amazonas
Revisão

Todos os direitos reservados © Universidade do Estado do Amazonas
Permitida a reprodução parcial desde que citada a fonte

Esta edição foi revisada conforme as regras do Novo Acordo Ortográfico
da Língua Portuguesa

C213t
2025

Canan, Felipe
Jogos esportivos de disputa de bola: jogos de bola ao alvo com implemento:
Guia funcional dos jogos esportivos de bola - v.5 / Felipe Canan.– Manaus
(AM): Editora UEA, 2025.
317 p.: 21 cm [E-book]
Formato PDF

ISBN 978-85-7883-746-4

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola. 3. Guia. 4. Implemento I.Título.

CDU 1997-796.332.063

Elaborada pela bibliotecária Sheyla Lobo Mota-CRB-11/ 484



*editora***UEA**

Av. Djalma Batista, 3578 – Flores | Manaus – AM – Brasil
CEP 69050-010 | +55 92 99205-8858
editora.uea.edu.br | editora@uea.edu.br

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
Apresentação	9
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO DA BOLA TERRESTRE COM IMPLEMENTO	25
<i>Arena Polo (Indoor Polo)</i>	27
<i>Bandy</i>	35
<i>Beach Hockey</i>	42
<i>Beach Polo (Sand Polo)</i>	49
<i>Bicycle Polo 4s (Cycle Polo ou Grass Bicycle Polo ou Grass Cycle Polo)</i>	56
<i>Bicycle Polo 5s (Cycle Polo ou Grass Bicycle Polo ou Grass Cycle Polo)</i>	63
<i>Broomball</i>	71
<i>Cycle Ball (Cycle-Ball ou Radball)</i>	79
<i>Elephant Polo (Polo com Elefante)</i>	86

<i>Field Hockey (Grass Hockey ou Hóquei de Campo ou Hóquei sob Grama)</i>	93
<i>Floorball</i>	100
<i>Hardcourt Bike Polo (Bike Polo ou Hardcourt ou Urban Bike Polo)</i>	107
<i>Hockey 5s</i>	114
<i>Ice Hockey (Hóquei no Gelo)</i>	121
<i>Indoor Hockey</i>	129
<i>Inline Hockey (Inline-Skaterhockey ou Roller Hockey)</i>	136
<i>Mazaball (Mazabola ou Spongee Polo ou Sponge Polo ou Picabot)</i>	144
<i>Paddock Polo (Paddock-Polo)</i>	150
<i>Polo (Grass Polo ou Field Polo ou Outdoor Polo)</i>	157
<i>Ringette</i>	164
<i>Rink Hockey (Roller Hockey ou Quad Hockey ou Hóquei sobre Patins ou Hóquei em Patins)</i>	172
<i>Rinkball (Rink Bandy ou Bandy Hockey)</i>	179
<i>Segway Polo</i>	186
<i>Shinty</i>	193
<i>Skate-Bottle</i>	199
<i>Snow Polo</i>	205

<i>Spongee (Sponge Hockey)</i>	212
<i>Street & Ball Hockey (Ball Hockey ou Street Hockey ou Floor Hockey ou Dek Hockey ou Hockeyballe ou Hockey Ball ou Road Hockey)</i>	220
<i>Underwater Hockey (Octopush ou Hóquei Subaquático)</i>	227
<i>Underwater Ice Hockey (Sub-Aqua Ice Hockey ou Ice Hockey Under Ice)</i>	234
<i>Unicycle Hockey</i>	239
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO DA BOLA AÉREA COM IMPLEMENTO	246
<i>Camogie 12-A-Side</i>	248
<i>Hurling e Camogie</i>	254
<i>Hurling Super 11s</i>	261
<i>Indoor Lacrosse (Box Lacrosse)</i>	268
<i>Intercrosse</i>	274
<i>Lacrosse 6v6 (Lacrosse 6s ou Lacrosse Sixes ou Sixes Lacrosse)</i>	280
<i>Lacrosse (Field Lacrosse)</i>	286
<i>Polocrosse</i>	293

<i>Stand Up Paddle Polo (Sup Polo)</i>	299
<i>Whirlyball</i>	304
REFERÊNCIAS	310
SOBRE O AUTOR	316

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

Esta coleção (*Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola*) que encontra seu público-alvo principal nos professores e estudantes de Educação Física e nos entusiastas do esporte em geral tem como objetivo conhecer, catalogar e descrever o máximo possível de jogos esportivos de bola em espécie. Ao mesmo tempo, para tanto, busca por uma compreensão, análise e sistematização da lógica funcional e dos fatores de aproximação e distanciamento desses jogos. Ou seja, busca-se saber o que são, quais são e como são os jogos esportivos de bola.

Partindo de bases teóricas sólidas como, por exemplo, a de Parlebas (2001), em relação à compreensão praxiológica (da lógica interna), a de Thorpe, Bunker e Almond (1986) no que diz respeito à sistematização e classificação concernente aos problemas táticos que os jogos apresentam, e a de todos os autores que posteriormente deram continuidade aos conhecimentos apresentados pelos autores citados, busca-se a

construção de uma teoria geral dos jogos esportivos de bola, que possa subsidiar tanto a compreensão quanto a análise e descrição deles em espécie. Em outras palavras, objetiva-se a construção de uma base teórica que subsidie uma melhor descrição dos jogos no sentido da compreensão da sua lógica funcional, do como jogar. Intenta-se apresentar ao leitor como o jogo é jogado.

Para que essa construção e a consequente melhor descrição dos jogos em espécie seja possível, partiu-se da própria compreensão e conceituação do esporte, dos jogos esportivos de bola e de todas as suas categorias e subcategorias. Os conceitos de esporte e de jogos esportivos de bola são discutidos e apresentados no Volume 1 desta Coleção. Os conceitos das categorias de jogos esportivos de bola (jogos de disputa de bola, jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo) são apresentados sempre no primeiro volume destinado à descrição dos jogos da respectiva categoria.

Por exemplo, ao passo que o Volume 1 da Coleção abarca a teoria geral dos jogos esportivos de bola, o Volume 2 dá início à descrição dos jogos esportivos de disputa de bola. Para tanto, antes de descrever os jogos em espécie, apresenta uma teoria geral dos jogos esportivos de disputa de bola. O mesmo acontece no primeiro volume de cada categoria, indicado em seu próprio título a partir da expressão “teoria geral”.

Os demais volumes da Coleção dedicam-se exclusivamente à descrição de alguns jogos esportivos de bola, sempre deixando clara qual a categoria e subcategorias abarcadas. A conceituação das

subcategorias é realizada na Apresentação do respectivo volume em que seus jogos são descritos.

Para que o leitor, que porventura ainda não tenha tido acesso ao Volume 1 em que os conceitos são discutidos e apresentados, possa familiarizar-se com os conteúdos do presente Volume, aprimorando sua competência para compreensão de cada jogo, alguns conceitos são brevemente aqui apresentados de maneira resumida e simplificada (sem perder de vista que sua discussão e explicação são encontradas no Volume 1).

Por esporte, assume-se aqui a acepção de práticas motrizes, competitivas, regulamentadas e institucionalizadas. Nenhum jogo que não apresenta essas características é descrito neste Volume e nesta Coleção. Um jogo popular, mas não institucionalizado, ou um jogo de performance mental, mas sem exigências motrizes, por exemplo, não são abarcados.

Por jogos esportivos de bola, entende-se todas as práticas que apresentam concomitantemente as características do próprio esporte (ação motriz, competição, regramento oficial e institucionalização), além da presença de um móbil (popularmente chamado de bola), problemas táticos (situacionais) a serem resolvidos pelos jogadores (gerados pela interação entre adversários e/ou por mudanças nas condições de conquista do objetivo), adaptação ao contexto, tomada de decisão, liberdade de ação e estímulo ao lúdico. De uma maneira ainda muito mais resumida e simplificada, são jogos de bola com um regramento oficial. Essa compreensão não pretende ser definitiva,

mas, diante da necessidade de estabelecimento de um recorte conceitual que permitisse balizar quais jogos catalogar, foi a adotada.

A partir desse recorte conceitual, da discussão com a literatura e do esforço de catalogação dos jogos em espécie tecido foi possível identificar semelhanças e diferenças entre eles, o que permitiu reconhecer diferentes critérios classificatórios e, com eles, diferentes categorias de jogos. Tendo em conta essa relação dialógica entre discussão com a literatura e pesquisa empírica chegou-se aos critérios classificatórios, na seguinte ordem: forma de interação entre os adversários em relação ao móbil; objetivo do jogo; forma de manipulação do móbil; tipo de espaço; relações de cooperação. A categorização decorrente desses critérios é apresentada no Quadro 01.

Quadro 01: Categorização dos jogos esportivos de bola

Forma de interação entre os adversários em relação ao móbil	Objetivo do jogo	Forma de manipulação do móbil	Tipo de espaço	Relações de colaboração
Jogos de disputa de bola	<p>Jogos de bola ao cesto</p> <p>Jogos de bola ao alvo</p> <p>Jogos de bola a uma área específica</p> <p>Jogos com múltiplos alvos</p>	<p>Jogos de manipulação da bola com as mãos</p> <p>Jogos de manipulação da bola com os pés</p> <p>Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento</p>	<p>Jogos de invasão</p> <p>Jogos de espaço comum</p>	<p>Jogos individuais</p> <p>Jogos semicoletivos</p>
Jogos de troca de bola	<p>Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário (ou jogos de devolução de bola)</p> <p>Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário (ou jogos de acerto no adversário)</p> <p>Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo (ou jogos de bola ao alvo)</p>	<p>Jogos de manipulação da bola aérea com implemento</p> <p>Jogos de manipulação mista da bola</p>	<p>Jogos de rede</p> <p>Jogos de quadra dividida</p> <p>Jogos de parede</p> <p>Jogos de quadra comum</p>	<p>Jogos propriamente coletivos</p>

<p>Jogos de rebatida</p>	<p>Jogos de pontuação por corrida a bases</p> <p>Jogos de pontuação por corrida de ida e volta</p> <p>Jogos de pontuação sem corrida</p>	<p>Jogos de manipulação da bola com as mãos</p> <p>Jogos de manipulação da bola com os pés</p> <p>Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento</p>	<p>Jogos de campo dividido em bases</p> <p>Jogos de campo com <i>pitch</i> central</p> <p>Jogos de campo com duas linhas de fundo</p> <p>Jogos de campo aberto</p>	<p>Jogos individuais</p> <p>Jogos semicoletivos</p> <p>Jogos propriamente coletivos</p>
<p>Jogos de alvo</p>	<p>Jogos de disputa pela proximidade da bola ao alvo</p> <p>Jogos de disputa pelo acerto da bola no alvo antes do adversário</p> <p>Jogos de acerto ao alvo antes ou com menos tentativas que o adversário</p> <p>Jogos de soma de pontos</p>	<p>Jogos de manipulação da bola aérea com implemento</p> <p>Jogos de manipulação mista da bola</p>	<p>Jogos de campo/quadra/pista</p> <p>Jogos de mesa</p>	

Fonte: O autor

Pelo Quadro, um jogo pode ser de disputa de bola, com múltiplos alvos, de manipulação mista da bola, de invasão e propriamente coletivo, por exemplo. Um conceito das categorias da primeira coluna é resumidamente apresentado a seguir. Uma explicação geral das subcategorias é apresentada no respectivo Volume em que seus jogos são descritos.

Os jogos de disputa de bola são aqueles em que as equipes têm possibilidade de interferir, constranger diretamente a ação adversária, intervindo simultaneamente sobre a bola. Em regra, cada equipe busca acertar o móbil em um alvo e, reciprocamente, defender seu próprio alvo, para que a outra equipe não o atinja com o móbil.

Os jogos de troca de bola são aqueles em que a participação das equipes sobre o móbil é alternada, ou seja, uma equipe não pode intervir na ação da outra, tendo que aguardar até que o móbil seja a ela enviado. Isso obrigatoriamente acontece porque o objetivo desses jogos é justamente o envio do móbil à equipe adversária, tentando evitar-se que ela consiga recebê-lo ou devolvê-lo. Em outras palavras, as equipes precisam trocar o móbil entre si.

Os jogos de rebatida são aqueles em que a relação entre as equipes é intermediada por uma rebatida inicial. Enquanto uma equipe não realiza uma rebatida (ou tentativa de rebatida) no móbil (com um taco, uma raquete, outro implemento ou mesmo o corpo) para que a outra equipe tente o apanhar, não há jogo. Por essa razão é que a rebatida é o principal elemento

intermediador entre as equipes e, conseqüentemente, caracterizador dessa categoria de jogos.

Os jogos de alvo são aqueles em que os jogadores/equipes têm como objetivo o acerto a um ou mais alvos. São menos dinâmicos que os jogos das demais categorias, pois cada jogador joga à sua vez e com seus próprios móveis. Não há interação entre adversários ou ela é intermediada pelos próprios móveis utilizados por cada um (com seus próprios móveis, o jogador pode acertar os do adversário).

Tendo em vista essa classificação, partiu-se para definição de critérios objetivos para compreensão e descrição dos jogos em espécie. Para tanto, também estabelecendo um diálogo entre literatura e análise empírica dos jogos até então catalogados, chegou-se à percepção de que cada jogo é composto por um polo estrutural e um funcional.

No primeiro são encontrados os elementos espaço; alvo; móbil e materiais; quantidade de jogadores e substituições; tempo e/ou forma de vencer o jogo; formas de início e reinícios do jogo e reposições. No polo funcional são destacados os elementos objetivo e pontuação; ocupação do espaço de jogo; dinâmica do ataque; dinâmica da defesa.

Se, por um lado, ambos os polos combinam para que o jogo seja compreendido em sua integralidade, por outro percebe-se que o polo estrutural pode sofrer adaptações conforme o contexto em que o jogo é praticado, ao passo que o polo funcional não. Se sofrer

alterações, o jogo perde sua essência, sua funcionalidade e acaba sendo descaracterizado.

Em outras palavras, o polo estrutural concede ao jogo o seu caráter formal, oficial, próprio de competições oficiais. Mas se passar por modificações para ser adaptado a contextos recreativos ou pedagógicos, ainda assim, é possível ser mantida a essência do jogo, a sua funcionalidade. Por exemplo, se, em um jogo de *basketball* utilizar-se uma bola de *football association*, há uma modificação deste elemento estrutural (móvil), mas isso não necessariamente gera uma descaracterização do jogo de *basketball*, uma vez mantida sua dinâmica funcional (objetivos, ocupação do espaço e dinâmica do ataque e da defesa).

Esses elementos da dinâmica funcional são determinados pelas diferentes possibilidades situacionais em que o jogador se encontra dentro do jogo, sendo fatores determinantes: as fases do jogo; os papéis e subpapéis sociomotores; as intenções táticas; as regras de ação; e as técnicas, os gestos motores. As fases do jogo dividem-no essencialmente em ataque, defesa, contra-ataque e defesa de contra-ataque, embora nem todas as categorias de jogos apresentam as quatro (em jogos de alvo sem interação entre adversários, por exemplo, somente há fase de ataque).

Os papéis sociomotores dizem respeito aos direitos e deveres de cada jogador no jogo, diferenciando-os ou não (muitos jogos não apresentam essa diferenciação, mas outros sim, como no caso daqueles que têm a figura do goleiro, que tem direitos e deveres diferentes dos

jogadores de linha). Os subpapéis referem-se à situação em que o jogador se encontra em relação ao móbil a cada momento, sendo os mais comuns, o de atacante com móbil, atacante sem móbil e defensor. Em muitos jogos, como os de disputa de bola, os defensores são divididos entre aqueles que defendem o atacante com móbil e aqueles que defendem o atacante sem móbil. Em outros jogos, é possível se identificar subpapéis diferentes, como no caso do *baseball*, em que um atacante (jogador com o taco) inicialmente é um rebatedor e depois, se conseguir uma rebatida, torna-se um corredor.

As intenções táticas dizem respeito aos objetivos gerais dos jogadores em cada momento do jogo, tais como, nos jogos de disputa de bola, manter a posse do móbil, progredir em direção ao alvo, finalizar, recuperar a posse do móbil, impedir a progressão adversária ou impedir a finalização adversária (Bayer, 1994). Em jogos de troca de bola, a intenção tática pode ser de garantir ou buscar o melhor posicionamento na quadra, antecipar-se à recepção segura do móbil, enviá-lo distante ou no contrapé do adversário etc. (Méndez Giménez, 2009). Em cada categoria de jogos esportivos de bola, essas intenções podem variar um pouco, mas sempre com o condão principal de pontuar mais que o adversário e, exceto nos jogos de alvo em que não há interação entre adversários, impedir que o adversário pontue.

As regras de ação tratam-se de todas as possibilidades de ação admitidas pela regra do jogo e de acordo com a fase do jogo, o papel exercido, o subpapel em que se encontra e a intenção tática objetivada pelo

jogador. Ao adquirir a posse do móbil, o jogador pode, por exemplo, segurá-lo, passá-lo, lançá-lo ao objetivo etc. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns aquele jogador naquela situação, mas a forma de executá-las diz respeito às técnicas utilizadas, aos gestos motores, à motricidade utilizada para realização da ação. A técnica, assim, varia conforme a regra do jogo (com a mão, com o pé, com um implemento, como, por exemplo, raquete ou taco etc.) e as próprias possibilidades motrizes (passes, lançamentos ou rebatidas de variados tipos, com variadas trajetórias e alturas etc.). Um glossário de termos próprios dos jogos esportivos de bola, contendo, inclusive, as regras de ação, encontra-se no Volume 1 desta Coleção.

Tendo toda essa conceituação e explicação em vista, que, reitera-se, também se encontra detalhada no Volume 1 e nos volumes introdutórios de cada categoria de jogos esportivos de bola (sob a denominação de “teoria geral” da respectiva categoria), chega-se à possibilidade facilitada de compreensão e descrição dos jogos em espécie.

Essa descrição trata os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional como categorias analíticas e descritivas e, especialmente em relação à dinâmica funcional, baseia-se nos fatores para ela determinantes (fases do jogo, papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores, intenções táticas e regras de ação). As técnicas propriamente ditas não são descritas, pois fogem ao escopo generalista proposto nesta Coleção. Por serem muito específicas de cada

jogo e, ao mesmo tempo variáveis dentro de um mesmo jogo, não são elencadas. A ideia não é descrever como o jogador deve fazer, mas o que pode fazer. O “como” seria a técnica, ao passo que o “o que” é a regra de ação. Basta, a partir do conjunto de informações relativos ao “o que”, o leitor deduzir os “comos”.

Na descrição dos jogos, além disso, optou-se pelo uso dos respectivos nomes em inglês. Essa opção deu-se porque esse idioma trata-se do adotado universalmente, inclusive pelas instituições internacionais responsáveis por cada jogo, facilitando a apropriação dos conteúdos também por leitores de países com idiomas diferentes do português. Além disso, nem todos os jogos apresentam uma tradução do seu nome para a língua portuguesa, o que poderia gerar uma ausência de padrão ao longo da Coleção.

Por exemplo, ao passo que o, em inglês, *basketball*, encontra seu homônimo português basquetebol, o, em inglês, *ringball* não encontra homônimos em português. Assim, ficaria estranho o basquetebol ser assim denominado enquanto o mesmo não aconteceria com o *ringball*, entretanto, a recíproca também é levada em consideração. Assim, como não se usou traduções existentes ou inventadas do inglês para o português, também não se fez o inverso. Jogos brasileiros que não encontram a tradução do seu nome para língua inglesa foram utilizados no idioma paterno. Polibol ou oliverbol, por exemplo, não são chamados de *poliball* ou *oliverball*. Regra igualmente aplicada para palavras em espanhol ou outro idioma.

Importa ainda destacar que a descrição dos jogos, por ser realizada textualmente, pode e deve ser complementada por imagens e vídeos, para que facilitem a visualização e compreensão dos jogos. Em decorrência do tema da Coleção tratar-se de atividades dinâmicas (jogos), nada melhor do que visualizar sua dinâmica. Obviamente, isso não significa que o formato textual em nada contribua. Pelo contrário, o texto permite uma pormenorização e explicação de detalhes, cabendo ao leitor tentar estabelecer uma imagem mental da estrutura e dinâmica de ação do jogo. Contudo, se essa visualização mental for complementada pela visualização real a partir de imagens e vídeos, a compreensão do jogo fica facilitada.

No caso de imagens, algumas foram adicionadas a cada jogo na presente Coleção. Não se tem dúvidas de que o texto e as imagens aqui apresentados já se mostrem suficientes para permitir a compreensão dos jogos. Entretanto, não se tem dúvidas também de que seu complemento com imagens e vídeos da internet contribua para uma compreensão mais facilitada e ampla. Buscar e seguir perfis oficiais e, eventualmente, não oficiais de cada jogo nas redes sociais também contribui para sua compreensão.

O presente Volume especificamente dedica-se às subcategorias de jogos de bola ao alvo com manipulação da bola terrestre com implemento e jogos de bola ao alvo com manipulação da bola aérea com implemento, da categoria de jogos esportivos de disputa de bola. Os jogos de ambas as subcategorias abordadas são aqueles em que a equipe tem como objetivo tacar/

lançar o móbil contra um alvo vertical defendido pelo adversário, normalmente não muito pequeno e posicionado na mesma altura dos jogadores (uma baliza, popularmente chamada de gol). Essa característica de alvo baixo e grande faz com que boa parte desses jogos apresente uma divisão de papéis entre os jogadores, surgindo a figura do goleiro para além dos jogadores de linha.

Em todos esses jogos, como a própria denominação já deixa claro, a manipulação do móbil é feita prioritariamente (mas nem sempre exclusivamente) por meio de um implemento, que, na maioria dos casos, é um taco. Não são jogos de rebatida como o *baseball*, pois sua dinâmica não é determinada pelo ato de rebater o móbil em si, mas sim pela disputa do móbil com objetivo de acertá-lo no alvo e impedir que o adversário o faça. Ou seja, o taco é tão somente o instrumento utilizado para intermediar a relação dos jogadores com o móbil e alvo.

A diferença entre jogos com manipulação do móbil terrestre e manipulação do móbil aéreo consiste não apenas na altura em que predominantemente o móbil é jogado, mas principalmente na dinâmica de ação que essa altura gera. Nos primeiros, o móbil é eminentemente tacado, nunca estando sob pleno domínio do jogador. Ou seja, por mais que o jogador utilize ações de domínio com seu taco, o móbil está sempre exposto, não apreendido. Nos jogos de móbil aéreo, há a possibilidade de sua apreensão, seja por meio do taco com ponta em formato côncavo (espécie

de concha), seja por meio das próprias mãos, que podem assessorar a manipulação.

Essas diferentes possibilidades de apreensão do móbil geram também diferentes dinâmicas defensivas, de um lado visando sua recuperação e do outro, o contato físico com o atacante ou a ocupação antecipada do espaço, uma vez que é pequena a possibilidade de recuperação. Os gestos técnicos, por óbvio, também se diferenciam, por mais que em ambos os casos se utilizem tacos ou algum outro tipo de implemento.

Os principais exemplares de jogos de bola ao alvo com manipulação da bola terrestre com implemento são o *hockey* e o *polo*, cada qual com inúmeras variações (*grass/field, ice/snow, beach* etc.). No grupo do *hockey*, é comum o uso de patins pelos jogadores e a presença do papel de goleiro, ao passo que no grupo do *polo* é comum o uso de algum meio de transporte (animal ou artificial) e a inexistência do goleiro. No caso dos jogos de bola ao alvo com manipulação da bola aérea com implemento, os principais exemplares são o *lacrosse* (taco com ponta em formato de concha, sem ajuda das mãos na manipulação da bola) e o *hurling* (taco sem ponta em concha, mas com possibilidade de ajuda das mãos para manipulação da bola), sendo a maioria dos demais, direta ou indiretamente deles derivados.

Destaca-se que os jogos *akseltag, auto polo, BMX polo, camel polo, chovgan, cowboy polo, dunkey polo, genna, golf cart polo, hobby horse polo, moto polo* e *yak polo* no caso de móbil terrestre, e *bando, cammag, indigenous north american stickball, iomain, knattleikr,*

knotty, *sackball* e *shinty-hurling* no caso de móbil aéreo, embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos da família de jogos de bola ao alvo com manipulação da bola terrestre ou aérea com implemento (ou alguma nomenclatura equivalente), tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados (jogos antigos que nunca foram ou já não encontram-se mais institucionalizados, ou jogos novos ainda não institucionalizados até o fechamento da presente Edição) e, por isso, não componentes da amostra descritiva desta Coleção.

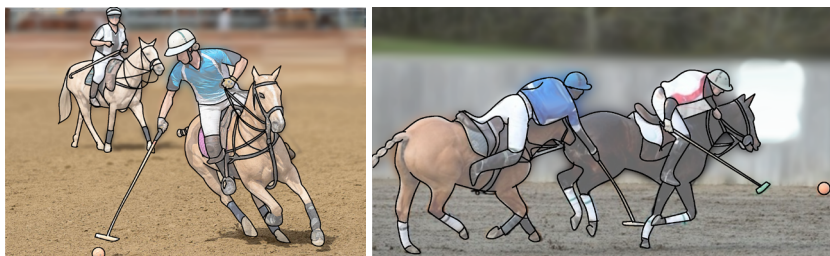
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO DA BOLA TERRESTRE COM IMPLEMENTO

Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao alvo com manipulação da bola terrestre catalogados. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido incluídos mesmo ainda encontrando-se apenas em processo de institucionalização (o que significa, no limite, um risco assumido, pois que há a possibilidade do jogo nunca chegar a institucionalizar-se concretamente, e, portanto, nunca a chegar a ser, de fato, esporte), acredita-se que a maioria dos jogos da categoria em tela encontram-se abrangidos.

Optou-se por ordenar a apresentação a partir da ordem alfabética do nome dos jogos (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas), sem dividi-los em subcategorias (pautadas ou não nos critérios classificatórios adotados nesta Coleção). Essa opção deu-se primeiramente porque os critérios classificatórios “tipo de espaço” e “relações de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

Segundo porque, embora existam jogos componentes de uma mesma família (normalmente reconhecida pelo próprio nome do jogo), oriundos uns dos outros (família *hockey*, família *polo* etc.), há, ao mesmo tempo, muitos jogos que não compõe família alguma. Terceiro porque, em muitos casos, alguns jogos podem ter tanto quanto ou mais em comum com jogos de famílias diferentes do que com os da sua própria família (embora determinado jogo seja derivado de um familiar mais antigo, as mudanças pelas quais suas regras passam para que se diferencie deste familiar acabam aproximando-o, mesmo que sem intenção dos criadores, de um jogo de outra família).

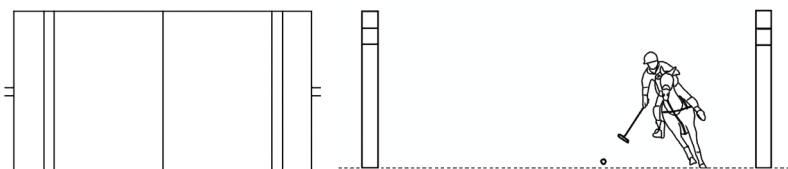
ARENA POLO (INDOOR POLO)

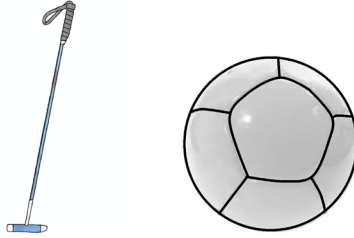


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (91 por 46 metros), em superfície macia (grama, terra, areia), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta duas linhas paralelas à linha de fundo, a respectivamente, 14 metros e 23 metros dela. É possível que sobre as linhas limítrofes haja um muro de aproximadamente 1,2 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 7,3 metros de largura e 3,05 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *grass polo*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre equinos e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou equino de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas recorrentes ou graves, o jogador pode ser suspenso por 2 minutos de jogo ou até que sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 7 minutos e meio cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, as equipes disputam tantos períodos extras de 7 minutos quantos forem necessários, com gol de ouro (se uma equipe fizer um gol, encerra e vence o jogo). É possível também que o desempate seja feito por uma série de 6 pênaltis para cada (da linha de 23 metros). Se o empate persistir, as equipes disputam séries de um pênalti cada, até que uma marque e a outra não. A escolha entre tempos extras ou pênaltis é feita pelos participantes do jogo/competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma (os participantes do jogo/competição podem optar por realizar os reinícios de jogo após os gols a partir de tiro livre cobrado do meio-campo, pela equipe que o sofreu). Quando a bola sai pela linha (ou sobre um muro, se houver) lateral ou pela linha (ou sobre um muro, se houver) de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta do local a partir de um tiro livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha (ou sobre um muro, se houver) de fundo, tocada por último por um defensor, é

resposta a 23 metros do local em que saiu. O goleiro deve estar logo à frente do gol e os demais jogadores atrás da linha da bola. Se a bola não ultrapassar a linha de fundo, pode ser disputada por todos. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 23 metros, a bola é reposta pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 23 metros, a bola é reposta pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 14 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 14 metros e a linha de 23 metros são cobradas desta). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 15 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo. Os gols têm diferente valores: se feitos diretamente a partir de tacadas realizadas de trás da linha de 23 metros, sem tocar em qualquer outro jogador ou muro (se houver), vale 2 pontos. Se feito de tacadas realizadas da frente da linha de 23 metros e/ou mesmo que de tacadas de

trás dessa linha, se a bola tocar em outro jogador ou muro (se houver), vale 1 ponto. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol (de 1 ou 2 pontos) é automaticamente concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no equino ou corpo do jogador sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/equinos. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive utilizando um muro lateral, se houver, como tabela para passar a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de

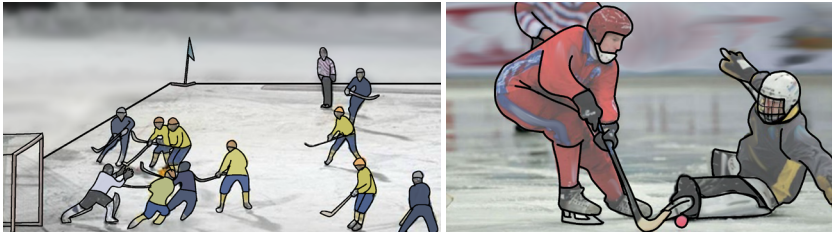
corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/equinos (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, mas, se parar, deve desfazer-se da bola, passando ou tacando a gol, em, no máximo, 5 segundos). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões). Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Contudo, se um jogador estiver a menos de 1,50 metros do muro (se houver), mesmo que do lado esquerdo da bola, a preferência passa a ser do adversário. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o

defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhander*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do equino, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos equinos é considerado falta.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante e ambos estejam na linha da bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda,

bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros, que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos.

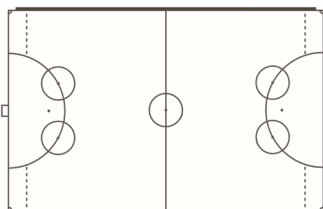
BANDY

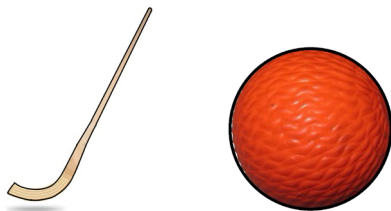


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (100 a 110 por 60 a 65 metros), em superfície de gelo e dividida por uma linha central. Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área semicircular com 17 metros de raio (área penal). A aproximadamente 2 metros para cada lado do ponto central da frente da linha da área penal há um ponto de tiro livre, rodeado por um círculo de 5 metros de diâmetro, assim como o círculo central. Centralizado e a 15 metros de cada linha de fundo há um ponto penal.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3,5 metros de largura e 2,1 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente menor e mais pesada que a de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com vértice arredondado. O comprimento total é de 1,3 metros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins de gelo com proteções nas extremidades da lâmina de metal, além de capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro não utiliza taco, mas também usa patins de gelo e capacete, luvas e proteções mais robustas.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 11 jogadores, sendo 10 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Se a equipe comete faltas recorrentes ou violentas, um dos seus jogadores pode ser suspenso de jogo por 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, a suspensão é de 10 minutos. Se continuar reincidindo ou se a falta for ainda mais violenta, um jogador da equipe pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Independentemente de

quem fez a falta, a equipe ofendida é que escolhe qual jogador deve ser suspenso/expulso. Se escolher o goleiro, a equipe punida deve substituí-lo e escolher um jogador de linha para cumprir a suspensão/expulsão.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 45 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, são disputados dois tempos extras de 10 minutos cada ou um tempo extra de 10 minutos com gol de ouro (equipe que marcar primeiro, vence). Quem escolhe o tipo de desempate são os participantes do jogo/competição. Se o empate persistir, realiza-se uma disputa de pênaltis, cuja quantidade também é definida pelos participantes do jogo/competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um tiro de saída cobrado pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro da quadra. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar fora do círculo central, em sua metade da quadra. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral, é reposta do local, pela equipe que não a tocou por último. Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros da cobrança. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta pelo goleiro, de dentro de sua área. Os adversários devem estar fora dela. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor ou goleiro, é reposta da quina da quadra (tiro de canto,

escanteio). Os adversários devem estar dentro da área penal e sobre a linha de fundo, fora ou abaixo da baliza. Os atacantes devem estar fora da área penal. Um gol direto é permitido apenas em tiro de saída e de canto. Em caso de violações e faltas em geral, a equipe ofendida repõe a bola do ponto de tiro livre mais próximo. Os adversários devem estar fora do círculo e a bola pode ser tacada direto a gol. Se a falta for violenta, impedir uma clara chance de gol ou se for cometida pela defesa dentro de sua área penal, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar no ponto penal, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores fora da área. O cobrador é obrigado a tacar a bola para frente e não pode tocá-la antes que outro jogador o faça (por isso, em regra, taca direto para o gol).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum atacante sem bola pode estar mais próximo da linha de fundo de ataque do que menos de dois defensores ou da bola, no momento em que um companheiro lhe faz um passe (impedimento). Ou seja, no momento em que o atacante com bola realiza o passe, o receptor deve obrigatoriamente ter ao menos 2

defensores entre ele e a linha de fundo ou deve estar atrás da linha da bola para poder recebê-lo (mesmo que não receba o passe, se o atacante em posição de impedimento interferir no lance, será marcado o impedimento); o goleiro somente pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo estando dentro de sua área; fora dela, não pode tocar na bola com mãos e braços, nem apreendê-la de qualquer forma.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo (exceto mãos e braços), patins, e, principalmente, com o taco. Com o corpo/patins, os jogadores podem rebater a bola, desde que de primeira (um único toque), somente podendo ser tocada novamente com o corpo/patins do próprio jogador ou de um companheiro após ter sido tocada pelo taco de um deles ou por um jogador adversário. Além disso, um gol que não seja resultado de uma tacada não é válido. Com o taco, o jogador pode golpear a bola com ambas as faces da lâmina (parte de baixo do taco), no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber a bola). Com a bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse da bola), passá-la e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou

pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos, mas, neste caso, ele não pode tocar a bola com as mãos/braços. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto no caso do impedimento). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola (contato ombro a ombro). O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo, mas não pode manter sua posse por mais de 5 segundos. Fora de sua área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha (no que diz respeito ao contato da bola com o corpo/patins, pois não usa taco).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico deve ser lateral, com carga leve ombro a ombro, realizado exclusivamente sobre o atacante que conduz a bola ou em disputas de bola. Empurrões, puxões, golpes,

ombradas etc. são proibidos. Exceto em disputas de bola, contato físico sobre o atacante sem bola não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo se estiver dentro de sua área.

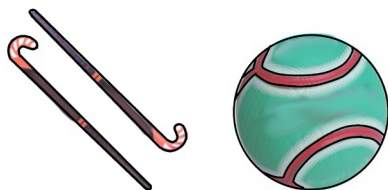
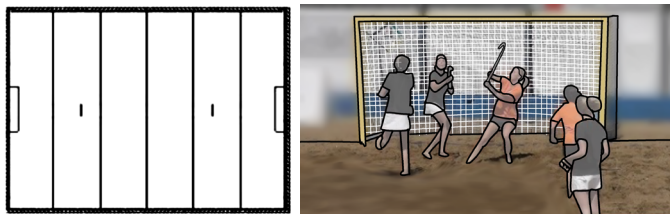
BEACH HOCKEY



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (30 a 35 por 20 a 25 metros), em superfície de areia, dividida em seis partes iguais por 5 linhas paralelas às linhas de fundo (das quais, uma central). O espaço entre cada linha de fundo e a linha paralela mais próxima chama-se área do goleiro. O espaço entre cada linha de fundo e a segunda linha paralela mais próxima (linha de 10 metros) área de ataque ou defesa. Centralizada e a 8 metros de cada linha de fundo há uma marca penal. Sobre as linhas limítrofes (exceto entre as traves) pode haver um muro inflável com aproximadamente 1 metro de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 4 metros de largura e 2 de altura, posicionado sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho intermediário entre a de *football association (soccer)* e a de *field tennis*, com pouco mais que o dobro de peso da última. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato de “J”, com comprimento máximo de 1,05 metros. O “J” tem um lado liso e o outro arredondado e apresenta lacunas para diminuir a tração e diminuir a quantidade de areia lançada com as tacadas. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores jogam descalços.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 1 minuto ou até que sua equipe sofra um gol,

não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 2 minutos (mesmo que sua equipe sofra um gol). Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Se o goleiro for o suspenso/expulso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro períodos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com tiro livre realizado para qualquer direção (inclusive ao gol), pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro da quadra. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade da quadra. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de uma linha/muro lateral, é reposta 1 metro à frente do local por meio de tiro livre cobrado pela equipe que não a tocou por último (se o local for dentro da área do goleiro adversário, a cobrança deve ser logo de fora dela). Quando a bola sai por cima de uma linha/muro de fundo, tocada por último por um atacante ou, sem intenção, por um defensor ou goleiro, é reposta por meio de tiro livre cobrado pela equipe defensiva, de dentro da área do goleiro. Quando a bola sai por cima de uma linha/muro de fundo, tocada

por último intencionalmente por um defensor ou goleiro, é repostada por meio de tiro livre cobrado pela equipe atacante, da linha da área do goleiro adversário e a 1 metro da linha lateral. Em qualquer reposição, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância, a bola pode ser diretamente tacada a gol e o cobrador somente pode tocá-la novamente após outro jogador tê-la tocado. Violações e faltas cometidas pela equipe fora de sua área de defesa (entre a linha de 10 metros e a linha de fundo) ou, sem intenção, dentro desta área, são cobradas do local por meio de tiro livre realizado pela equipe ofendida (se a violação/falta for dentro da área de defesa da equipe, a cobrança é no ponto mais próximo fora dele). Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 4 metros da bola, a cobrança pode ser direta a gol e cobrador somente pode tocar novamente na bola após outro jogador tê-la tocado. Faltas defensivas intencionais ou que impeçam uma clara chance de gol adversária, cometidas na área de defesa da equipe, são punidas com um pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar na marca penal, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. A partir do sinal do árbitro, todos os jogadores podem se movimentar e o cobrador deve obrigatoriamente tacar a bola para o gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer parte da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: o goleiro somente tem liberdade de tocar a bola com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro de sua área.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, que deve obrigatoriamente ser segurado na parte superior com a mão esquerda. A mão direita não precisa obrigatoriamente segurar o taco. Se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Somente a face lisa do taco pode tocar na bola (tocá-la com a face arredondada é uma violação). Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive utilizando os muros, se houverem, como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. Não pode usar o corpo para proteger a bola, não pode mantê-la prensada contra o

muro (se houver) e não pode propositalmente lançar areia contra um adversário. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida no ar). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico (ou entre os tacos), realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro também utiliza taco, mas, dentro da sua área, pode impulsionar a bola também com os membros inferiores (chutar a bola). Fora da sua área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico (ou entre os tacos) intencional. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do

domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes (contudo, um jogador não pode se aproximar a uma distância inferior a 4 metros do adversário que está recebendo uma bola aérea, até que ele a tenha dominada no chão) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro da sua área, podendo rebater (mas não apreender) a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora do quarto defensivo, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

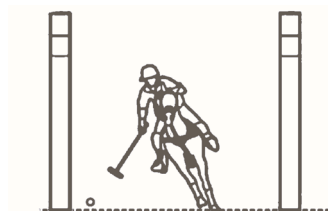
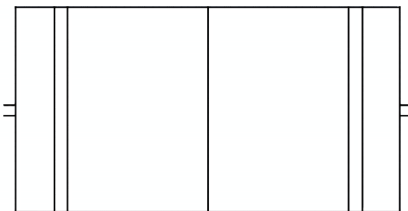
BEACH POLO (SAND POLO)

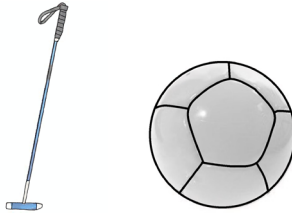


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (100 por 50 metros), em superfície de areia, dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta duas linhas paralelas à linha de fundo, a respectivamente, 14 metros e 23 metros dela. É possível que sobre as linhas limítrofes haja um muro de aproximadamente 1,2 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 3 metros de largura e aproximadamente 3,05 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *grass polo*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre equinos e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou equino de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas recorrentes ou graves, o jogador pode ser suspenso por 2 minutos de jogo ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 4 a 7 minutos e meio cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, as equipes disputam tantos períodos extras de 4 a 7 minutos quantos forem necessários, com gol de ouro (se uma equipe fizer um gol, encerra e vence o jogo).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma (a cada gol, as equipes mudam de meio-campo). Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia com o mesmo procedimento, mas com a bola centralizada na linha do local em que se encontrava quando o período anterior acabou. Quando a bola sai por uma linha lateral, o jogo reinicia dessa mesma forma. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela defesa (desde que a, no mínimo, 5 metros da trave). Os adversários devem estar a, no mínimo, 14 metros da bola. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada a 23 metros do local em que saiu. Os companheiros podem estar em qualquer lugar e os adversários atrás da linha de 14 metros. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e

faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 23 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 23 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 14 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 14 metros e a linha de 23 metros são cobradas desta). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 9 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol (de 1 ou 2 pontos) é automaticamente concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no equino ou corpo do jogador

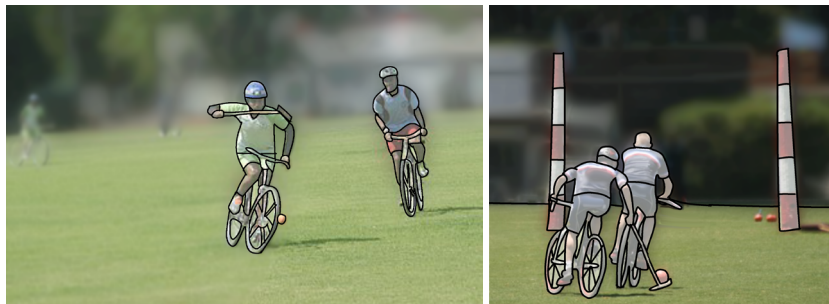
sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/equinos. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive utilizando um muro lateral, se houver, como tabela para passar a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/equinos (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, não podendo parar ou acelerar bruscamente). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado, ombro a ombro

(cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões). Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Contudo, se um jogador estiver a menos de 1,50 metros do muro (se houver), mesmo que do lado esquerdo da bola, a preferência passa a ser do adversário. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhand*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do equino, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos equinos é considerado falta.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido

contato corpo a corpo, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante e ambos estejam na linha da bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros, que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos.

BICYCLE POLO 4S (CYCLE POLO OU GRASS BICYCLE POLO OU GRASS CYCLE POLO)¹

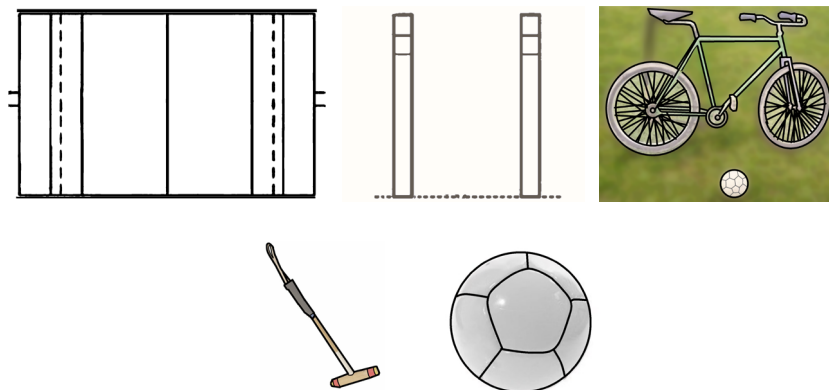


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (120 a 150 por 80 a 100 metros), em superfície macia (grama), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta três linhas paralelas à linha de fundo, a respectivamente, 15 metros, 25 metros e 45 metros dela.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 4 metros de largura e, no mínimo, 2,5 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.

1 Embora o *bicycle polo* seja comumente chamado de *bike polo*, este trata-se de outro jogo esportivo, chamado oficialmente de *hardcourt bike polo*. Além disso, o *bicycle polo* apresenta os formatos de 4 contra 4 e 5 contra 5, ambos regidos por diferentes instituições, que podem apresentar pequenas diferenças em suas regras.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de grass polo. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1 metro de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre bicicletas, sem os pés no chão. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco (exceto em enganchadas), corpo ou bicicleta de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em bicicletas. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar somente no início do período subsequente.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 7 minutos e meio cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*). Contudo, um período somente finaliza quando há uma paralização (gol, falta, saída de bola etc.). Vence a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, as equipes disputam tantos períodos extras de 7 minutos e meio quantos forem necessários, com gol de ouro (se uma equipe fizer um gol, encerra e vence o jogo). Nos períodos extras, a largura do gol é dobrada de 4 para 8 metros.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma (a cada gol, as equipes mudam de meio-campo). Os períodos subsequentes iniciam com a reposição de bola não realizada no período anterior (que sempre finaliza quando há uma paralização no jogo). Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local a partir de um tiro livre realizado obrigatoriamente por meio de um *backhand* (tacada pelo seu lado esquerdo, utilizando a mão direita) cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 10 metros. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada do local (a, pelo menos, 4 metros do gol) por meio de tiro livre cobrado pela equipe defensora. Os adversários devem

estar a, no mínimo, 15 metros. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada 45 metros à frente do local, por meio de tiro livre cobrado pela equipe atacante. Os companheiros podem estar em qualquer lugar e os adversários a, no mínimo, 15 metros. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 45 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 45 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 15 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 15 metros e a linha de 25 metros são cobradas desta; etc.). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 15 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco ou mão/antebraço que segura o taco, de qualquer lugar do campo. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol é automaticamente

concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita por meio do taco segurado pela mão direita ou por meio da própria mão/antebraço que segura o taco. Contudo, rebater a bola com qualquer parte do corpo (exceto mão aberta) ou bicicleta é permitido. Com o taco e mão/antebraço que segura o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol, desde que utilize, no máximo, 3 toques (ou seja, o jogador pode tocar apenas 3 vezes consecutivas na bola, somente podendo tocá-la novamente após outro jogador o fazer). As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores (não pode realizar ziguezague, por

exemplo). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Qualquer uso da bicicleta, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores é considerado falta.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, sendo à distância (cerco) ou próximo (pressão), desde que sem contato físico. O defensor pode colocar sua bicicleta lado a lado com a do atacante com bola, mas não desde que o ângulo da bicicleta defensora seja inferior a 45 graus em relação à bicicleta atacante e ambas estejam na linha da bola

(e sem contato físico). É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco ou mão/antebraço que segura o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola, desde que tenham adquirido uma posição vantajosa em relação à bola, não gerando risco à integridade física do adversário) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, com o taco, corpo (exceto mão aberta) ou bicicleta, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É proibido tacar o taco adversário, mas é permitido enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros e que isso não gere risco aos envolvidos.

BICYCLE POLO 5S (CYCLE POLO OU GRASS BICYCLE POLO OU GRASS CYCLE POLO)²

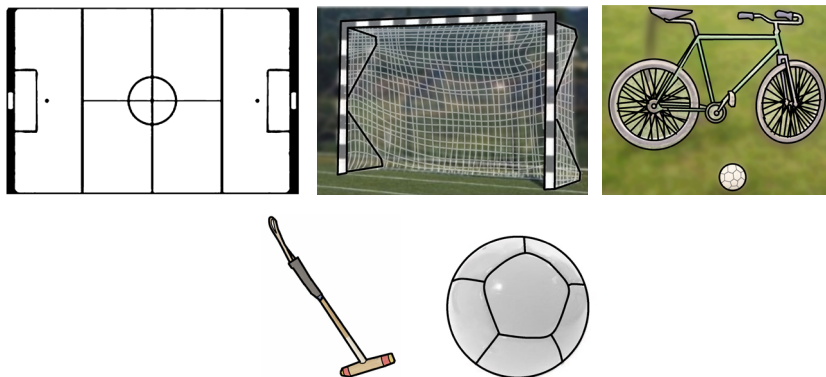


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (80 a 110 por 40 a 70 metros), em superfície macia (grama), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta uma linha paralela e a 25 metros da linha central. Centralizada e paralela às linhas laterais há uma linha de 50 metros de comprimento (linha do velocista). Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área retangular com 7 metros de comprimento e 15 metros de largura (área de penalidade). Centralizado e a 10 metros de distância de cada linha de fundo, há um ponto penal.

² Embora o *bicycle polo* seja comumente chamado de *bike polo*, este trata-se de outro jogo esportivo, chamado oficialmente de *hardcourt bike polo*. Além disso, o *bicycle polo* apresenta os formatos de 4 contra 4 e 5 contra 5, ambos regidos por diferentes instituições, que podem apresentar pequenas diferenças em suas regras.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 4 metros de largura e 2,8 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de grass polo. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1 metro de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre bicicletas, sem os pés no chão, e usando capacetes de ciclista. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou bicicleta de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. Todos devem estar montados em bicicletas. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser suspenso de jogo por 2

minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se o jogador continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 15 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*) vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Um jogador de cada equipe deve estar com a roda dianteira sobre a linha de fundo, à esquerda do gol. Ao sinal do árbitro, eles pedalam até a bola, mantendo-se obrigatoriamente à esquerda da linha do velocista. Os demais jogadores devem estar em qualquer lugar do seu meio-campo, sem atrapalhar os velocistas. Um gol direto é permitido. Nos períodos subsequentes, o jogo inicia da mesma forma. Após os gols, a bola é repostada no centro do campo a partir de um tiro livre cobrado pela equipe que o sofreu. Todos os jogadores devem estar em seu meio-campo e apenas os atacantes podem estar dentro do círculo central. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local a partir de um tiro livre realizado obrigatoriamente por meio de um *backhand* (tacada pelo lado esquerdo, utilizando a mão direita) cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela

equipe defensora a partir de um tiro de meta cobrado da intersecção entre linha de fundo e linha da área. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir de um tiro de canto cobrado da quina do campo. Violações e faltas são repostas do local por meio de tiro livre cobrado pela equipe ofendida. Em todas as reposições e reinícios, os adversários devem estar a, no mínimo, 10 metros da bola e um gol direto é permitido (exceto no tiro lateral). Uma falta cometida por um defensor dentro de sua área é punida com pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar sobre o ponto penal, o cobrador próximo dela, parado ou em movimento, mas sem os pés no chão e o goleiro sob o travessão. Os demais jogadores devem estar atrás da linha de 25 metros. A cobrança deve ser realizada direto a gol. Uma falta cometida por um defensor atrás da linha horizontal imaginária formada pelo ponto penal, mas fora da área, é cobrada pela equipe ofendida da intersecção entre a linha imaginária do local e a linha imaginária do ponto penal. O procedimento é o mesmo do pênalti.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas com o taco, mão/antebraço que segura o taco, corpo (exceto os pés) ou bicicleta, de qualquer lugar do campo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro, dentro de sua área, tem preferência de passagem em relação aos jogadores de linha; dentro de sua área, pode defender a bola com qualquer parte do corpo e saltar da bicicleta, desde que toque a bola antes do chão.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita por meio do taco segurado pela mão direita ou por meio da própria mão/antebraço que segura o taco. Contudo, rebater a bola com qualquer parte do corpo (exceto os pés) ou bicicleta é permitido. Se a bola tocar no pé do jogador, desde que sem intenção e que ele não adquira qualquer vantagem com isso, o jogo continua. Com o taco e mão/antebraço que segura o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com o corpo (exceto pés) e bicicletas, o jogador pode apenas rebater a bola, mas não dominá-la e conduzi-la. Com o taco, o atacante pode manter a bola sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola, inclusive mudando-a de lado da bicicleta), passá-la (inclusive para o goleiro) e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer

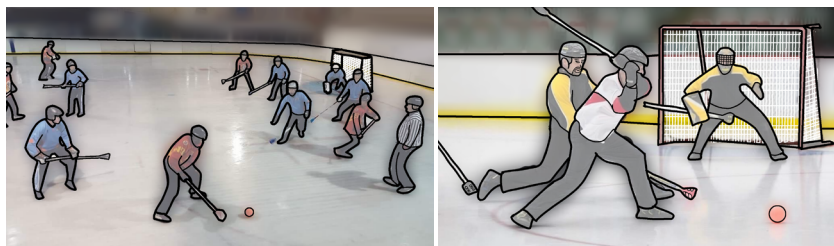
tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Se um jogador tem a posse de bola, a preferência é sua. Se dois jogadores da mesma equipe conduzem a bola entre eles, aquele que está à direita tem obrigação de ceder passagem a um defensor, se houver. Quando um jogador tem preferência, não pode dela abusar, virando a bicicleta bruscamente a um ângulo próximo a 90 graus (exceto se não houver qualquer outro jogador por perto). Qualquer uso da bicicleta, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores é considerado falta. O goleiro, dentro de sua área, tem preferência de

passagem em relação aos jogadores de linha (mas não pode lançar-se deliberadamente sobre outro jogador). Pode defender a bola com qualquer parte do corpo e saltar da bicicleta, desde que toque a bola ante do chão (mas a bicicleta sem o goleiro sobre ela não pode tocar na bola). Se sair da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, sendo à distância (cerco) ou próximo (pressão), desde que sem contato físico. O defensor pode colocar sua bicicleta lado a lado com a do atacante com bola, mas não desde que o ângulo da bicicleta defensora seja inferior a 45 graus em relação à bicicleta atacante e ambas estejam na linha da bola (e sem contato físico). É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, mão/antebraço que segura o taco, corpo (exceto os pés) e bicicleta, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola, desde que ela esteja entre os dois) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, com o taco, mão/antebraço que segura o taco, corpo (exceto pés) ou bicicleta, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes

(posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos. O goleiro, dentro de sua área, tem preferência de passagem em relação aos jogadores de linha (mas não pode lançar-se deliberadamente sobre outro jogador). Pode defender a bola com qualquer parte do corpo e saltar da bicicleta, desde que toque a bola ante do chão (mas a bicicleta sem o goleiro sobre ela não pode tocar na bola). Se sair da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

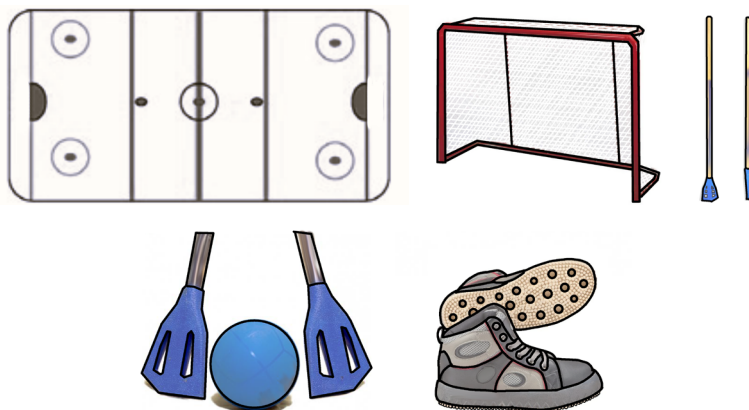
BROOMBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (60 por 25 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela e a 3 a 4,5 metros da linha de fundo, chamada linha de gol. O espaço entre as linhas de gol deve ser dividido em três partes iguais por duas linhas (chamadas linhas azuis) paralelas a elas (terços central, de ataque e de defesa). Em cada intersecção a 6 metros da linha de fundo e 6,6 metros da linha central vertical (imaginária) há um ponto de *face-off*, rodeado por um círculo de 4,5 metros de raio, assim como o círculo central. Outros dois pontos de *face-off* encontram-se no terço central, a 1,5 metros das linhas azuis, centralizados e não envoltos por círculos. Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área semicircular com 1,8 metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com aproximadamente 1 a 1,2, metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 2,1 metros de largura e 1,5 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola com aproximadamente o dobro do tamanho e o quádruplo de peso da de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*broom*) em formato parecido com uma vassoura ou remo. O comprimento total é de 1,4 metros, sendo 18 a 22 centímetros da vassoura (por 10 a 15 centímetros de largura). Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis especiais para gelo (deslizantes e estáveis ao mesmo tempo) e não patins. Os jogadores usam ainda capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro usa o mesmo taco dos jogadores de linha, mas capacete, luvas e proteções mais robustas.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser suspenso de jogo por 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo, mesmo que sofra gols. Se continuar reincidindo ou se a falta for ainda mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 minutos. Se o jogador cometer uma conduta inadequada (uma ofensa ao árbitro, por exemplo) pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo, mesmo que sofra gols. Se continuar reincidindo ou fizer uma ofensa mais grave, pode ser expulso, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 10 minutos. Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de ao menos 18 minutos cada (a duração definitiva é combinada entre os participantes do jogo/competição), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado. O tempo de jogo é cronometrado (paralisado sempre que o jogo é parado). Entretanto,

enquanto uma equipe estiver com 5 gols de diferença no placar, o tempo passa a ser corrido (não é paralisado).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, da bola no centro da quadra. A lâmina do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente a do adversário. Quando a bola é lançada pelo árbitro, podem tacá-la. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é repostada por meio de um *face-off* disputado no ponto de *face-off* mais próximo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo (ou a uma distância razoável da bola, no caso de *face-offs* realizados no terço central da quadra). Faltas que impedem uma provável chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. O cobrador pode escolher entre duas opções: tacada direta a gol ou condução de bola em direção ao gol. Na primeira, a bola encontra-se centralizada a 7,6 metros do gol, o goleiro dentro da área. Na segunda, a bola deve estar no centro da quadra e o goleiro logo à frente do gol. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz bola, tendo somente uma chance de tacá-la ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao gol. O goleiro, se desejar, pode sair da área assim que o cobrador cruzar a linha azul. Os demais jogadores, em ambos os tipos de cobrança, devem estar atrás da linha central ou no banco de reservas e não interferem na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área do goleiro. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria, o gol é validado da mesma forma.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: os atacantes podem entrar na área do goleiro, mas não podem tocar na bola dentro dela; um atacante sem bola não pode adentrar o terço de ataque antes da bola (impedimento); uma tacada de trás da linha central não é válida se ultrapassa a linha de gol adversária antes de tocar em outro jogador (*icing*) (se a bola entrar no gol, ele é válido); o goleiro, dentro de sua área, pode tocar, segurar e lançar a bola com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com a mão, pé ou, principalmente, taco. Com a mão, o jogador pode bater (mas não apreender) na bola apenas em sua zona de defesa. Com os pés, o jogador pode chutar (mas não apreender) a bola livremente. Contudo, não é permitido chutar ou rebater a bola com a mão

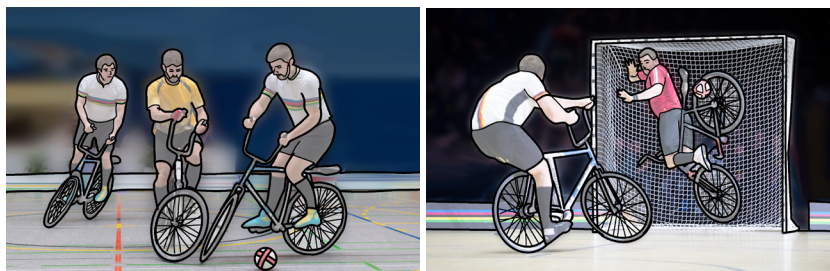
diretamente para o gol. Se a bola tocar em outra parte do corpo do jogador, o jogo continua. A bola pode ser tacada com ambas as faces da lâmina. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber a bola). Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo e desde que evite o *icing*) e tacá-la a gol. Não pode mantê-la prensada contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto o impedimento). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes)

ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola (contato ombro a ombro) e quando usam o corpo para proteger a bola. Estando na meia-quadra de defesa, a equipe é obrigada a demonstrar objetividade em avançar à meia-quadra de ataque (exceto se a equipe de defesa estiver impedindo, realizando marcação em sua meia-quadra de ataque). Além disso, não pode, de qualquer maneira, realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz bola ou em disputas de bola. A carga é leve normalmente lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de bola, contato físico sobre o atacante sem bola não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o

atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode apreender a bola com mãos ou pés dentro da sua área.

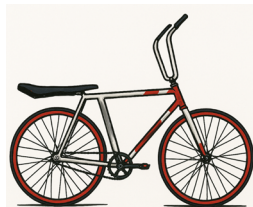
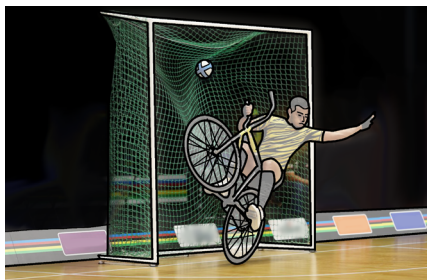
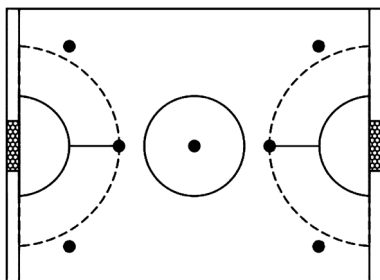
CYCLE BALL (CYCLE-BALL OU RADBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (14 por 11 metros), com superfície rígida (madeira, cimento), com um ponto central e um círculo central de 2 metros de raio. Em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, a área penal, formada por um semicírculo de 2 metros de raio. Em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, a área defensiva, formada por um semicírculo de 4 metros de raio. Sobre cada linha da área defensiva, no ponto mais distante da linha de fundo, há um ponto penal. A 2 metros da linha de fundo e aproximadamente 30 centímetros da linha defensiva (fora da área defensiva), há em cada metade da quadra, dois pontos de escanteio.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 2 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *handball*, mas mais pesada que ela. Os jogadores devem obrigatoriamente estar sobre bicicletas, preferencialmente próprias para o *cycle ball*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Contudo, o defensor que esteja dentro de sua área penal assume, naquele momento, o papel de goleiro, podendo tocar a bola com as mãos. Não há substituições. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso, o que automaticamente resulta na derrota de sua equipe.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com a bola no centro do campo. Os jogadores podem estar em qualquer lugar, exceto dentro do círculo central e da área penal adversárias. Ao sinal do árbitro, a equipe vencedora do sorteio pode adentrar o círculo e adquirir a posse de bola (passando-a ou conduzindo-a). Após o primeiro toque na bola, a equipe de defesa também pode adentrar ao círculo. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe/condução. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe adversária por meio de passe/condução realizado do ponto de escanteio mais próximo. Em ambos os casos, os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros de distância. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe adversária por meio de chute realizado do ponto de escanteio mais próximo. O goleiro adversário deve estar na área penal e o defensor no outro ponto escanteio. O companheiro do cobrador deve estar do mesmo lado da quadra deste, mas fora da área penal. Pode também estar do outro lado da quadra, desde que fora da área defensiva. A cobrança deve ser direta a gol e o cobrador somente pode tocar novamente a bola após outro jogador fazê-lo. Violações e faltas cometidas fora da área de defesa são punidas com um tiro livre, cobrado do local pela equipe ofendida. O cobrador não pode tocar na bola antes de outro jogador fazê-lo e os defensores devem estar a,

no mínimo, 4 metros da bola. Se o local da falta for a menos de 4 metros do gol, o goleiro deve manter sua bicicleta paralela à linha de fundo, em frente ao gol, a, no máximo, 15 centímetros de distância deste. Faltas e violações cometidas dentro da área penal defensiva geram um pênalti para equipe ofendida. O procedimento é o mesmo do último acima descrito, mas com a cobrança ocorrendo do ponto penal. Os demais jogadores devem manter ao menos 4 metros de distância da bola até que ela seja chutada.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol, desde que rebatida pela bicicleta (em regra, roda da frente) e que o atacante tenha ao menos uma mão no guidão, um pé no pedal e nenhum contato com o solo, exceto um ou ambos os pneus. Gols de cabeça e provenientes de rebote, tocando o corpo ou a bicicleta do jogador também são válidos. Contudo, neste último caso, se tocar uma mão/braço, só é válido se a mão estiver no guidão. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, mas há alguns condicionantes: apenas um defensor pode entrar na área penal a cada momento. Aquele que a adentrar tem o direito de assumir o papel de goleiro. Este jogador somente pode tocar a bola com as mãos se estiver com

ambos os pneus dentro da área e ambos os pés nos pedais. Apenas um atacante pode entrar na área penal adversária a qualquer momento, mas desde que a bola esteja nela ou a adentre antes dele. Se o atacante está dentro da área e a bola sai dela, ele não pode tocá-la novamente até que tenha saído da área.

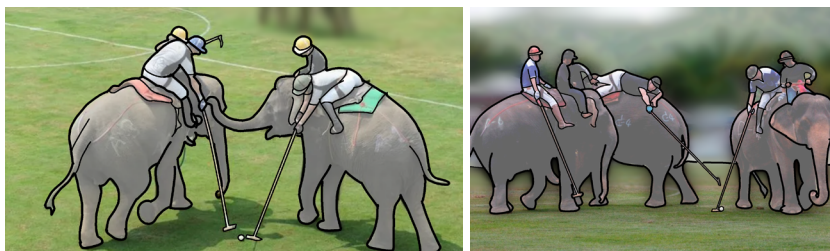
Dinâmica do ataque: durante o jogo, o jogador precisa estar a todo momento sob a bicicleta, sentado ou em pé sobre os pedais, sem tocar com os pés no chão. Pode apoiar o pé no chão apenas quando o jogo está parado (uma bola fora, por exemplo). A manipulação da bola é feita exclusivamente com a bicicleta ou com a cabeça. Contudo, se a bola involuntária e inevitavelmente toca no corpo do jogador, é válida. Neste caso, mão e braço somente são válidos se as mãos estiverem no guidão. Para tocar intencionalmente na bola, o jogador deve estar com ao menos uma mão no guidão e um pé no pedal e somente um ou ambos os pneus tocando o chão (não pode tocar com o pé ou o corpo no chão). Se o jogador cai da bicicleta (toca o pé no chão) tem que se dirigir até a sua linha de fundo para poder novamente participar do jogo (cruza a linha de fundo e volta para o jogo). Se o jogador cai da bicicleta após um passe, chute, defesa etc., o jogo continua, desde que ele não participe até que tenha saído por sua linha de fundo. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima à bicicleta), conduzi-la, protegê-la com a bicicleta, passá-la ou chutá-la (bater rápido com o pneu da bicicleta) a gol. O atacante pode também realizar fintas (de passe, chute

etc.) diversas. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente, mas somente pode adentrar a área penal adversária se a bola adentrá-la antes. Pode se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar, pedir a bola, recebê-la, disputar rebotes e bolas sem posse. O atacante sem bola não pode obstruir a passagem de um defensor, mas, se estiver parado a uma distância suficiente para que o defensor o desvie, cabe a este desviar. O defensor, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, desde que ambos os pés estejam nos pedais. Caso contrário, somente pode tocar a bola com a bicicleta ou cabeça. Se apreender a bola com as mãos, deve repô-la em jogo em, no máximo, 3 segundos. A reposição deve tocar o solo antes da linha defensiva e só pode ser recepcionada pelo companheiro se este estiver fora da linha defensiva. Após uma defesa (encaixe), o goleiro pode também “sair jogando”, ou seja, lançar a bola ao chão e jogá-la com a bicicleta. Se a equipe realiza jogo passivo (joga sem objetividade, “enrolando” o jogo), o árbitro dá um sinal e a equipe tem 20 segundos para finalizar.

Dinâmica da defesa: assim como os atacantes, os defensores precisam estar sobre a bicicleta (sentados ou em pé sobre os pedais) a todo momento (pé no chão significa queda da bicicleta e necessidade do jogador dirigir-se à linha de fundo para poder voltar a participar do jogo). Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (exceto dentro das áreas penais, em

que pode haver um único jogador da equipe a cada momento), desde que sem contato físico intencional. Contato eventual do defensor com o atacante com bola (ombro a ombro ou entre os pneus que tentam tocar a bola), desde que o defensor esteja tentando disputar a bola no lado em que o atacante a domina/conduz, é permitido. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola) e podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores do atacante sem bola podem marcá-los tentando impedir que receba passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenha progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Um defensor não pode obstruir a passagem de um atacante com ou sem bola, mas, se estiver parado a uma distância suficiente para que o atacante o desvie, cabe a este desviar. Apenas um defensor pode adentrar a área penal a cada momento, assumindo então o papel de goleiro e podendo movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo ou bicicleta. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção à quadra ou para fora dela. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

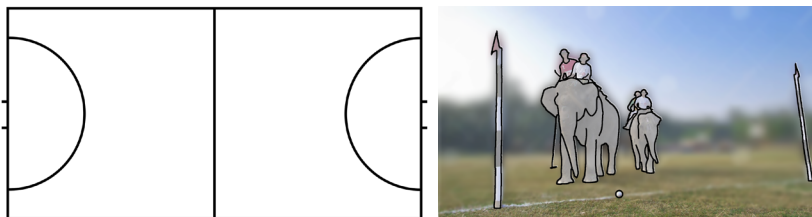
ELEPHANT POLO (POLO COM ELEFANTE)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (100 a 120 por 60 a 80 metros), em superfície macia (grama, terra, areia), dividido por uma linha central. Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área semicircular com 20 metros de raio.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 7,3 metros de largura e 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e com pouco mais que o dobro do peso da de *tennis ball*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre elefantes guiados por pilotos habilitados. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita (mulheres podem segurar com ambas as mãos) e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco, corpo ou elefante de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em elefantes guiados por pilotos habilitados (*mahouts*). Eles ficam mais próximos da cabeça do elefante, não usam taco e não tocam na bola, tendo como função exclusivamente guiar o elefante. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 10 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkass*), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola lançada pelo árbitro no meio do campo, por um elefante de cada equipe posicionado no círculo central. Os demais jogadores podem estar em qualquer meio-campo. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral ou pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta do local por meio de tiro livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta por meio de tiro livre cobrado pela equipe atacante, a 20 metros do local. Violações e faltas em geral são repostas do local, por meio de tiro livre cobrado pela equipe ofendida. Em todas as cobranças, a bola pode ser passada ou tacada a gol e os adversários devem estar a, no mínimo, 15 metros da bola. Faltas cometidas por um defensor dentro de sua área ou faltas violentas são punidas com tiro penal em favor da equipe ofendida. A bola deve estar sobre a parte frontal do semicírculo. Um defensor pode estar dentro do semicírculo, a, no mínimo, 15 metros da bola e os demais jogadores, exceto o cobrador, devem estar a, no mínimo, 15 metros de distância. O defensor não pode intencionalmente utilizar o tronco do elefante para defender a cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo, mas há alguns condicionantes: cada equipe deve ter ao menos um elefante em cada metade do campo ao longo de todo o jogo; nenhuma equipe pode ter mais de um elefante dentro de uma área a cada momento do jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no elefante ou corpo do jogador sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/elefantes. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol. É proibido permanecer sobre a bola ou utilizar o elefante de qualquer maneira que impeça a tacada da bola por parte dos demais jogadores. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada

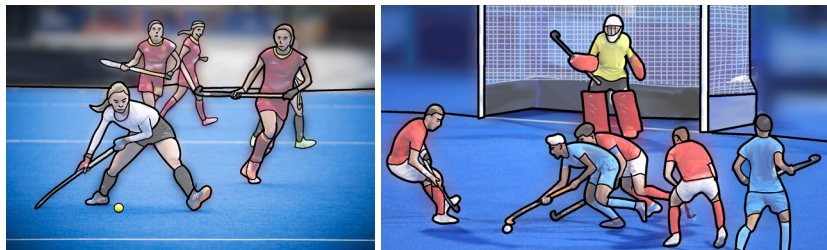
do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/elefantes (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, não podendo parar ou acelerar bruscamente). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, bloquear (fazer corta-luz, que acontece quando o atacante sem bola posiciona-se próximo de um defensor, dificultando sua passagem) e disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico contra os defensores (no bloqueio, o atacante para próximo ao defensor, mas não o toca), exceto em disputas de bola, em que permite-se uma carga leve lado a lado. Se dois adversários na linha da bola a disputam, tem preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que

ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhander*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do elefante, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos elefantes é considerado falta.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo (respeitando-se as limitações de ocupação de espaço) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, sendo à distância (cerco) ou próximo (pressão), inclusive, sendo permitido contato físico. Esse contato somente pode ser realizado lado a lado (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar seu elefante lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do elefante defensor seja inferior a 45 graus em relação ao elefante atacante e ambos estejam na linha da bola. É permitido cortar a frente/bloquear a passagem de um jogador sem posse de bola, desde que não gere risco para integridade física de ambos. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados.

O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

FIELD HOCKEY (GRASS HOCKEY OU HÓQUEI DE CAMPO OU HÓQUEI SOB GRAMA)³

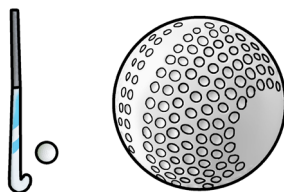
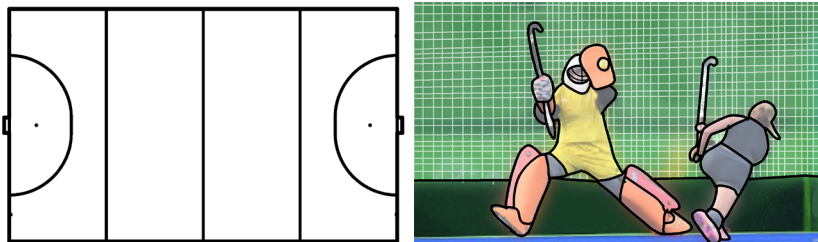


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (91,4 por 55 metros), em superfície macia (grama), dividido em quatro partes iguais por três linhas paralelas às linhas de fundo (das quais, uma central). O espaço entre cada linha de fundo e a linha paralela mais próxima chama-se área de 23 metros. Em cada metade há uma área semicircular achatada, cuja linha frontal, paralela à linha de fundo, fica a 14,6 metros desta. Centralizada e a 6,5 metros de cada linha de fundo há uma marca penal.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3,7 metros de largura e 2,1 de altura, posicionado sobre cada linha de fundo.

³ O bando é um ancestral do *hockey*, mas não se caracteriza como um esporte contemporâneo com regras institucionalizadas. O genna é um jogo ancestral etíope muito parecido com o *hockey*, mas, assim como o bando, não se caracteriza como um esporte institucionalizado.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente maior que a de *field tennis*, mas com pouco mais que o dobro de peso dela. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato de “J”, com comprimento máximo de 1,05 metros. O “J” tem um lado liso e o outro arredondado. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis e não patins.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 11 jogadores, sendo 10 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo

ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 5 minutos. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Se o goleiro for o suspenso/expulso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de campo durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado para qualquer direção, pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro do campo. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade do campo. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai de campo, tocada por último por um atacante, é repostada por meio de passe livre realizado a 15 metros à frente do local, pela equipe defensora. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último pelo goleiro ou, sem intenção, por um defensor, é repostada por meio de passe livre realizado à rente do local, fora da linha de 23 metros. Em qualquer reposição, os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros de distância e a bola não pode ser diretamente tacada a gol. Quando a bola sai pela linha

de fundo, tocada intencionalmente por um defensor, a equipe adversária cobra um corner curto. A cobrança é feita da linha de fundo, a, no mínimo, 10 metros da trave. Os atacantes devem estar fora e/ou a, no mínimo, 5 metros de distância da bola. Até 5 defensores, além do goleiro, podem estar atrás da linha de fundo (a, no mínimo, 5 metros da bola) e os demais devem estar atrás da linha central. Após a cobrança, todos podem se movimentar, mas o gol somente é válido se a bola sair da área antes da finalização. Violações e faltas fora da área de 23 metros da defesa ou cometidas sem intenção dentro dela (mas fora da área do goleiro) são cobradas do local por meio de tiro livre realizado pela equipe ofendida. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 5 metros da bola e a cobrança pode ser direta a gol ou por meio de passe. Faltas cometidas intencionalmente pela defesa dentro da sua área de 23 metros, mas fora da área do goleiro (ou dentro desta, desde que sem intenção e sem que impeça uma clara chance de gol) são punidas com corner curto para equipe ofendida. Faltas intencionais ou que impeçam uma clara chance de gol, cometidas pela defesa dentro de sua do goleiro são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar na marca penal, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, fora da área de 23 metros. A partir do sinal do árbitro, todos os jogadores podem se movimentar e o cobrador pode tacar ou conduzir a bola, não podendo disputar um eventual rebote ou se aproximar do goleiro, caso ele pegue a bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco e de dentro da área semicircular ofensiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: gols somente podem ser feitos de dentro da área do goleiro adversário; o goleiro somente tem liberdade de tocar a bola com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro de sua área e o goleiro não pode ultrapassar a linha central.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, que deve obrigatoriamente ser segurado na parte superior com a mão esquerda. A mão direita não precisa obrigatoriamente segurar o taco. Se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Somente a face lisa do taco pode tocar na bola (tocá-la com a face arredondada é uma violação). Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol (desde que esteja dentro da área do goleiro

adversário). Não pode usar o corpo para proteger a bola. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida no ar; as levantadas são permitidas somente para tacadas ao gol). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico (ou entre os tacos), realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro também utiliza taco, mas, dentro de sua área, pode impulsionar a bola também com os membros inferiores (chutar a bola). Fora de sua área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a linha central.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico (ou entre os tacos) intencional.

Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes (contudo, um jogador não pode se aproximar a uma distância inferior a 5 metros do adversário que está recebendo uma bola aérea, até que ele a tenha dominada no chão) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro de sua área, podendo rebater (mas não apreender) a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

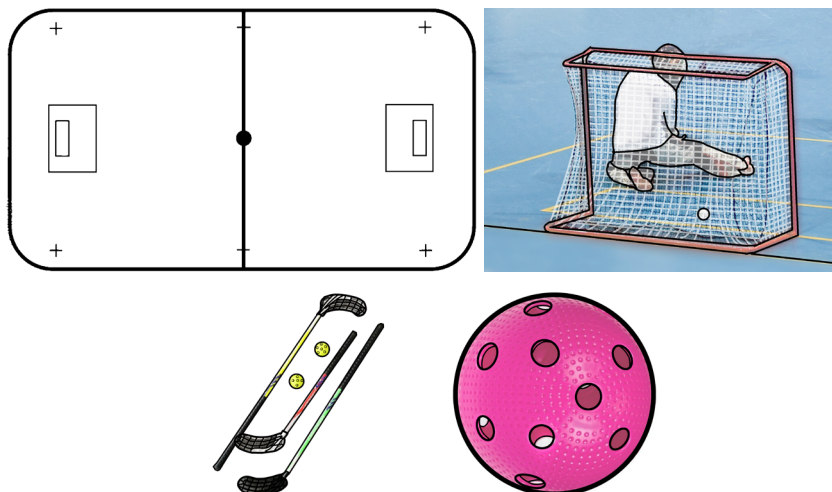
FLOORBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma área retangular (4 metros de comprimento por 5 de largura) centralizada e a 3 metros da linha de fundo. Dentro de cada área e a 0,65 de sua linha traseira, há uma área menor (1 metro de comprimento por 2,5 metros de largura). Sobre a linha central e em cada metade da quadra (na extensão imaginária da linha traseira da pequena área) há as marcas de *face-off*, a 1,5 metros de cada linha lateral. Sob as linhas limítrofes há um muro com aproximadamente 30 centímetros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,6 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado sobre a linha posterior de cada pequena área.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior que a de *field tennis*, mas com metade do peso dela, com vários buracos de 1 centímetro de diâmetro. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. Seu comprimento varia dentre 0,6 e 1,1 metros, conforme o tamanho do jogador (deve ficar a aproximadamente 5 centímetros acima do umbigo). Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis e não patins. O goleiro não utiliza taco, mas usa capacete com máscara e proteções corporais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro.

As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol (desde que a equipe adversária não esteja também com um jogador suspenso), não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 5 minutos. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, a suspensão pode ser de 10 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar, mesmo que a equipe sofra gols. Se o goleiro for o suspenso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de três períodos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, da bola posicionada no centro da quadra. A lâmina (parte de baixo do taco) de cada jogador deve estar posicionada no solo paralelamente à do adversário. Ao sinal do árbitro, podem golpear a bola para os companheiros ou gol. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro lateral à frente da linha de gol, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai por cima de um muro de fundo ou do muro lateral atrás

de uma linha de gol, é reposta da marca de *face-off* mais próxima por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Em qualquer reposição, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância, a bola não pode ser diretamente tacada a gol e o cobrador pode tocá-la novamente após outro jogador tê-la tocado. Violações e faltas em geral são repostas do local por meio de tiro livre (passe ou tacada direta a gol) cobrado pela equipe ofendida. Se a violação ou falta for atrás da linha do gol e/ou a menos de 3,5 metros da área do goleiro, a cobrança ocorre da marca de *face-off* mais próxima. Os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância. Se a falta impede uma oportunidade clara de gol, é punida com um pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar na linha central, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores na área de substituição, na lateral da quadra. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz a bola em direção ao gol, finalizando no momento que achar mais oportuno, desde que ainda durante a trajetória em direção ao gol. O goleiro pode se deslocar após o primeiro contato do cobrador na bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área do goleiro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: jogadores de linha até podem passar pela grande área, mas não parar dentro dela ou interferir no jogo de qualquer maneira; o goleiro atua exclusivamente dentro da área (grande e pequena); somente o goleiro pode adentrar a pequena área.

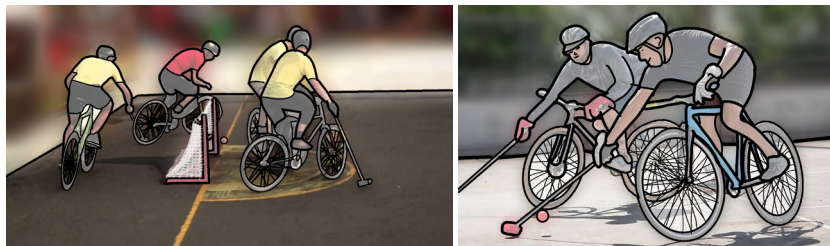
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco. Se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. A bola pode ser tacada com ambas as faces da lâmina. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo para qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Uma bola não pode ser tacada acima da altura do joelho e a lâmina do taco não pode ser levantada acima da cintura, antes ou depois de tocar a bola (exceto se não gerar qualquer risco a um jogador próximo). Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. Não pode manter prensada contra um muro. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao

goleiro são proibidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola (contato ombro a ombro). A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro não utiliza taco e pode tocar a bola intencionalmente com qualquer parte do corpo, desde que não a segure por mais de 3 segundos. Não pode também lançá-la no ar além da linha central (se antes de ultrapassar a linha central, a bola tocar no chão, o passe é válido) ou sair da grande área com sua posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada ombro a ombro sobre o atacante que conduz bola ou em disputas de bola. Exceto em disputas de bola, contato físico sobre o atacante sem bola não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem

tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro da sua área (grande e pequena).

HARDCOURT BIKE POLO (BIKE POLO OU HARDCOURT OU URBAN BIKE POLO)⁴

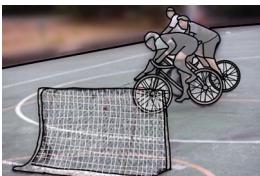
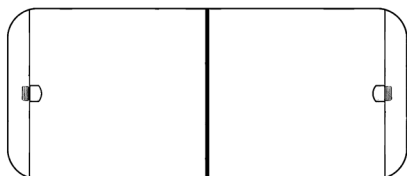


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (34 a 45 por 18 a 25 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), preferencialmente com cantos arredondados, dividida por uma linha central. Cada meia-quadra apresenta uma linha paralela e a 3 a 4,5 metros da linha de fundo (linhas de gol). Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área formada por duas linhas de 2,1 metros, paralelas às laterais, distantes 4,4 metros e interligadas à frente por um semicírculo de 3 metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com ao menos 1 metro de altura.

⁴ Não é incomum que o *hardcourt bike polo* seja chamado de *bicycle polo*. Contudo, o *bicycle polo* trata-se de outro jogo esportivo, também chamado de *cycle polo*, disputado em quadra de grama e não em quadra rígida, tendo suas próprias peculiaridades de regras.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,9 metros de largura e 0,9 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *field tennis*, mas com peso pouco maior que ela. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1 metro de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre bicicletas e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou bicicleta de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, o jogador que se encontra dentro sua área, tem maior liberdade de contato com

a bola, podendo intencionalmente direcioná-la com o corpo e bicicleta, além do taco. Como qualquer jogador pode assumir essa função, entende-se que todos os jogadores têm os mesmos direitos e deveres. Todos devem estar sobre bicicletas. As substituições dependem do formato de jogo adotado: é possível jogar com ou sem substitutos. No formato com substitutos, as substituições são ilimitadas. Se um defensor comete uma falta dentro de sua área de defesa, é suspenso de jogo por 30 segundos ou até que sua equipe sofre um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Um jogador que comete faltas recorrentes é suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se um jogador comete faltas violentas, pode ser suspenso de jogo por 5 ou 10 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 1 tempo de 10 a 15 minutos (em jogos sem substituição) ou 30 a 40 minutos (em jogos com substituição), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado. Quem decide a duração exata são os participantes do jogo/competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio da quadra, chamada justa. Todos os jogadores devem estar tocando o muro de fundo, ao lado esquerdo do gol. Ao sinal do árbitro, um de cada equipe pedala até a bola, mantendo-se

preferencialmente à sua esquerda. Os demais jogadores também podem se movimentar, mas não disputar a bola. Após gols, saídas de bola sobre os muros e violações e faltas em geral, a bola é repostada a partir de um passe livre realizado da meia-quadra de defesa, pela equipe que tem direito à cobrança (que sofreu o gol, que não foi a última a tocar na bola e ofendida, respectivamente). Todos os jogadores devem estar em sua meia-quadra de defesa. O jogo reinicia quando a bola ou um atacante cruza a meia-quadra, o que deve ser feito em, no máximo, 10 segundos.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria, o gol é validado da mesma forma.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pela quadra, mas há alguns condicionantes: dentro das áreas, os jogadores podem direcionar a bola com as mãos, desde que não a agarrem abaixo da linha dos ombros (fora da área, podem bloquear a bola com as mãos, mas não direcioná-la); apenas um defensor pode permanecer na área por mais de 3 segundos se a bola não estiver dentro dela; nenhum atacante pode permanecer na área por mais de 3 segundos se a bola não estiver dentro dela; qualquer

jogador pode cruzar uma área a qualquer momento; qualquer jogador pode permanecer na área por mais de 3 segundos se a bola estiver dentro dela.

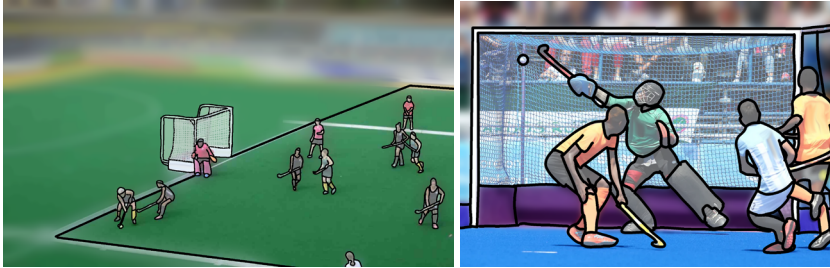
Dinâmica do ataque: um jogador não pode participar do jogo se não estiver sobre a bicicleta, sem tocar os pés no chão (mas pode tocar o taco no chão, equilibrando-se ou reequilibrando-se). A manipulação da bola é realizada principalmente com o taco, mas é permitido o toque intencional de primeira do corpo ou da bicicleta na bola (ou seja, um único toque, utilizado eminentemente como bloqueio), rebatendo-a e não impulsionando-a, redirecionando-a ou agarrando-a, de forma que, após o toque, a bola caia naturalmente no chão. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela de passe para um companheiro ou para si mesmo) e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem e perigo aos demais jogadores. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente

(desde que não permaneça na área adversária se a bola não estiver nela). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado. Qualquer uso da bicicleta, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores é considerado falta. Um jogador dentro da sua área pode redirecionar a bola com as mãos, rebatendo-a ou segurando-a e passando-a rapidamente, desde que não a segure abaixo da linha dos ombros.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (respeitando as regras de ocupação do espaço de jogo) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, sendo à distância (cerco) ou próximo (pressão), inclusive com contato físico moderado. Esse contato é realizado com carga leve ombro a ombro e exclusivamente sobre um atacante que conduz bola ou em disputas de bola. Além disso, o defensor do atacante com bola pode bloquear sua passagem, desde que não o atinja deliberadamente com a bicicleta, corpo ou taco. Sobre um atacante sem bola, o defensor pode colocar sua bicicleta lado a lado, mas não desde que o ângulo da bicicleta defensora seja inferior a 45 graus em relação à bicicleta atacante e ambos estejam

na linha da bola. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações, com o taco, corpo ou bicicleta. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando (inclusive, permanecendo à frente do gol, desde que respeitada as regras de ocupação do espaço de jogo). Podem interceptar passes (com o taco, corpo ou bicicleta), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que abaixo da linha da cintura, que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos. O defensor que se encontra na sua área pode direcionar a bola, inclusive, segurando-a rapidamente (desde que acima da linha dos ombros).

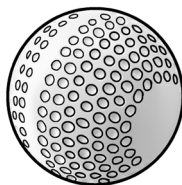
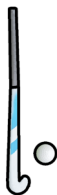
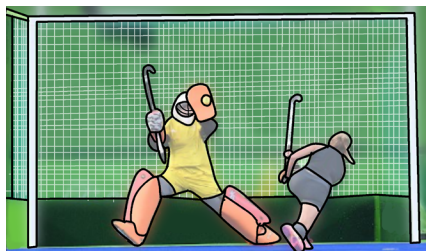
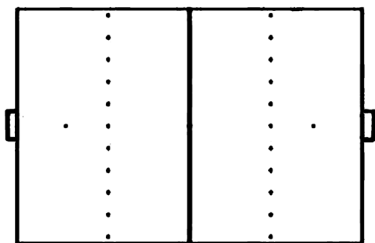
HOCKEY 5S



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (48 a 55 por 31,7 a 41,7 metros), em superfície macia (grama), dividido em quatro partes iguais por três linhas paralelas às linhas de fundo (das quais, uma central). O espaço entre cada linha de fundo e a linha paralela mais próxima chama-se de quarto de ataque ou defesa. Centralizada e a 6,4 metros de cada linha de fundo há uma marca penal. Sobre as linhas limítrofes (exceto entre as traves) há um muro com aproximadamente 25 centímetros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3,7 metros de largura e 2,1 de altura, posicionado sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente maior que a de *field tennis*, mas com pouco mais que o dobro de peso dela. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato de “J”, com comprimento máximo de 1,05 metros. O “J” tem um lado liso e o outro arredondado. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis e não patins.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas recorrentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 1 minuto ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante

esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 2 minutos (mesmo que sua equipe sofra um gol). Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Se o goleiro for o suspenso/expulso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de três períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado para qualquer direção, pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro do campo. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade do campo. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro lateral, é reposta 1 metro à frente do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai por cima de um muro de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta por meio de passe livre cobrado pela equipe defensiva, de dentro de seu quarto defensivo. Quando a bola sai por cima de um muro de fundo, tocada por último por um defensor ou pelo goleiro, é reposta por meio de passe livre cobrado pela equipe atacante, da linha do quarto ofensivo e a 1 metro da linha lateral. Em qualquer reposição, os

adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância, a bola não pode ser diretamente tacada a gol e o cobrador somente pode tocá-la novamente após outro jogador tê-la tocado. Violações e faltas cometidas pela equipe em seu meio-campo de ataque ou, sem intenção, no meio-campo defensivo, são cobradas do local por meio de passe livre realizado pela equipe ofendida (se a violação/falta for dentro do quarto defensivo, a cobrança é no ponto mais próximo fora dele). Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 4 metros da bola, a cobrança não pode ser direta a gol e o cobrador pode tocar novamente na bola após outro jogador tê-la tocado ou após ela ter percorrido, no mínimo, 4 metros. Faltas defensivas intencionais ou que impeçam uma clara chance de gol adversária, cometidas na meia-quadra defensiva, são punidas com um desafio para equipe ofendida. A bola é posicionada na linha de um quarto, à frente do local da falta. O goleiro deve estar sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. Antes de tacar a gol, o cobrador deve percorrer, no mínimo, 4 metros conduzindo a bola. Após seu primeiro toque na bola, todos os demais jogadores têm liberdade para se movimentar. Faltas cometidas pelo goleiro sobre o cobrador do desafio são punidas com um pênalti. A bola deve estar na marca penal, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. A partir do sinal do árbitro, todos os jogadores podem se movimentar e o cobrador deve obrigatoriamente tacar a bola para o gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco e de dentro do meio-campo ofensivo.

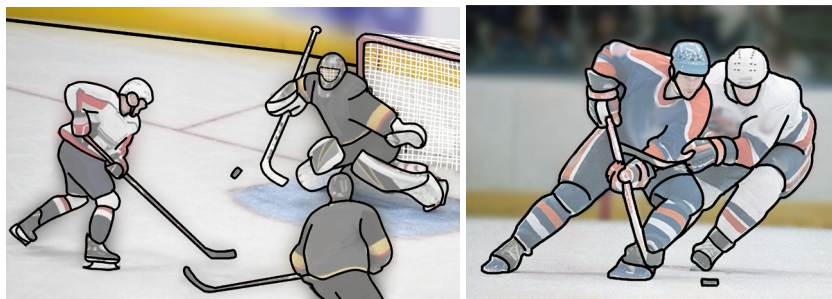
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: gols somente podem ser feitos de dentro do meio-campo ofensivo; o goleiro somente tem liberdade de tocar a bola com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro do seu quarto defensivo; o goleiro não é proibido de ir até o meio-campo ofensivo, mas, estando nele, não pode interferir no jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, que deve obrigatoriamente ser segurado na parte superior com a mão esquerda. A mão direita não precisa obrigatoriamente segurar o taco. Se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Somente a face lisa do taco pode tocar na bola (tocá-la com a face arredondada é uma violação). Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar

a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol (desde que esteja dentro do meio-campo ofensivo). Não pode usar o corpo para proteger a bola e não pode mantê-la prensada contra o muro. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida no ar; as levantadas são permitidas somente para tacadas ao gol). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico (ou entre os tacos), realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro também utiliza taco, mas, dentro do seu quarto defensivo, pode impulsionar a bola também com os membros inferiores (chutar a bola). Fora do quarto defensivo, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas, se ultrapassar a linha central, não pode interferir no jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico (ou entre os tacos) intencional. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes (contudo, um jogador não pode se aproximar a uma distância inferior a 4 metros do adversário que está recebendo uma bola aérea, até que ele a tenha dominada no chão) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro do seu quarto defensivo, podendo rebater (mas não apreender) a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora do quarto defensivo, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

ICE HOCKEY (HÓQUEI NO GELO)⁵



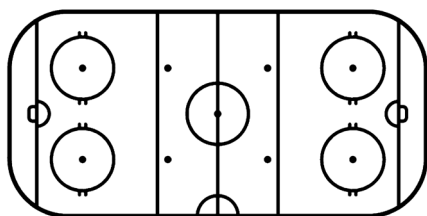
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (60 por 25 a 30 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há duas linhas paralelas à central, uma a 4 metros da linha de fundo (linha de gol) e uma a 22,9 metros da linha de fundo de fundo (linha azul). O espaço entre as linhas azuis é terço central e os espaços entre uma linha azul e uma linha de gol são os terços de ataque e de defesa. Em cada intersecção a 6 metros da linha de gol e 8 metros da linha lateral há um ponto de *face-off*, rodeado por um círculo de 4,5 metros de raio, assim como o círculo central. Outros quatro pontos de *face-off* encontram-se no terço central, a 8 metros das linhas

⁵ Existem versões informais do *ice hockey*, chamadas de *pond hockey*, *shinny*, *shinney*, *pick-up hockey* ou *outdoor puck*, que, embora recebam denominações específicas, não chegam a compor um jogo esportivo institucionalizado.

laterais e 1,5 metros das linhas azuis, não envoltos por círculos. Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área formada por duas linhas de 1,37 metros, paralelas às laterais, distantes 2,4 metros e interligadas à frente por um semicírculo de 1,8 metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com aproximadamente 1,7 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é um disco (*puck*) pequeno, com 2,5 centímetros de espessura, 7,6 centímetros de diâmetro e 156 a 170 gramas de peso. Os jogadores o manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. O comprimento do cabo

é de 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de 32 centímetros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins de gelo (com proteção nas extremidades da lâmina de metal), capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro também usa patins de gelo, além de taco, capacete, luvas e proteções mais robustas que os jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser suspenso de jogo por 5 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo, mesmo que sofra gols. Se continuar reincidindo ou se a falta for ainda mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 minutos. Se o jogador cometer uma conduta inadequada (uma ofensa ao árbitro, por exemplo) pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou fizer uma ofensa mais grave, pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se o

goleiro for o suspenso/expulso, em regra, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de três períodos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, é disputado um tempo extra de 5, 10 ou 20 minutos ou até que uma equipe faça um gol, conforme combinado entre os participantes do jogo/competição. Se o empate persistir, o jogo é decidido por pênaltis, sendo a quantidade também definida pelos participantes do jogo/competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, do *puck* no centro da quadra. A lâmina do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente à do adversário. Quando o *puck* é lançado pelo árbitro, podem tacá-lo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o *puck* sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é repostado por meio de um *face-off* disputado no ponto de *face-off* mais próximo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo (ou a uma distância razoável do *puck*, no caso de *face-offs* realizados no terço central da quadra). Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. O *puck* deve estar no centro da quadra, o goleiro logo à frente do gol

e os demais jogadores atrás da linha central. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz o *puck*, tendo somente uma chance de tacá-lo ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao gol. O goleiro deve permanecer na sua área ao menos até o primeiro contato do cobrador com o *puck*, e os demais jogadores não podem interferir na jogada.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o *puck* adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: um atacante sem *puck* não pode adentrar o terço de ataque antes do *puck* (impedimento); uma tacada de trás da linha central não é válida se ultrapassa a linha de gol adversária antes de tocar em outro jogador (*icing*) (se o *puck* entrar no gol, ele é válido); o goleiro, dentro de sua área, pode tocar, segurar e lançar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação do *puck* é feita com as mãos e, principalmente, com o taco. Com as

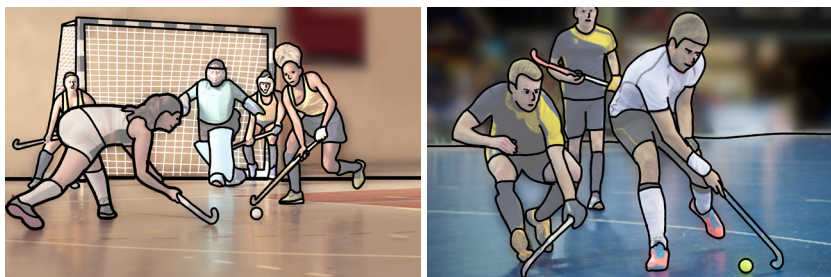
mãos, os jogadores podem apenas realizar rebatidas (não podem apreender o *puck*) e desde que ela seja realizada e recebida exclusivamente no terço defensivo. Se o *puck* tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. O *puck* pode ser tacado com ambas as faces da lâmina e o jogador tem plena liberdade para manipulá-lo com o taco, desde que seja sempre mantido em movimento (ou seja, um jogador não pode intencionalmente parar o *puck*). Com o taco, o jogador pode golpear o *puck* no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória do *puck* não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber o *puck*). Com o *puck*, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo utilizando seu corpo entre ele e o defensor, conduzi-lo (deslocar-se com posse do *puck*), passá-lo (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar o *puck* a um companheiro ou a si mesmo e desde que evite o *icing*) e tacá-lo a gol. Não pode o manter prensado contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o *puck* de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (*puck* é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem o

puck, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto o impedimento). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com *puck*, pedir o *puck*, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e *pucks* sem posse. Os atacantes sem *puck* não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de *puck* (contato ombro a ombro). A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem *puck*) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz o *puck* ou em disputas de *puck*. Normalmente a carga é frontal ou lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de *puck*, contato físico sobre o atacante sem *puck* não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar o *puck* do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o *puck*), podem marcar próximos (pressionando) ou

distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com *puck* pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem *puck* podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e *pucks* sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar, apreender e lançar o *puck* com mãos ou pés dentro da sua área.

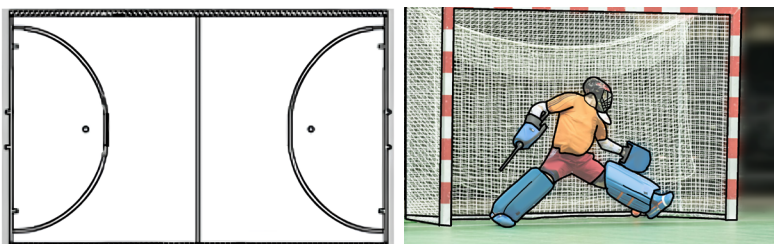
INDOOR HOCKEY

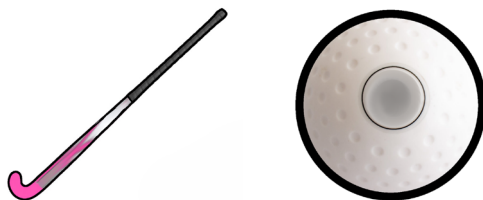


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (26 a 44 por 18 a 22 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida por uma linha central. Em cada metade há uma área semicircular achatada, cuja linha frontal, paralela à linha de fundo, fica a 9 metros desta. Centralizada e a 7 metros de cada linha de fundo há uma marca penal. Sobre as linhas laterais há muros.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3 metros de largura e 2 de altura, posicionado sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente maior que a de *field tennis*, mas com pouco mais que o dobro de peso dela. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato de “J”, com comprimento máximo de 1,05 metros. O “J” tem um lado liso e o outro arredondado. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis e não patins.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 2 minutos. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Se o goleiro for o suspenso/expulso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado para qualquer direção, cobrado pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro da quadra. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade da quadra. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro lateral, é repostada 1 metro à frente do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, pelo goleiro ou, sem intenção, por um defensor, é repostada por meio de passe livre realizado a 9,1 metros à frente do local, pela equipe defensora. Em qualquer reposição, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância, a bola não pode ser diretamente tacada a gol e o cobrador pode tocá-la novamente após outro jogador tê-la tocado ou após ela ter percorrido, no mínimo, 3 metros. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada intencionalmente por um defensor, a equipe adversária cobra um corner curto. A cobrança é feita da linha de fundo, a, no mínimo, 6 metros da trave. Os atacantes devem estar fora e/ou a, no mínimo, 3 metros de distância da bola. Todos os 5 defensores, além do goleiro, podem estar atrás da linha de fundo (a, no mínimo, 3 metros da bola). Um defensor que não estiver atrás da linha de fundo, deve

estar dentro da área adversária. Após a cobrança, todos podem se movimentar, mas o gol somente é válido se a bola sair da área antes da finalização. Violações e faltas cometidas na meia-quadra em que a equipe ataca ou, sem intenção, na meia-quadra em que a equipe defende (mas fora da área do goleiro) são cobradas do local por meio de passe livre realizado pela equipe ofendida. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola e a cobrança não pode ser direta a gol. Se a cobrança é na meia-quadra de ataque, a bola precisa tocar outro jogador ou um muro lateral ou percorrer ao menos 3 metros antes de adentrar a área. O cobrador pode tocar novamente na bola após outro jogador tê-la tocado ou após ela ter percorrido, no mínimo, 3 metros. Faltas cometidas intencionalmente pela defesa em sua meia-quadra, mas fora da área do goleiro (ou dentro desta, desde que sem intenção e sem que impeça uma clara chance de gol) são punidas com corner curto para equipe ofendida. Faltas intencionais ou que impeçam uma clara chance de gol, cometidas pela defesa dentro de sua do goleiro são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar na marca penal, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. A partir do sinal do árbitro, todos os jogadores podem se movimentar e o cobrador deve obrigatoriamente tacar a bola para o gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco e de dentro da área semicircular ofensiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: gols somente podem ser feitos de dentro da área do goleiro adversário; o goleiro somente tem liberdade de tocar a bola com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro de sua área; o goleiro não é proibido de ir até a meia-quadra ofensiva, mas, estando nela, não pode interferir no jogo.

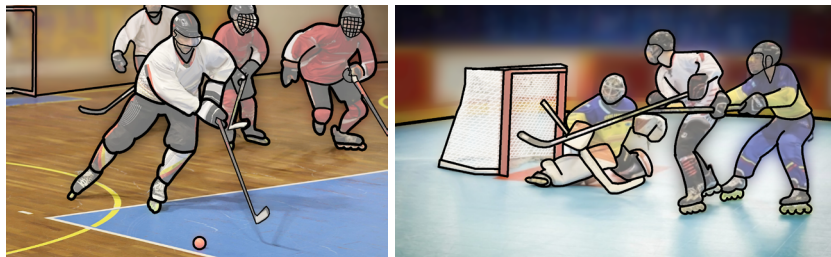
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, que deve obrigatoriamente ser segurado na parte superior com a mão esquerda. A mão direita não precisa obrigatoriamente segurar o taco. Se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Somente a face lisa do taco pode tocar na bola (tocá-la com a face arredondada é uma violação). Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo para qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Uma bola aérea pode ser tacada apenas pelo jogador que a levantou e desde que subseqüentemente a

rebata a gol, ou por um adversário, desde que utilize o taco para pará-la e não tacá-la. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros laterais como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol (desde que esteja dentro da área do goleiro adversário). Não pode usar o corpo para proteger a bola e não pode mantê-la prensada contra um muro lateral. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida no ar; as levantadas são permitidas somente para tacadas ao gol). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico (ou entre os tacos), realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro também utiliza taco, mas, dentro de sua área, pode impulsionar a bola também com os

membros inferiores (chutar a bola). Fora de sua área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas, se ultrapassar a linha central, não pode interferir no jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes (contudo, um jogador não pode se aproximar a uma distância inferior a 5 metros do adversário que está recebendo uma bola aérea, até que ele a tenha dominada no chão) e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro de sua área, podendo rebater (mas não apreender) a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

INLINE HOCKEY (INLINE-SKATERHOCKEY OU ROLLER HOCKEY)⁶



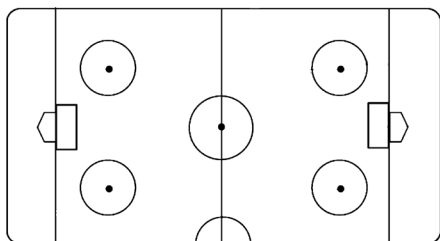
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 a 60 por 20 a 30 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela e a 3,8 metros da linha de fundo, chamada linha de gol. Em cada intersecção a 6,1 metros da linha de gol e 6,7 metros da linha central vertical (imaginária) há um ponto de *face-off*, rodeado por um círculo de 3 metros de raio, assim como o círculo central. Centralizada a partir de cada linha de gol há a área retangular do goleiro, com 1,8 metros de largura por 1,2 metros de comprimento. A interligação imaginária entre uma linha de gol e os

⁶ Alguns países utilizam o nome *roller hockey* como sinônimo do *inline hockey*, enquanto outros utilizam o nome *roller hockey* como sinônimo do *rink hockey*. Em relação ao *inline hockey* em si, existem diferentes instituições que o regem, conseqüentemente havendo algumas diferenças nas regras instituídas por cada qual.

pontos de *face-off* forma uma área retangular, chamada de área privilegiada do goleiro. Sobre as linhas limítrofes há um muro com 1 a 1,2 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,7 metros de largura e 1,05 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é um disco (*puck*) pequeno, com 2,2 a 3 centímetros de espessura, 7,7 centímetros de diâmetro e 120 a 130 gramas de peso (existe uma versão do *inline hockey* que adota uma bola semelhante à do *street & ball hockey* como móbil). Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. O comprimento

do cabo é de 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de 32 centímetros. Os jogadores usam patins de 3 ou 4 rodas em linha, conhecidos como *inline roller* (patins em linha), capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro também usa patins em linha (de até 5 rodas), além de taco, capacete, luvas e proteções mais robustas que os jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto após transcorridos 5 minutos. Se o jogador cometer uma conduta inadequada (uma ofensa ao árbitro, por exemplo) pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou fizer uma ofensa mais grave, pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate.

Se houver empate, é disputado um tempo extra de 5, com morte súbita (se uma equipe fizer um gol, vence o jogo). Se o empate persistir, o jogo é decidido em uma série de 3 pênaltis para cada equipe. Se o empate persistir realizam-se séries de 1 pênalti por equipe, até que uma marque e a outra não.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, do *puck* no centro da quadra. A lâmina do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente à do adversário. Quando o *puck* é lançado pelo árbitro, podem tacá-lo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o *puck* sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é repostado por meio de um *face-off* disputado no ponto de *face-off* mais próximo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo. Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. O *puck* deve estar no centro da quadra, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores no banco de reservas. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz o *puck*, tendo somente uma chance de tacá-lo ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao gol. O goleiro deve permanecer na sua área ao menos até o primeiro contato do cobrador com o *puck*, e os demais jogadores não podem interferir na jogada.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o *puck* adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: o goleiro, dentro de sua área, pode tocar e segurar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora de sua área, mas dentro da área privilegiada, pode também tocar e segurar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo, mas, ao mesmo tempo, pode ser marcado; fora da área privilegiada, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo; a cada posse do disco na meia-quadra de defesa, a equipe somente pode transportá-lo (com passe ou condução) uma única vez por trás do seu gol.

Dinâmica do ataque: a manipulação do *puck* é feita com os pés e, principalmente, com o taco. Com os pés, os jogadores podem chutar *puck*, mas não apreendê-lo e nem chutá-lo a gol. Se o *puck* tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. O *puck* pode ser tacado com ambas as faces da lâmina e o jogador tem plena liberdade para manipulá-lo com o taco, desde

que seja sempre mantido em movimento (ou seja, um jogador não pode intencionalmente parar o *puck*). Estando na meia-quadra de defesa, a equipe é obrigada a demonstrar objetividade em avançar à meia-quadra de ataque (exceto se a equipe de defesa estiver impedindo, realizando marcação em sua meia-quadra de ataque). Com o taco, o jogador pode golpear o *puck* no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória do *puck* não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber o *puck*). Com o *puck*, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo utilizando seu corpo entre ele e o defensor, conduzi-lo (deslocar-se com posse do *puck*), passá-lo (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar o *puck* a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-lo a gol. Não pode o manter prensado contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o *puck* de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (*puck* é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem o *puck*, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com *puck*, pedir o *puck*, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro,

disputar rebotes e *pucks* sem posse. Os atacantes sem *puck* não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de *puck* (contato ombro a ombro). O goleiro, dentro de sua área privilegiada, pode tocar e apreender o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo. Contudo, não pode segurá-lo por mais de 3 segundos e somente pode lançá-lo/passá-lo com o taco. Dentro de sua área, não pode ser estrangido (não pode sofrer marcação). Na área privilegiada, pode ser marcado. Fora da área privilegiada, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem *puck*) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz o *puck* ou em disputas de *puck*. Normalmente a carga é frontal ou lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de *puck*, contato físico sobre o atacante sem *puck* não é permitido. Os defensores utilizando o taco podem tirar o *puck* do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o *puck*), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar

a posição, caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com *puck* pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem *puck* podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e *pucks* sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar e apreender o *puck* com qualquer parte do corpo se estiver dentro de sua área privilegiada.

MAZABALL (MAZABOLA OU SPONGEE POLO OU SPONGE POLO OU PICABOT)

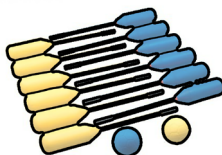
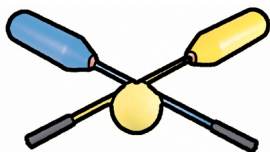
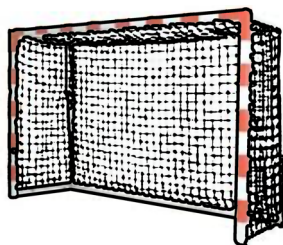
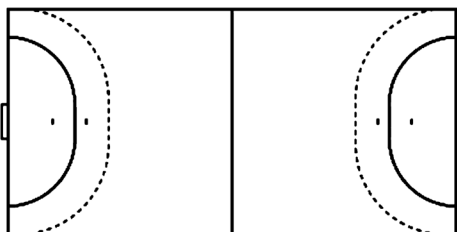


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo achatado, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro. A parte da frente do semicírculo fica a 6 metros da linha de fundo. A 3 metros do semicírculo, há outro semicírculo (pontilhado), que serve para posicionamento dos jogadores em cobranças de faltas. A 7 metros de cada linha de fundo há uma marca penal.

Alvo: é uma baliza, um gol, com aproximadamente 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado

centralizadamente sobre cada linha de fundo (pode ser o mesmo gol do *handball* ou do futsal).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de handball, feita de espuma/borracha. Cada jogador deve portar também um taco (*stick* ou maça), com aproximadamente 80 centímetros de comprimento total e com uma cabeça espumada na ponta frontal (aproximadamente 30 centímetros de comprimento e 11 de diâmetro). Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 1 goleiro, 2 defensores, 2 atacantes e um 1 campista. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma falta, é suspenso

de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se o jogador comete sua quinta falta, é expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos ou após sua equipe sofrer um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura três períodos de 8 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Ambas as equipes devem estar em sua meia-quadra até que a bola seja passada. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um jogador da equipe de ataque, é reposta pelo goleiro adversário. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um jogador da equipe de defesa ou goleiro, é reposta pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou finalização a gol do local onde ocorreu (se a infração for entre os semicírculos, cobra-se de fora do pontilhado). Faltas que impedem uma clara chance de gol e entrada

de um jogador de defesa em sua área ou saída do goleiro de sua área, desde que, em ambos os casos, haja participação efetiva na jogada, são punidas com pênalti para a equipe ofendida. O pênalti é realizado da marca de 7 metros e o goleiro deve estar próximo ao gol. Em todas as cobranças, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra, exceto a área do goleiro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente dentro de suas respectivas áreas, não podendo adentrar ou pegar a bola na área alheia. Goleiros jogam apenas dentro da área de gol. Defensores jogam apenas na meia-quadra de defesa, fora da área de gol. Meio-campistas jogam em ambas as meias-quadradas, fora das áreas de gol. Atacantes jogam apenas na meia-quadra de ataque, fora da área de gol.

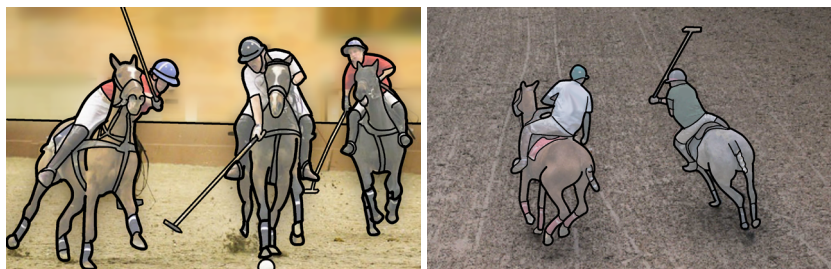
Dinâmica do ataque: nenhum jogador pode participar do jogo sem estar segurando seu taco e nenhum jogador pode lançar seu taco contra a bola ou outra pessoa. A manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, mas não é proibido que toque outra parte do corpo, desde que sem intenção e que não interfira bruscamente

na situação de jogo. Com bola, o jogador da equipe de ataque pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol. Passes ao goleiro não são permitidos. Sem deslocamento, o jogador pode manter a posse de bola por, no máximo, 5 segundos. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). O jogador da equipe de ataque pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.). Qualquer contato físico intencional e qualquer forma de manuseio do taco que represente risco à integridade física dos demais é falta (o taco não pode subir além da linha dos ombros e não pode ser balanceado para trás e para frente ou para cima e para baixo). Sem a bola, os jogadores da equipe de ataque podem se deslocar livremente (respeitando as respectivas áreas de atuação). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do companheiro com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode tocar a bola com o taco, pés ou mãos. Só pode manter a bola por, no máximo, 3 segundos e não pode passá-la além da linha central.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço da quadra (respeitando-se as respectivas áreas de atuação) pode ser defendido e por quantos jogadores da equipe de

defesa a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Os jogadores da equipe de defesa, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos jogadores da equipe de ataque (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do jogador da equipe de ataque e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O jogador da equipe de defesa que marca o jogador com bola da equipe de ataque pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe de ataque podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro de sua área e pode pegar bolas que entram nela mesmo após terem sido tocadas (desviadas e não passadas) por um companheiro.

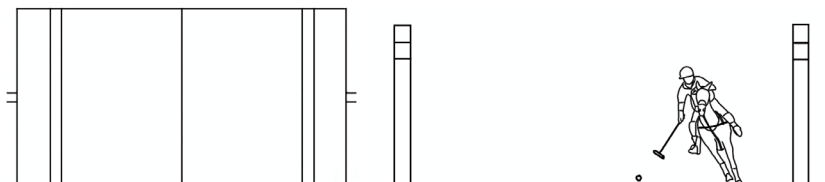
PADDOCK POLO (PADDOCK-POLO)

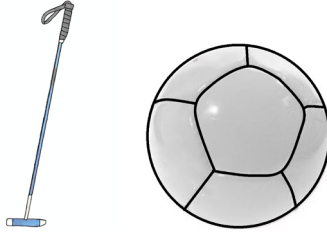


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (40 a 150 por 20 a 75 metros), em superfície macia (grama, terra, areia), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta duas linhas paralelas à linha de fundo, a respectivamente, 14 metros e 23 metros dela.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 5 metros de largura e 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *grass polo*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre equinos e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou equino de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser suspenso por 2 minutos de jogo ou até que sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 10 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral ou pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada do local a partir de um tiro livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é resposta a 23 metros do local em que saiu. O goleiro deve estar logo à frente do gol e os demais jogadores atrás da linha da bola. Se a bola não ultrapassar a linha de fundo, pode ser disputada por todos. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 23 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 23 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 14 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 14 metros e a linha de 23

metros são cobradas desta). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 15 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol é automaticamente concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no equino ou corpo do jogador sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/equinos. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol. As tacadas podem

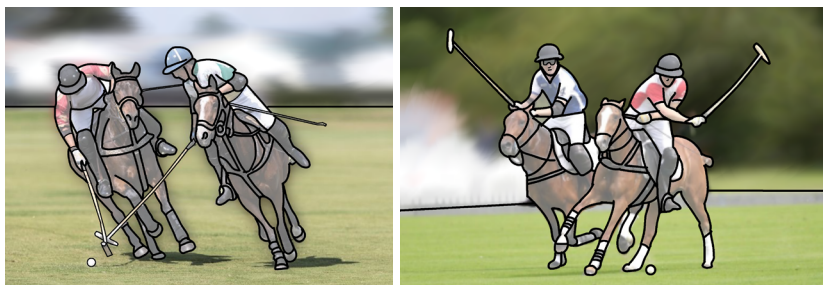
ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/equinos (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, não podendo parar ou acelerar bruscamente). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões). Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um

jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhander*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do equino, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos equinos é considerado falta.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante e ambos estejam na linha da bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos

(pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros, que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos.

POLO (GRASS POLO OU FIELD POLO OU OUTDOOR POLO)⁷

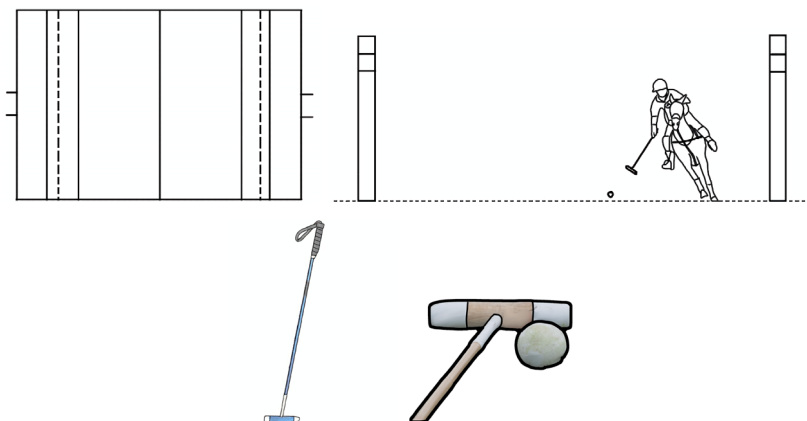


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (230 a 275 por 130 a 146 metros), em superfície macia (grama, terra, areia), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta três linhas paralelas à linha de fundo, respectivamente, 27 metros, 37 metros e 55 metros dela.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 7,3 metros de largura e 3 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.

⁷ O *chovgan* é uma versão ancestral do polo, não institucionalizada na atualidade. *Auto polo*, *BMX polo*, *dunkey polo*, *pony polo*, *moto-polo*, *yak polo* (ou *sarlagan polo*), *hobby horse polo* (ou *steckenpferdpolo*), *camel polo*, *golf cart polo*, *cowboy polo*, por sua vez, são versões atuais de polo que até podem apresentar algum tipo de competição folclórica, recreativa e/ou regional, mas também não apresentam regras oficiais e instituições regentes oficiais.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e com pouco mais que o dobro do peso da de *tennis ball*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre equinos e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco (exceto em enganchadas), corpo ou equino de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 6 ou 8 períodos de 7 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, as equipes disputam tantos períodos extras de 7 minutos quantos forem necessários, com gol de ouro (se uma equipe fizer um gol, encerra e vence o jogo).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma (a cada gol, as equipes mudam de meio-campo). Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia com o mesmo procedimento, mas com a bola centralizada na linha do local em que se encontrava quando o período anterior acabou. Quando a bola sai por uma linha lateral, o jogo reinicia dessa mesma forma. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela defesa (desde que a, no mínimo, 5 metros da trave). Os adversários devem estar a, no mínimo, 27,5 metros da bola. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada a 55 metros do local em que saiu. Os companheiros podem estar em qualquer lugar e os adversários atrás da linha de 27 metros. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e

faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 55 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 55 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 27 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 27 metros e a linha de 37 metros são cobradas desta; etc.). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 27 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol é automaticamente concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no equino ou corpo do jogador

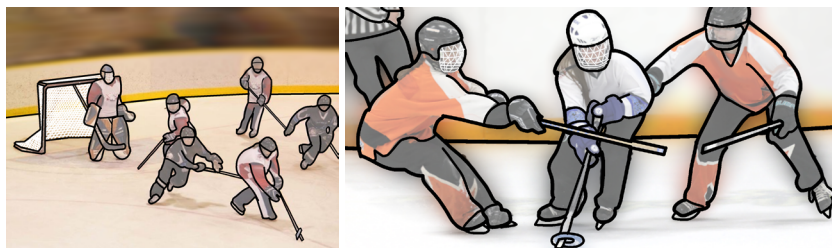
sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/equinos. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/equinos (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, não podendo parar ou acelerar bruscamente). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões). Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros

jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhand*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do equino, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos equinos é considerado falta.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive, sendo permitido contato corpo a corpo, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar

seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante e ambos estejam na linha da bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É proibido tacar o taco adversário, mas é permitido enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros e que isso não gere risco aos envolvidos.

RINGETTE⁸



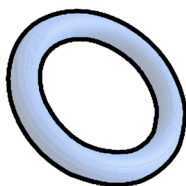
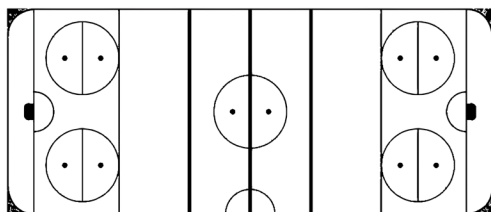
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (61 por 26 a 30 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados. Centralizada e a 3,2 metros de cada linha de fundo, há uma área (área do goleiro) formada por uma linha paralela à linha de fundo (linha de gol), com 2,4 metros de comprimento, da qual parte um semicírculo de 1,2 metros de raio. O espaço entre as linhas de gol (considerando suas extensões imaginárias até as linhas laterais) deve ser dividido em três partes iguais por duas linhas (chamadas linhas azuis) paralelas a elas (terço central e terços finais, de ataque ou defesa). Em cada intersecção a 6,1 metros da extensão imaginária da linha de gol e 6,7 metros da linha lateral encontra-se o centro de um círculo de 4,8 metros de diâmetro (círculo de passe livre), idêntico ao círculo central. Cada círculo

⁸ O *gym ringette* trata-se de uma adaptação pedagógica do *ringette*, sem contato físico intencional, jogado com tênis e não patins de gelo e com outras mínimas mudanças de regras, mas não se caracteriza como um jogo esportivo institucionalizado propriamente dito.

é dividido por uma linha paralela às linhas de fundo. Em cada meia-quadra, há, ainda, uma linha vermelha (linha de jogo livre), paralela às linhas de fundo, sobreposta à parte dos círculos mais próxima à linha azul. O espaço entre as linhas de jogo livre chama-se área livre e o espaço entre uma linha de jogo livre e uma linha de fundo chama-se área restrita. Sobre as linhas limítrofes há um muro com 1 a 1,2 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é um anel (*ring*) pequeno, com 2,5 a 2,9 centímetros de espessura, 16,3 a 18,8 centímetros de diâmetro externo e 170 a 175 gramas de peso. Os jogadores o manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) com ponta cônica (12 centímetros de diâmetro). O comprimento varia normalmente abrangendo a distância entre o chão e axila do jogador em pé. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins de gelo (com proteção nas extremidades da lâmina de metal), capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro usa um taco de *ice hockey* ou semelhante (base perpendicular ao cabo, em formato de “L” com ângulo pouco superior a 90 graus) e também patins de gelo, além de capacete, luvas e proteções mais robustas que os jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas recorrentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser suspenso de jogo por 4 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo, mesmo que sofra gols. Se continuar reincidindo ou se a falta for ainda mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo

entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 ou 4 minutos (conforme a gravidade da falta). Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado do ponto central, pela equipe vencedora do sorteio. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar fora do círculo central. O cobrador deve estar em sua metade do círculo e tem 5 segundos para passar o anel, não podendo sair do círculo com ele. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o anel sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é repostado, em regra, por meio de um passe livre realizado do círculo mais próximo, respeitando o mesmo procedimento do início de jogo (se for uma falta favorável à defesa em seu terço defensivo, o passe livre é realizado do círculo central). Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. O anel deve estar no centro da quadra, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores no banco de reservas. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz o anel, tendo somente uma chance de tacá-lo ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao

gol. O goleiro deve permanecer na sua área ao menos até o primeiro contato do cobrador com o anel. Se o cobrador não fizer o gol, sua equipe repõe a bola do círculo de passe livre mais próximo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o anel adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área do goleiro ou do terço de defesa. Se uma finalização for feita com as mãos/braços ou pés e tocar em outro jogador antes de entrar no gol, ele é válido.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: um jogador não pode cruzar um terço de quadra em posse do anel; a equipe não pode passar o anel diretamente de um terço final ao outro, precisando passar pelo terço central; se o passe for feito de um terço final ao outro, o jogo continua até que um adversário o toque (a equipe atacante não pode impedir o toque), mas, se demorar para tocar, a equipe atacante pode continuar o jogo; um máximo de 3 jogadores (além do goleiro defensor) de cada equipe pode estar em uma área restrita a cada momento do jogo; apenas o goleiro e atacantes sem bola podem entrar na área do goleiro (o atacante não pode permanecer nela por mais de 5 segundos); dentro da sua área, o goleiro pode tocar,

apreender ou lançar a bola com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora de sua área, o goleiro espeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver no terço de ataque, não pode participar do jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação do anel é feita com mãos, braços, pés e, principalmente, com o taco. Com mãos/braços ou pés, os jogadores podem apenas rebater/chutar (e não apreender) o anel (exceto utilizando a ponta ou calcanhar da lâmina). Além disso, não é proibido que o jogador toque ou seja tocado pelo anel, com qualquer parte do corpo. Com o taco (desde que não segurado em sua extremidade de baixo), o jogador tem plena liberdade para manipular o anel, desde que seja sempre mantido em movimento (ou seja, um jogador não pode intencionalmente parar o anel). O jogador pode golpear o anel no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória do anel não represente perigo aos demais jogadores e que a ponta do taco jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber o anel). O jogador pode manter a ponta do taco no meio do anel enquanto ele está no chão, mas não pode manter o anel elevado tendo o taco através dele. Com o anel, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo utilizando seu corpo entre ele e o defensor, conduzi-lo (deslocar-se com posse do anel, desde que não cruze uma linha azul), passá-lo (inclusive utilizando os muros como tabela para passar o anel a um companheiro ou a

si mesmo e desde que o passe não vá direto de um terço final ao outro) e tacá-lo a gol. Não pode o manter prensado contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o anel de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (anel é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem o anel, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando as regras de ocupação do espaço de jogo). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com anel, pedir o anel, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e anéis sem posse. Os atacantes sem anel não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de anel (contato ombro a ombro). A partir do momento em que adquire a posse de bola, a equipe tem 30 segundos para finalizar. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar o anel com o taco ou qualquer parte do corpo (mas não pode colocar o taco sobre ou através do anel, exceto para defendê-lo). Tendo a posse do anel dentro de sua área, deve repô-la em jogo em, no máximo, 5 segundos. A reposição deve ser feita para o terço de defesa. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver no terço de ataque, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem anel) ou espaço da quadra (desde que não haja mais de 3 defensores, além do goleiro, na área restrita) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz o anel ou em disputas de anel. Normalmente a carga é frontal ou lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de anel, contato físico sobre o atacante sem anel não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar o anel do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o anel), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com anel pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem anel podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e anéis sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar, apreender e lançar o anel com mãos ou pés dentro da sua área.

RINK HOCKEY (ROLLER HOCKEY OU QUAD HOCKEY OU HÓQUEI SOBRE PATINS OU HÓQUEI EM PATINS)⁹

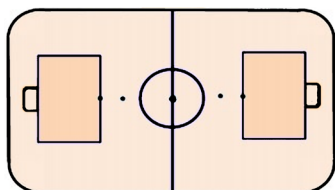


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (34 a 44 por 17 a 22 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Posicionada a 2,7 a 2,3 metros de cada linha de fundo há uma área retangular com 5,5 metros de comprimento por 9 metros de largura (área penal, cuja linha posterior é a linha de gol). Centralizada e partindo de cada linha de gol, há uma área semicircular com aproximadamente 1 metro de raio, chamada área do goleiro. Centralizado sobre a linha frontal da área penal há um ponto penal. A 2 metros de cada ponto penal em direção ao centro da quadra há ponto de tiro livre direto.

⁹ Alguns países utilizam o nome *roller hockey* como sinônimo do *rink hockey*, enquanto outros utilizam o nome *roller hockey* como sinônimo do *inline hockey*.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,05 metros de largura e 1,7 de altura, posicionado sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente maior que a de *field tennis*, mas com pouco mais que o dobro de peso dela. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato de “J”, com comprimento entre 0,9 e 1,05 metros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins de 4 rodas (duas na frente e duas atrás), conhecidos como *quad roller* e podem usar luvas e proteções em geral. O goleiro, também sobre patins, usa taco e equipamentos de proteção mais robustos que o dos jogadores de linha, além de capacete.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 4 minutos ou a equipe sofrer um gol. Se o goleiro for o suspenso/expulso, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 25 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado para qualquer direção (mas proibido direto ao gol), pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro da quadra. Exceto o cobrador e um companheiro, todos os jogadores devem estar fora do círculo central, em sua metade da quadra. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro, é repostada do local por meio de passe livre cobrador pela equipe que não o tocou por último. Em caso de violações em geral, a equipe ofendida repõe a bola do local, por meio de passe livre. Se a violação for cometida pela defesa dentro

de sua área penal ou atrás do gol, a equipe atacante cobra um tiro de canto. Em todas as reposições, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola e um gol direto não pode ser marcado. Em caso de faltas cometidas pela defesa fora de sua área penal, a equipe ofendida cobra um tiro livre direto. A bola deve estar na marca do tiro livre direto, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. O cobrador pode optar entre tacar a gol ou conduzir bola, enfrentando o goleiro. A partir do seu toque na bola, todos os jogadores podem se movimentar. Em caso de faltas cometidas pela defesa dentro de sua área penal, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar na marca penal, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central. O cobrador deve obrigatoriamente tacar a gol. A partir da sua tacada, todos os jogadores podem se movimentar. Quando a equipe comete sua 10ª falta no jogo, a equipe ofendida cobra um tiro livre direto. O mesmo procedimento se repete a cada 5 faltas (15ª, 20ª, 25ª etc.).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: quando a equipe adquire a posse da

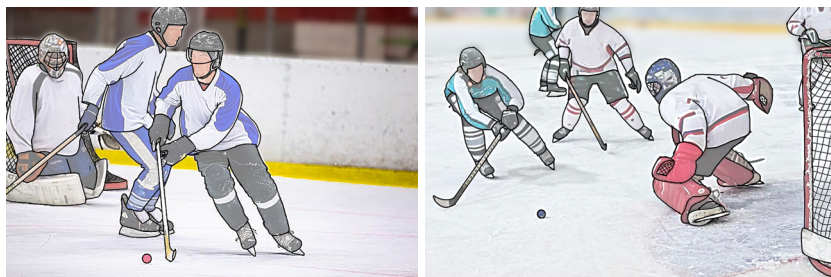
bola na sua meia-quadra de defesa, tem um máximo de 10 segundos para fazê-la ultrapassar a linha central (se, após ultrapassar, retornar à meia-quadra de defesa, deve retornar à meia-quadra de ataque em, no máximo, 5 segundos); o goleiro somente tem liberdade de tocar (mas não apreender) a bola com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro de sua área.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco. Se a bola tocar no corpo/patins do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. Com o taco, o jogador pode tacar a bola no solo ou no ar, até uma altura de 1,5 do chão. Não pode tacar uma bola que esteja acima dessa altura e não pode tacar para cima dessa altura (se a subida for decorrente de uma rebatida entre dois tacos, defesa do goleiro ou rebote da trave, o jogo continua). A tacada pode ser feita em qualquer direção, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a parte de baixo do taco não seja elevada acima da linha dos ombros, antes ou depois de tocar na bola (se não gerar risco a outro jogador, o jogo continua). Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la com seu corpo entre ela e o adversário, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. O atacante com bola não pode mantê-la prensada contra um muro e não pode manter-se

de costas para a quadra estando em um dos cantos ou atrás do gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Um atacante sem bola não pode estabelecer contato físico intencional contra um defensor (no caso dos corta-luzes, se houver algum contato físico, é gerado pelo defensor, uma vez que o atacante deve estar parado próximo, mas não encostado no defensor). A partir do momento em que tem a posse de bola, a equipe tem um máximo de 45 segundos para finalizar. O goleiro também utiliza taco, mas, dentro de sua área, pode defender e impulsionar (mas não apreender) a bola com qualquer parte do corpo. Se sair de sua área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Se um contato físico for estabelecido por um defensor sobre um atacante que tenta o bloquear (fazer corta-luz), ele é válido, desde que seja sem intenção e sem excesso de força por parte do defensor. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender dentro de sua área, podendo rebater (mas não apreender) a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

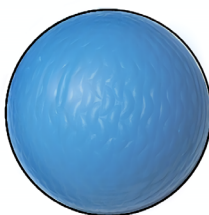
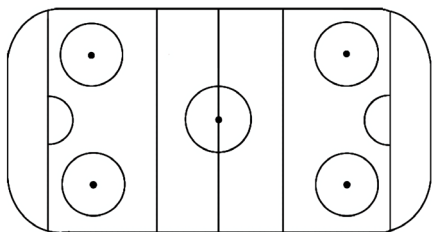
RINKBALL (RINK BANDY OU BANDY HOCKEY)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (45 a 60 por 26 a 31 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela e a 4 metros da linha de fundo, chamada linha de gol. O espaço entre as linhas de gol deve ser dividido em três partes iguais por duas linhas (chamadas linhas azuis) paralelas a elas (terços central, de ataque e de defesa). Em cada intersecção a 10 metros da linha de fundo e 8 metros da linha lateral há um ponto de tiro livre, rodeado por um círculo de 4,5 metros de raio, assim como o círculo central. Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área semicircular com 1,8 metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com até 1,2 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola minimamente menor e mais pesada que a de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com vértice arredondado. O comprimento total é de 1,3 metros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins de gelo com proteções nas extremidades da lâmina de metal, além de capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro não utiliza taco, mas também usa patins de gelo e capacete, luvas e proteções mais robustas.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete

faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, a suspensão é de 4 minutos. Se continuar reincidindo, se receber a terceira suspensão (de 2 e/ou 4 minutos) ou se a falta for ainda mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 4 minutos. Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 30 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um tiro de saída (para qualquer direção, inclusive para gol) cobrado pela equipe vencedora do sorteio, a partir do centro da quadra. Exceto o cobrador todos os jogadores devem estar fora do círculo central, em sua metade da quadra. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai sobre um muro, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Os adversários devem manter uma distância razoável e um gol direto da cobrança não é válido. Em caso de violações e faltas em geral, a equipe ofendida repõe a bola do local, por meio de tiro livre. Os adversários

devem estar a, no mínimo, 4,5 metros e um gol direto é válido. Se a defesa comete uma falta em seu terço de defesa, a equipe ofendida cobra um tiro livre do ponto de tiro livre mais próximo. Os adversários devem estar fora do círculo e a bola pode ser tacada direto a gol. Se a defesa, em seu terço de defesa, comete uma falta violenta ou que impeça uma clara chance de gol, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar centralizada na linha central, o goleiro sob o travessão e os demais jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha azul oposta. O cobrador pode conduzir bola, tacando a gol no momento que desejar, mas, a partir do momento em que toca na bola, o goleiro e os demais jogadores podem se movimentar.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: um atacante sem bola não pode adentrar o terço de ataque antes da bola (impedimento); o goleiro somente pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo estando no seu terço de defesa da quadra ou atrás da sua linha de gol; fora desse espaço, não pode tocar na bola com mãos e braços, nem apreendê-la de qualquer forma; nenhum atacante sem

bola pode permanecer na área do goleiro adversário por muito tempo.

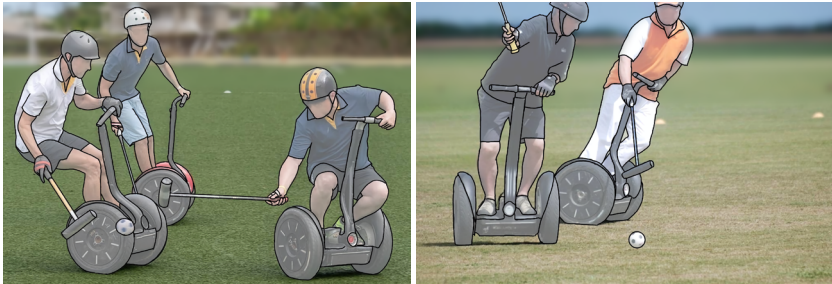
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo (exceto mãos e braços), patins, e, principalmente, com o taco. Com o corpo/patins, os jogadores podem rebater a bola, desde que de primeira (um único toque), somente podendo ser tocada novamente com o corpo/patins do próprio jogador ou de um companheiro após ter sido tocada pelo taco de um deles ou por um jogador adversário. Além disso, um gol que não seja resultado de uma tacada não é válido. Com o taco, o jogador pode golpear a bola com ambas as faces da lâmina (parte de baixo do taco), no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber a bola). Com a bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse da bola), passá-la (inclusive utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. O atacante não pode manter a bola prensada contra um muro. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos, mas, neste caso, ele não pode

tocar a bola com as mãos/braços. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto no caso do impedimento). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola (contato ombro a ombro). O goleiro, dentro do seu terço de defesa e atrás da linha de gol pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo, mas não pode manter sua posse por mais de 5 segundos. Fora do espaço citado, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha (no que diz respeito ao contato da bola com o corpo/patins, pois não usa taco).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico deve ser lateral, com carga leve ombro a ombro, realizado exclusivamente sobre o atacante que conduz a bola ou em disputas de bola. Empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. são proibidos. Exceto em disputas de bola, contato físico sobre o atacante sem bola não é

permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar, apreender e lançar a bola com qualquer parte do corpo se estiver dentro do seu terço de ataque ou atrás de sua linha de gol.

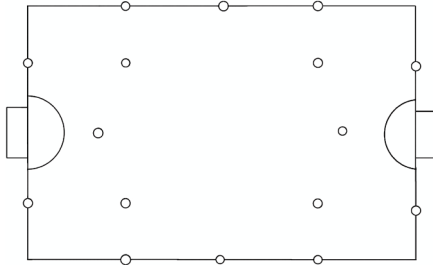
SEGWAY POLO



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (55 a 68 por 35 a 43 metros), em superfície preferencialmente macia (grama) ou, secundariamente, rígida (madeira, cimento), dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta uma linha paralela e a 15 metros da linha de fundo (linhas penais). Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área semicircular, com 2,4 metros de raio. Centralizado e a 11 metros de cada linha de fundo há um ponto penal. Sobre cada linha de fundo, a 10 metros para cada lado do gol, há um ponto de tiro de meta. A 15 metros de cada ponto de tiro de meta, em direção ao meio do campo, há um ponto de corner. O triângulo imaginário formado pela junção entre os pontos de tiro de meta e corner é importante para as cobranças de corner.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 2,4 metros de largura e 1,5 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *grass polo*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,1 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre *segways* que atingem, no máximo, 20 quilômetros por hora, e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o corpo ou *segway* de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, o defensor que se encontra

dentro sua área, tem maior liberdade de contato com a bola, podendo intencionalmente direcioná-la (mas não apreendê-la) com o corpo, além do taco. Como qualquer jogador pode assumir essa função (desde que apenas um a cada momento), entende-se que todos os jogadores têm os mesmos direitos e deveres. Todos devem estar sobre *segways*. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser suspenso por 1, 2 ou 3 minutos ou expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante o tempo da suspensão ou até o fim do jogo. O árbitro é quem decide a punição, conforme a reincidência e violência das faltas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 a 6 períodos de 8 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo, chamada *bowling in*. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local a partir de um tiro livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora a partir de um tiro de meta cobrado do ponto de tiro de meta

mais próximo. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada a partir de um corner (tiro de canto) cobrado pela equipe atacante do ponto de corner mais próximo. Violações e faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha penal são punidas com tiro livre para equipe ofendida, cobrado do local. Em todas as cobranças, os adversários devem estar a, no mínimo, 4,5 metros da bola. Violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha penal são punidas com um pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar sobre o ponto penal, um defensor na área e os demais jogadores, exceto o cobrador, a 4,5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo, exceto de dentro das áreas.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo, mas há alguns condicionantes: apenas um defensor, a qualquer momento do jogo, pode entrar sua área; atacantes não podem entrar na área adversária; qualquer jogador pode tocar uma bola aérea sobre qualquer uma das áreas.

Dinâmica do ataque: um jogador não pode participar do jogo se não estiver com ambos os pés sobre o *segway*.

A manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no *segway* ou corpo do jogador sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua (apenas o defensor que se encontra na sua área pode, com qualquer parte do corpo, direcionar a bola aos companheiros, desde que não a apreenda e não demore). Se a bola parar sob um *segway*, o jogador deve sair de cima dela o quanto antes. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando as regras de ocupação do espaço de jogo). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse (as disputas podem ser lado a lado, desde

que sem contato físico intencional). Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. Se dois adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Qualquer uso do *segway*, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores é considerado falta.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo (exceto a área de ataque) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, sendo à distância (cerco) ou próximo (pressão), desde que sem contato físico. O defensor pode colocar seu *segway* lado a lado com o do atacante com bola, mas não desde que o ângulo do *segway* defensor seja inferior a 45 graus em relação ao *segway* atacante e ambos estejam na linha da bola (e sem contato físico). É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola) e podem recuperar a posição caso

sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse (as disputas podem ser lado a lado, desde que sem contato físico intencional). É permitido tacar ou enganchar os tacos, desde que abaixo da linha da cintura, que o objetivo seja a bola e que isso não gere risco aos envolvidos. O defensor que se encontra na sua área não pode apreender a bola, mas pode, com qualquer parte do corpo, direcioná-la aos companheiros (desde que o faça sem demora).

SHINTY¹⁰

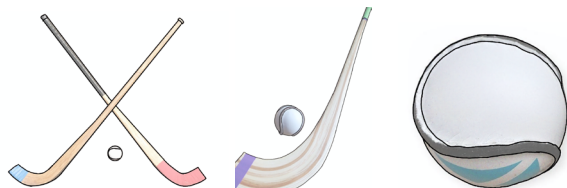
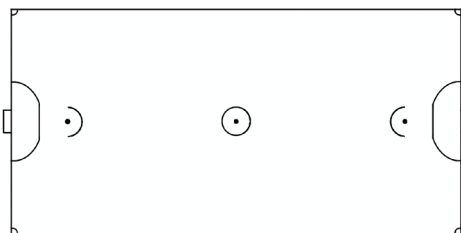


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (128 a 155 por 64 a 73 metros), em superfície macia (grama). No centro do campo há um ponto central, circundado por um círculo com 5 metros de raio. À frente de cada gol, há uma área semicircular, partindo da linha de fundo, formada por uma linha de 3,7 metros de comprimento posicionada 9 metros à frente da linha de fundo, interligada a esta por quartos de círculo. A 18 metros em frente de cada gol, há um ponto penal, circundado por um semicírculo de 5 metros de raio.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3,7 metros de largura e 3,05 de altura, posicionado sobre cada linha de fundo.

¹⁰ O *cammag* e o *knotty* são ancestrais do *shinty*, mas não se caracterizam como jogos esportivos contemporâneos com regras institucionalizadas. O *shinty-hurling* e o *iomain* não se tratam de jogos esportivos propriamente ditos, mas sim de disputas comemorativas entre o *hurling* irlandês e o *shinty* escocês, com regras híbridas.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de tênis de campo, mas mais pesada. Além disso, as nervuras são salientes e não equiparadas à superfície do diâmetro da bola. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco, chamado *camán*, que consiste num cabo com a ponta curvada e larga, formando uma espécie de “J”. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores podem utilizar também capacete com máscara. O goleiro utiliza os mesmos equipamentos, mas uniforme de cor diferente e podendo usar calça.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 12 jogadores, sendo 11 de linha e 1 goleiro. As substituições são limitadas a um máximo de 5 e um jogador substituído pode voltar ao jogo. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do

infrator, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 45 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *throw-up* (arremesso para cima), pelo qual um jogador de cada equipe, com os *camans* cruzados no alto, no centro do campo, disputa a bola lançada ao ar pelo árbitro. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. No segundo tempo e após os pontos, o jogo também reinicia com o *throw-up*. Após faltas cometidas pela defesa fora de sua área, a bola é reposta do local a partir de um tiro livre, com todos os jogadores a uma distância mínima de 5 metros do cobrador. Porém, se a falta for cometida pela defesa dentro de sua área, o time que a sofreu cobra um pênalti do ponto penal, semelhante ao futebol. Quando a bola sai pela linha lateral, é reposta do local em que saiu pela equipe que não a tocou por último, a partir de uma tacada acima da cabeça feita com ambas as mãos (cobrador tem três chances para acertar o golpe). Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último, pela defesa, é reposta pela equipe atacante a partir de uma cobrança de tiro de canto, semelhante ao futebol. Quando a última equipe a tocá-la é a de ataque, é reposta pela defesa de dentro da pequena área, semelhante ao tiro de meta do futebol.

Exceto nas faltas fora da área, todas as cobranças podem ser realizadas diretamente para o gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer com que a bola entre por completo no gol, desde que golpeadas pelo *camán*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: nenhum atacante pode adentrar a área do goleiro adversário antes da bola. Se o fizer, incorrerá em impedimento; o goleiro, dentro de sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com o *camán*, que deve ser segurado com uma ou duas mãos. Contudo, se a bola tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo, o jogo continua. Com o *camán*, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura. Pode também ilimitadamente manter a posse ou correr conduzindo a bola no solo ou no ar (equilibrada ou quicando sobre o *camán*). Qualquer forma de uso do *camán* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Pode também proteger a bola com o corpo, passá-la (inclusive para

o goleiro), lançá-la a gol, parado ou em deslocamento, realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (*camán* acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo *camán* por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida/conduzida no ar). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, exceto adentrar a área adversária antes da bola. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola e recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas, dentro da sua área, pode defender e rebater a bola intencionalmente com qualquer parte do corpo, inclusive com a mão, desde que aberta.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por

uma posse de bola essencialmente a partir do ombro a ombro. Contatos físicos feito por trás do adversário, golpes, chutes e excesso de aspereza são considerados faltosos. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, pode bloquear passes e arremessos utilizando seu *camán*. Pode também bloquear a bola com um ou dois pés, desde que aquele que bloqueia a bola esteja apoiado no solo. Se o defensor estiver realizando a marcação próximo ao atacante, pode estabelecer contato entre os *camans*, desde que não coloque em risco a integridade do adversário. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes com o *camán* ou pés (mesmas regras citadas acima), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas, dentro da sua área, pode defender e rebater a bola intencionalmente com qualquer parte do corpo, inclusive com a mão, desde que aberta.

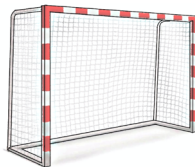
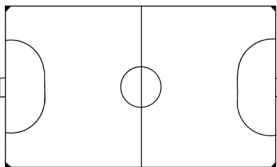
SKATE-BOTTLE

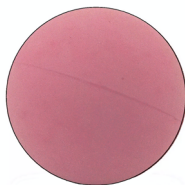


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo achatado, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro. A parte da frente do semicírculo fica a 6 metros da linha de fundo.

Alvo: é uma baliza, um gol, com aproximadamente 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo (pode ser o mesmo gol do *handball* ou do futsal).





Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *field tennis* ou semelhante, podendo até mesmo ser uma bola de papel envolta por fita adesiva. Os jogadores a manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick-bottle*) em formato de “L”. O comprimento do cabo deve ser consoante a altura da cintura do jogador em pé e o comprimento da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de aproximadamente 20 centímetros. O taco é feito de materiais recicláveis (cabo de vassoura e lâmina ne papelão, colados com fita adesiva). Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam patins feitos de garrafas pet, calçados sobre o tênis). O goleiro utiliza os mesmos materiais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro (preferencialmente equipes mistas). As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Ambas as equipes devem estar em sua meia-quadra até que a bola seja passada. Quando a bola sai de quadra e em caso de violações e faltas, a bola é reposta por meio de passe livre cobrado da linha lateral mais próxima, pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente. Os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola e um gol direto não é permitido.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra, exceto a área do goleiro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador de linha pode entrar nas áreas; o goleiro somente pode tocar a bola com o corpo se estiver dentro de sua área.

Dinâmica do ataque: nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com os dois patins calçados e se

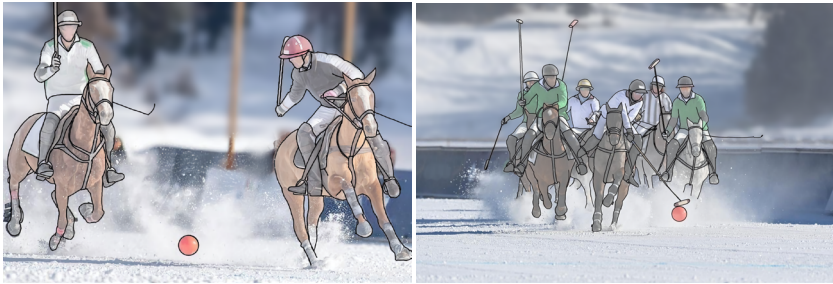
não estiver segurando seu taco. A manipulação da bola é feita exclusivamente com o taco, mas não é proibido que toque outra parte do corpo, desde que sem intenção e que não interfira bruscamente na situação de jogo. A bola pode ser tacada com ambas as faces da lâmina e o jogador pode golpeá-la no solo ou no ar com qualquer força, desde que o movimento do taco ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que o taco não seja segurado acima da altura do quadril (seja para tacar, seja para receber a bola). Com a bola, o atacante pode recebê-la, passá-la e tacá-la a gol, utilizando, no máximo, 2 roques consecutivos (somente pode tocar na bola novamente após outro jogador fazê-lo). Dois companheiros não podem passar a bola continuamente entre eles (não há um limite pré-estabelecido, sendo aceito se a troca de passes for natural do jogo, como uma tabela/dois-um, por exemplo). As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar (desde que não dê mais de 2 toques consecutivos na bola). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto dentro das áreas). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e trocar de posição com

um companheiro. Sempre que uma bola está sem posse (após um rebote, por exemplo), o jogador mais próximo tem direito a adquiri-la, sendo proibida a disputa. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico com os defensores. O goleiro, dentro de sua área, pode movimentar-se livremente tocar a bola com qualquer parte do corpo, desde que não largue o taco e mantenha-se sobre os patins. Somente pode passar a bola com o taco. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto as áreas) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola não pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola, mas pode bloquear passes e finalizações, desde que sem contato entre os tacos e que não gere qualquer risco ao atacante. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro. Sempre que uma bola está sem posse (após um rebote, por exemplo), o

jogador mais próximo tem direito a adquiri-la, sendo proibida a disputa. O goleiro, dentro de sua área, pode movimentar-se livremente e tocar a bola com qualquer parte do corpo para defender, desde que não largue o taco e mantenha-se sobre os patins. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

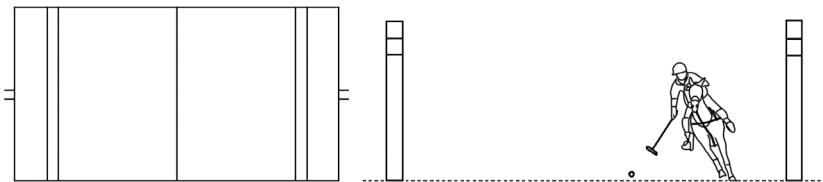
SNOW POLO

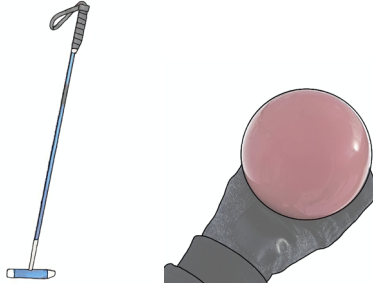


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (155 por 73 metros), em superfície de neve, dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta duas linhas paralelas à linha de fundo, a, respectivamente, 18 metros e 27 metros dela. Sobre cada linha lateral deve haver um muro de 1,1 a 1,5 metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, formado apenas por traves (sem travessão), com 7,3 metros de largura e 3,7 metros de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco maior e mais pesada que a de *grass polo*. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*mallet*) com 1,3 e 1,4 metros de comprimento, em forma de “T”. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem montados sobre equinos e usando capacete. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco com a mão direita e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco (exceto em enganchadas), corpo ou equino de outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas reincidentes ou graves, o jogador pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 ou 4 períodos de 6 minutos cada (chamados *chukkers* ou *chukkas*), vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se houver empate, as equipes disputam uma série de 4 pênaltis para cada (da linha de 27 metros). Se o empate persistir, as equipes disputam séries de um pênalti cada, até que uma marque e a outra não.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no meio do campo. Cada equipe permanece em seu meio-campo, a uma distância razoável da linha central, até que o árbitro lance a bola rasteira sobre a linha central, podendo ser disputada. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia com o mesmo procedimento, mas com a bola centralizada na linha do local em que se encontrava quando o período anterior acabou. Quando a bola sai sobre um muro lateral, o jogo reinicia dessa mesma forma. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta do local por meio passe livre cobrado pela defesa (desde que a, no mínimo, 5 metros da trave). Os adversários devem estar a, no mínimo, 18 metros da bola. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta a 27 metros do local em que saiu. Os companheiros podem estar em qualquer lugar e os adversários atrás da linha de fundo. Reposições após faltas e violações variam conforme sua intensidade e local. Em geral, após violações e faltas cometidas pela equipe à frente de sua linha de 27 metros,

a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, do local. Após violações e faltas cometidas pela equipe atrás de sua linha de 27 metros, a bola é repostada pela equipe ofendida por meio de tiro livre cobrado, em geral, da primeira linha mais próxima da central (falta entre a linha de fundo e a linha de 18 metros são cobradas desta; faltas entre a linha de 18 metros e a linha de 27 metros são cobradas desta). Em todas as cobranças, a bola entra em jogo com a tacada ou tentativa de tacada do cobrador. Em geral, os adversários devem estar a, no mínimo, 18 metros de distância e a bola pode ser passada ou tacada direto a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar do campo. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria ou se a falta é muito violenta, um gol é automaticamente concedido à sua equipe, sem necessidade de algum tipo de cobrança.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente por meio do taco segurado pela mão direita. Se a bola tocar no equino ou corpo do jogador sem intenção e sem que adquira alguma vantagem, o

jogo continua. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar, a qualquer altura e força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores/equinos. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando um muro lateral como tabela para passar a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada do chão e rebatida ou controlada no ar). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), desde que não impliquem perigo aos demais jogadores/equinos (se o atacante com bola está sendo marcado deve manter-se em movimento, mas, se parar, somente pode realizar mais um máximo de dois toques na bola). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola lado a lado, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões). Se dois

adversários na linha da bola a disputam, têm preferência sobre outros jogadores. Entre os dois, tem preferência o que está ao lado esquerdo da bola. Contudo, se um jogador estiver a menos de 1,50 metros do muro, mesmo que do lado esquerdo da bola, a preferência passa a ser do adversário. Se dois adversários que não estão na linha da bola a disputam, tem preferência o que está a um menor ângulo dela. Se estiverem em ângulos semelhantes, tem preferência o que está à esquerda da bola. Se dois adversários disputam a bola a partir de direções diferentes, tem preferência o que acompanha a trajetória da bola. Não há preferência de posse a um jogador pelo fato de ter sido o último a taqueá-la. Se o atacante realiza uma tacada que ultrapassa um defensor que corre na mesma velocidade e na linha da bola, o defensor tem a preferência, devendo utilizá-la para realizar o *backhander*, ou seja, uma tacada pelo seu lado esquerdo (desde que utilizando a mão direita), enviando a bola para trás (em direção ao seu meio-campo de ataque). Qualquer uso do equino, do corpo ou do taco, que gere risco aos jogadores e/ou aos equinos é considerado falta.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive, sendo permitido contato corpo a corpo, ombro a ombro (cargas leves e não ombradas, empurrões ou puxões), com o objetivo fazer o atacante

diminuir a velocidade, mudar a direção, roubar-lhe a bola ou disputar uma bola que ainda não tenha posse definida. Para tanto, o defensor pode colocar seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante e ambos estejam na linha da bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol, desde que não impeçam seu deslocamento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. É proibido tacar o taco adversário, mas é permitido enganchar os tacos, desde que abaixo da linha dos ombros e que isso não gere risco aos envolvidos.

SPONGEE (SPONGE HOCKEY)

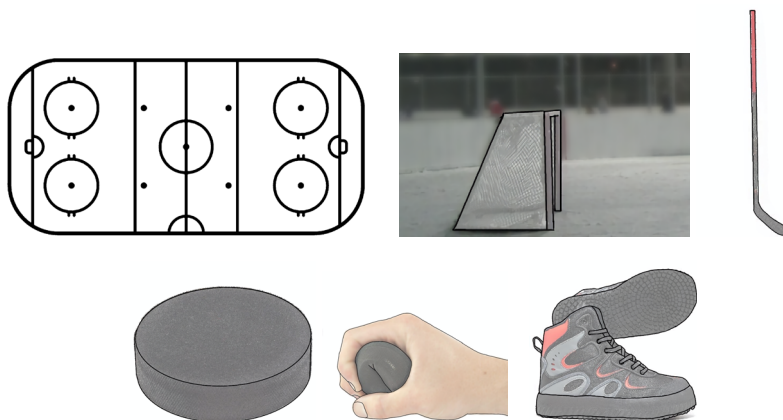


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é a mesma do *ice hockey*, sendo retangular (60 por 25 a 30 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há duas linhas paralelas à central, uma a 4 metros da linha de fundo (linha de gol) e uma a 22,9 metros da linha de fundo de fundo (linha azul). O espaço entre as linhas azuis é terço central e os espaços entre uma linha azul e uma linha de gol são os terços de ataque e de defesa. Em cada intersecção a 6 metros da linha de gol e 8 metros da linha lateral há um ponto de *face-off*, rodeado por um círculo de 4,5 metros de raio, assim como o círculo central. Outros quatro pontos de *face-off* encontram-se no terço central, a 8 metros das linhas laterais e 1,5 metros das linhas azuis, não envoltos por círculos. Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área formada por duas linhas de 1,37 metros, paralelas às laterais, distantes 2,4 metros e interligadas à frente por um semicírculo de 1,8

metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com tamanho variável até aproximadamente 1 metro de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é um disco (*puck*) pequeno, feito de esponja, com 2,5 centímetros de espessura, 7,6 centímetros de diâmetro e 100 a 130 gramas de peso. Os jogadores o manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. O comprimento do cabo é de 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de 32 centímetros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam tênis especiais para gelo (deslizantes e estáveis ao mesmo

tempo) e não patins, além de capacete, luvas e proteções diversas. O goleiro também usa tênis de gelo, além de taco, capacete, luvas e proteções mais robustas que os jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 3 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se o jogador continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, pode ser expulso de jogo, podendo entrar imediatamente um substituto em seu lugar. Se o jogador cometer uma conduta inadequada (uma ofensa ao árbitro, por exemplo) pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou fizer uma ofensa mais grave, pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se no intervalo de jogo ou durante o segundo tempo, uma equipe estiver com 15 ou mais gols de vantagem, vence o jogo, que é imediatamente encerrado. Se houver empate, realiza-se um tempo extra

de 5 minutos, disputado no formato de 4 contra 4 (não é obrigatório que um jogador da equipe seja goleiro). Se o empate persistir, o jogo é finalizado empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, do *puck* posicionado no centro da quadra. A lâmina do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente à do adversário e, ao apito do árbitro, podem tacar o *puck*. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o *puck* sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é repostado por meio de um *face-off* disputado no ponto de *face-off* mais próximo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo (ou a uma distância razoável do *puck*, no caso de *face-offs* realizados no terço central da quadra). Faltas que impedem uma provável chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. O *puck* deve estar no centro da quadra, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores na lateral da quadra e atrás da linha central. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz o *puck*, tendo somente uma chance de tacá-lo ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao gol. O goleiro deve permanecer na sua área ao menos até o momento em que o atacante ultrapassa a linha azul, e os demais jogadores não podem interferir na jogada.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o *puck* adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria, o gol é validado da mesma forma.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: o goleiro, dentro de sua área, pode tocar, segurar e lançar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo; enquanto a equipe está com bola em seu terço de ataque, nenhum atacante sem bola pode permanecer mais de 3 segundos na área do goleiro.

Dinâmica do ataque: a manipulação do *puck* é feita com as mãos e, principalmente, com o taco. Com as mãos, os jogadores podem apenas realizar rebatidas (não podem apreender o *puck*) e desde que ela seja realizada e recebida exclusivamente no terço defensivo. Se o *puck* tocar no corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo e sem que adquira alguma vantagem, o jogo continua. O *puck* pode ser tacado com ambas as faces da lâmina e o jogador tem plena liberdade

para manipulá-lo com o taco, desde que seja sempre mantido em movimento (ou seja, um jogador não pode intencionalmente parar o *puck*). Com o taco, o jogador pode golpear o *puck* no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória do *puck* não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar, seja para receber o *puck*). Com o *puck*, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo utilizando seu corpo entre ele e o defensor, conduzi-lo (deslocar-se com posse do *puck*), passá-lo (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar o *puck* a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-lo a gol. Não pode o manter prensado contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o *puck* de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (*puck* é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem o *puck*, os atacantes podem se deslocar livremente (respeitando a regras dos 3 segundos na área do goleiro adversário). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com *puck*, pedir o *puck*, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e *pucks* sem posse. Os atacantes sem *puck* não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar

bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar o *puck* com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem *puck*) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz o *puck* ou em disputas de *puck*. Normalmente a carga é frontal ou lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de *puck*, contato físico sobre o atacante sem *puck* não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar o *puck* do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o *puck*), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com *puck* pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem *puck* podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol

(posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e *pucks* sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode tocar, apreender e lançar o *puck* com mãos ou pés dentro da sua área.

STREET & BALL HOCKEY (BALL HOCKEY OU STREET HOCKEY OU FLOOR HOCKEY OU DEK HOCKEY OU HOCKEYBALLE OU HOCKEY BALL OU ROAD HOCKEY)

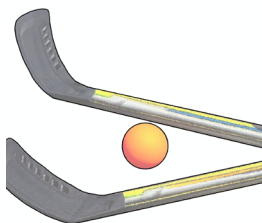
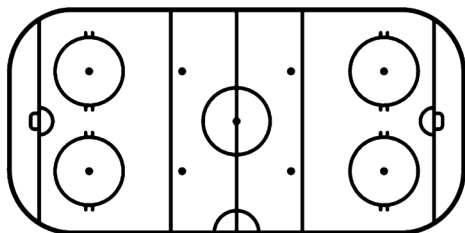


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (56 a 61 por 26 a 30 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela e a 4 metros da linha de fundo, chamada linha de gol. O espaço entre as linhas de gol deve ser dividido em três partes iguais por duas linhas (chamadas linhas azuis) paralelas a elas (terços central, de ataque e de defesa). Em cada intersecção a 10 metros da linha de fundo e 8 metros da linha lateral há um ponto de *face-off*, rodeado por um círculo de 4,5 metros de raio, assim como o círculo central. Outros quatro pontos de *face-off* encontram-se no terço central, a 8 metros das linhas laterais e 1,5 metros das linhas azuis, não envoltos por círculos. Centralizada a partir de cada linha de gol há uma área semicircular

com 1,8 metros de raio. Sobre as linhas limítrofes há um muro com aproximadamente 1 a 1,2, metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *field tennis*, mas com peso pouco maior que ela. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. O comprimento do cabo é de 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de 32 centímetros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam

tênis e não patins. Os jogadores usam ainda capacete com máscara, luvas e proteções diversas. O goleiro usa taco, capacete, luvas e proteções mais robustas que os jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto após transcorridos 5 minutos. Se o jogador cometer uma conduta inadequada (uma ofensa ao árbitro, por exemplo) pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou fizer uma ofensa mais grave, pode ser expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se o goleiro for o suspenso/expulso, em regra, um substituto deve entrar em seu lugar e um jogador de linha deve sair de quadra durante o tempo de punição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de três períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, da bola no centro da quadra. A lâmina

do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente à do adversário. Quando a bola é lançada pelo árbitro, podem tacá-la. Os demais jogadores devem estar fora do círculo central. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai por cima de um muro ou em caso de faltas e violações em geral, é reposta por meio de um *face-off* disputado no ponto de *face-off* mais próximo. Os demais jogadores devem estar fora do círculo (ou a uma distância razoável da bola, no caso de *face-offs* realizados no terço central da quadra). Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar no centro da quadra, o goleiro logo à frente do gol e os demais jogadores atrás da linha central. Ao sinal do árbitro, o cobrador conduz bola, tendo somente uma chance de tacá-la ao gol e desde ainda que esteja em progressão ao gol. O goleiro deve permanecer na sua área e os demais jogadores não podem interferir na jogada.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra (finalizações com o pé, desde que antes de entrar no gol, toquem o taco de outro atacante, são válidas).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há

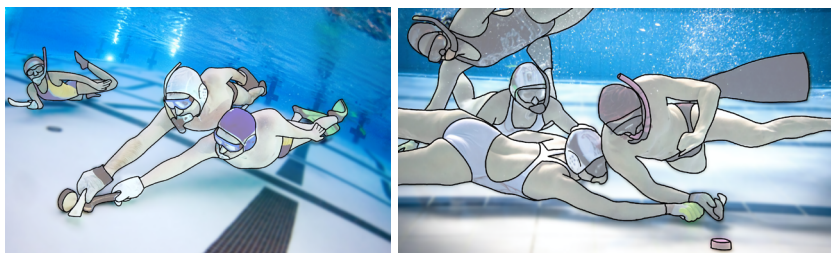
alguns condicionantes: um atacante sem bola não pode adentrar o terço de ataque antes da bola (impedimento); uma tacada de trás da linha central não é válida se ultrapassa a linha de gol adversária antes de tocar em outro jogador (*flooring*) (se a bola entrar no gol, ele é válido); o goleiro, dentro de sua área, pode tocar, segurar e lançar a bola com o taco ou qualquer parte do corpo e não pode sofrer qualquer constrangimento; fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, à exceção de que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com a mão, pé ou, principalmente, taco. Com a mão, obrigatoriamente aberta, o jogador pode bater na bola, no chão ou no ar, mas não pode passá-la ou rebatê-la a gol (se o fizer, mesmo que a bola toque em outro jogador ou seu taco antes de entrar no gol, ele não é válido). Com os pés, o jogador pode chutar a bola livremente, sendo somente proibido o gol direto (mas se a bola, antes de entrar no gol, bater no taco de outro atacante, ele é válido). Se a bola tocar em outra parte do corpo do jogador, o jogo continua. A bola pode ser tacada com ambas as faces da lâmina. Com o taco, o jogador pode golpear uma bola no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar seja para receber a bola). Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio,

movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo e desde que evite o *flooring*) e tacá-la a gol. Não pode a manter prensada contra um muro ou sob os pés. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada). Passes ao goleiro são permitidos. Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto o impedimento). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores, exceto em disputas de bola (contato ombro a ombro) e quando usam o corpo para proteger a bola. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar, apreender e lançar a bola com o taco ou qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que, se estiver à frente da linha central, não pode participar do jogo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico somente pode ser estabelecido a partir de uma carga realizada sobre o atacante que conduz bola ou em disputas de bola. Normalmente a carga é frontal ou lateral, ombro a ombro, mas o quadril e o corpo também podem ser utilizados, desde que não haja empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. Exceto em disputas de bola, contato físico sobre o atacante sem bola não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, mas somente pode apreender a bola com mãos ou pés dentro da sua área.

UNDERWATER HOCKEY (OCTOPUSH OU HÓQUEI SUBAQUÁTICO)

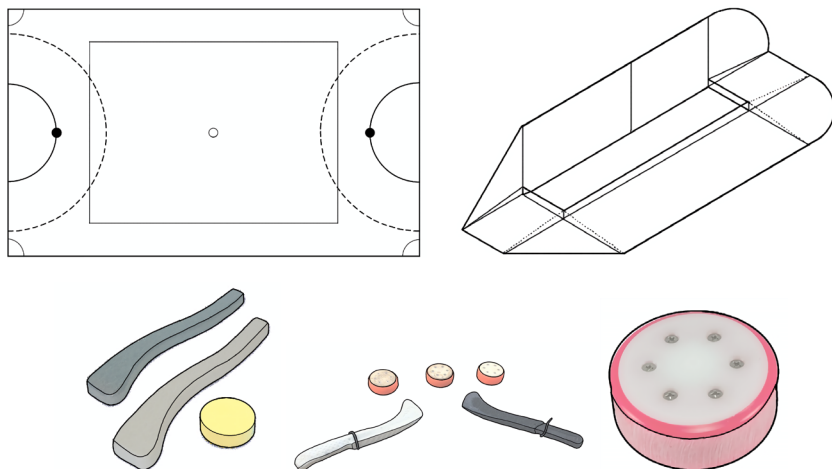


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular (21 a 25 por 12 a 15 metros), com 2 a 3,7 metros de profundidade. Há 2 metros de cada linha lateral e 5 metros de cada linha de fundo há um retângulo imaginário no centro da quadra. Centralizadas e partindo de cada linha de fundo, há duas áreas semicirculares, uma com 3 metros de raio (área de gol) e a outra (pontilhada) com 6 metros de raio. Sobre a parte frontal de cada semicírculo menor há uma marca penal. Em cada canto da quadra, há um quarto de círculo com 1 metro de raio. As linhas limítrofes devem coincidir com as paredes da piscina ou, sendo impossível, deve haver muros sobres elas, com, no mínimo, 30 centímetros.

Alvo: é uma baliza, um gol, em formato de dobradiça (parte se sua superfície na parede e parte no chão), com 3 metros de largura. A parte da parede tem 20 centímetros de altura e a parte do chão do chão é formada por

uma rampa com inclinação de 2 centímetros da parte distal em relação à parte proximal da parede. Entre a parede e a rampa há um buraco com 12 centímetros de comprimento e 2 centímetros de profundidade.



Móvil e materiais: o móvil é um disco (*puck*) pequeno, feito de esponja, com 2,8 a 3,4 centímetros de espessura, 7,6 a 8,4 centímetros de diâmetro e 110 a 150 gramas de peso. Ele é maciço e permanece no fundo da piscina. Os jogadores o manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “7”. O comprimento máximo é de 35 centímetros e comprimento máximo da base é de 10 centímetros. Um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam ainda máscara de mergulho,

snorkel, protetor bucal, touca, luvas e nadadeiras (pés de pato).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Os jogadores têm liberdade para emergir a qualquer momento para respirar e o jogo não para enquanto o fazem. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 1, 2 ou 5 minutos de jogo (de acordo com a reincidência e/ou violência da falta), não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se o jogador continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa do *puck* no centro e fundo da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até o apito, quando um de cada equipe pode nadar e disputar o *puck*. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando o *puck* sai sobre o muro e em caso de faltas intencionais, é repostado em jogo por meio de um “*puck* de vantagem”, cobrado pela equipe que não o tocou por último ou pela equipe

ofendida, respectivamente, dentro do retângulo imaginário, no ponto mais próximo do local de saída do *puck* ou da falta. Todos os jogadores devem estar na superfície da água, mas os da equipe infratora precisam estar a, no mínimo, 3 metros do *puck*, entre ele e seu gol. Ao sinal do árbitro, os jogadores da equipe ofendida têm 5 segundos para tomar posse do *puck*, ao passo que os jogadores da equipe infratora, embora possam submergir, precisam aguardar. Se a equipe ofendida não tomar posse do *puck* nos 5 segundos, ele pode ser disputado por ambas as equipes. Violações e faltas leves/não intencionais têm o jogo reiniciado a partir de um “*puck* igual”. O *puck* deve estar dentro do retângulo imaginário, no ponto mais próximo do local da falta. Os jogadores devem estar na superfície da água, entre o *puck* e sua baliza de defesa. Ao apito do árbitro, todos os jogadores podem submergir e disputar o *puck*. Violações intencionais ou faltas que ocorrem dentro da área de gol tem o jogo reiniciado a partir de um tiro penal. O *puck* é posicionado sobre o ponto penal, dois atacantes devem na superfície sobre ele e um defensor deve estar apoiado na borda da linha de fundo, sobre o centro da baliza. Os demais jogadores devem estar no banco de reservas. Ao sinal do árbitro, os jogadores podem submergir e tocar no *puck*. Os atacantes devem tentar o gol, conduzindo, passando ou tacando o *puck* a gol, desde que o mantenham dentro da área formada pela linha pontilhada. O defensor deve tentar fazer com que o *puck* saia dessa área. O tiro penal é encerrado com o gol ou saída do *puck* da área formada pela linha pontilhada. Em qualquer caso, o jogo é reiniciado com um *face-off* no centro da quadra.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é inserir o *puck* por completo no buraco da baliza e/ou tocá-lo no buraco ou parede da baliza (se tocar em um dos dois, mesmo que depois reboteie para fora, o gol é válido). As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria, o gol é validado da mesma forma.

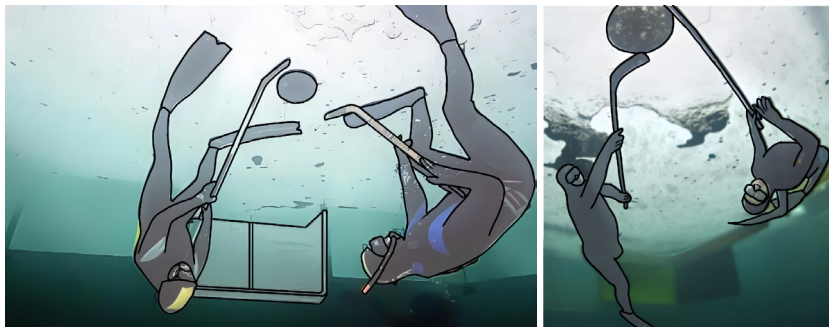
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode manter o *puck* estacionário nem um quarto de círculo; nenhum jogador pode apoiar-se nas bordas da piscina e tomar proveito disso (se não interferir no jogo, pode se apoiar).

Dinâmica do ataque: a manipulação do *puck* é feita exclusivamente com o taco. Quando o jogador não tem posse do *puck*, o taco pode ser segurado com uma ou as duas mãos e pode ser trocado de mãos. Quando o jogador tem posse do *puck*, o taco deve ser segurado com apenas uma das mãos, sem troca. Movimentos perigosos com o taco, que atinjam ou possam atingir os outros jogadores, são proibidos. Movimentos perigosos com os braços e corpo, que possam atingir ou impedir os outros jogadores de emergirem à superfície, também são proibidos. Contato do *puck* com o corpo, desde que não intencional e que não gere vantagem ao jogador/equipe,

é admitido. Os atacantes podem estabelecer contato físico leve com os defensores quando estão protegendo o *puck* (corpo entre o defensor e o *puck*) ou em disputas de *puck* (lado a lado, ombro a ombro). Outras formas de contato físico intencional são proibidas. O *puck* pode ser tacado com ambas as faces da base do taco e o jogador tem plena liberdade para manipulá-lo com o taco (desde que não represente perigo aos demais jogadores). Com o *puck*, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo, conduzi-lo (deslocar-se com posse do *puck*), passá-lo (inclusive, utilizando as paredes/muros como tabela para passar o *puck* a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-lo a gol. Não pode o manter prensado contra um muro ou imóvel sobre um quarto de círculo. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o *puck* de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (*puck* é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem o *puck*, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com *puck*, pedir o *puck*, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e *pucks* sem posse. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem *puck*) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Contudo, esse contato físico deve ser lateral, com carga leve ombro a ombro, realizado exclusivamente sobre o atacante que conduz o *puck* ou em disputas de *puck*. Empurrões, puxões, golpes, ombradas etc. são proibidos. Exceto em disputas do *puck*, contato físico sobre o atacante sem *puck* não é permitido. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar o *puck* do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o *puck*), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição, caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com *puck* pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem *puck* podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Qualquer defensor pode ficar logo à frente do gol a qualquer momento, como se fosse um goleiro (mas respeita as mesmas regras dos demais jogadores). Mais de um pode fazê-lo ao mesmo tempo. Os defensores de atacantes sem *puck* podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e *pucks* sem posse.

UNDERWATER ICE HOCKEY (SUB-AQUA ICE HOCKEY OU ICE HOCKEY UNDER ICE)

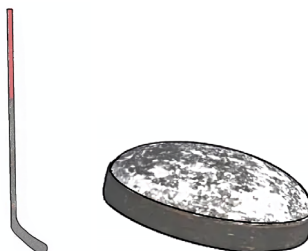
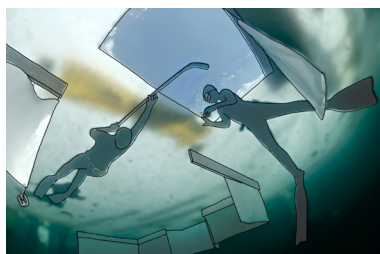
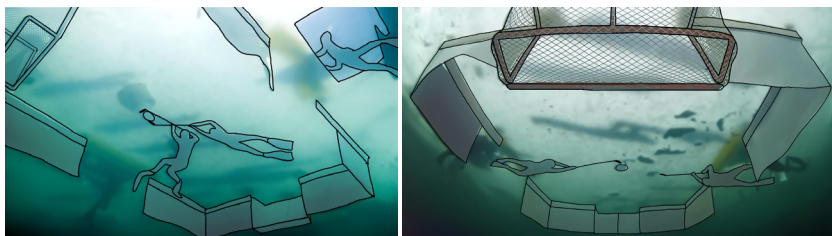


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina ou lago (ou parte de algum deles) retangular (6 a 8 por 3 a 6 metros), com ao menos 3 metros de profundidade e superfície congelada. O piso da quadra é a parte de baixo da superfície de gelo, uma vez que o jogo é praticado de “cabeça para baixo”. Em cada lateral da quadra, centralizado, há um buraco no gelo, para que os jogadores possam emergir. Cada buraco é demarcado com as cores de uma das equipes, ajudando na orientação dos jogadores. Enquanto um dos jogadores da equipe joga, o outro permanece no buraco, com o rosto fora da água, recuperando o fôlego. Outros buracos podem ser abertos ao redor da quadra, para garantir a segurança dos jogadores, caso não consigam chegar ao buraco oficial da sua equipe.

Os limites da quadra são estabelecidos por muros presos sob a superfície de gelo, com altura suficiente para que o *puck* não saia dos limites.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, posicionado centralizadamente sob cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é um disco (*puck*) pequeno, feito de isopor, madeira ou outro material flutuante, com aproximadamente 5 centímetros de espessura e 30 centímetros de diâmetro. Os jogadores o manuseiam exclusivamente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. O comprimento do cabo é de 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de 32 centímetros. Um jogador não pode participar

do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco ou corpo de outro jogador. Os jogadores usam ainda máscara de e roupa de mergulho contra o frio, *snorkel* e nadadeiras (pés de pato). Equipamento para respiração sob a água é proibido aos jogadores, mas os árbitros os utilizam, garantindo sua segurança e dos próprios jogadores.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador, sem diferenciação de papéis entre eles, mas nenhuma equipe pode jogar se não tiver ao menos um substituto. Enquanto um jogador joga, o substituto recupera o fôlego no buraco. Cada jogador permanece aproximadamente 30 segundos jogando e quando precisa emergir, o adversário também o faz, deixando o *puck* no local. Assim que o jogador toca o substituto, este pode submergir em direção ao *puck*, dominando-o ou disputando-o. Não há limite para as trocas por meio de emersões/submersões e para substituições, caso a equipe tenha mais de 2 jogadores. Contudo, substituição de um dos dois jogadores por um terceiro somente são permitidas em intervalos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa do *puck* no centro da quadra. Cada jogador deve estar sem seu

buraco, podendo submergir somente após o apito do árbitro. Nos períodos subsequentes, após os gols, sempre que o *puck* sai sob um muro e após violações e faltas, o jogo reinicia da mesma forma.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o *puck* adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas somente com o taco, de qualquer lugar da quadra.

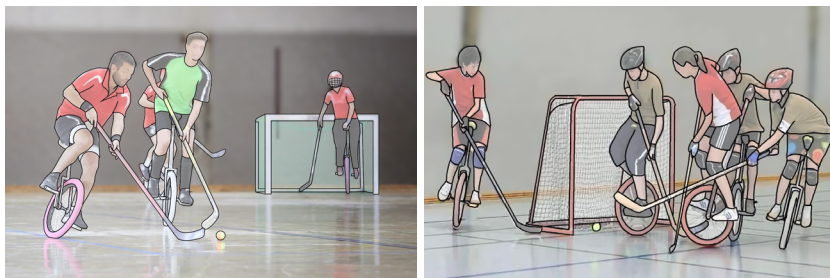
Ocupação do espaço de jogo: ambos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra.

Dinâmica do ataque: o *puck* é disputado e manipulado sob a superfície do gelo, exclusivamente com o taco, não havendo algum tipo de determinação sobre a posição dos jogadores em relação a ele (podem estar com a barriga virada para cima, de lato etc.). Movimentos perigosos com o taco, que atinjam ou possam atingir os outros jogadores, são proibidos. Movimentos perigosos com os braços e corpo, que possam atingir ou impedir o adversário de emergir à superfície, também são proibidos. Contato do *puck* com o corpo, mesmo que não intencional, é proibido. Os atacantes podem estabelecer contato físico leve com os defensores quando estão protegendo o *puck* (corpo entre o defensor e o *puck*) ou em disputas de *puck* (lado a lado, ombro a ombro). Outras formas de contato físico intencional são proibidas.

O *puck* pode ser tacado com ambas as faces da lâmina e o jogador tem plena liberdade para manipulá-lo com o taco (desde que não represente perigo ao adversário). Com o *puck*, o atacante pode mantê-lo sob domínio, movimentá-lo, protegê-lo, conduzi-lo (deslocar-se com posse do *puck*), passá-lo para si mesmo por meio dos muros e tacá-lo a gol. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta o *puck* de primeira, pelo chão ou pelo ar) e arrastos/varridas (*puck* é arrastado pelo taco por certa distância, antes de ser passado ou lançado). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e disputar rebotes e *pucks* sem posse.

Dinâmica da defesa: o atacante ou qualquer espaço da quadra pode ser defendido, desde que sem contato físico intencional (exceto em contato lado a lado, ombro a ombro, em disputas de *puck*). O defensor, utilizando o taco, pode tirar o *puck* do domínio do atacante (desarmar ou roubar o *puck*), pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) do atacante e pode recuperar a posição caso seja ultrapassado. O defensor pode, ainda, bloquear/interceptar passes realizados pelo atacante contra o muro, e bloquear finalizações. O defensor pode disputar rebotes e *pucks* sem posse.

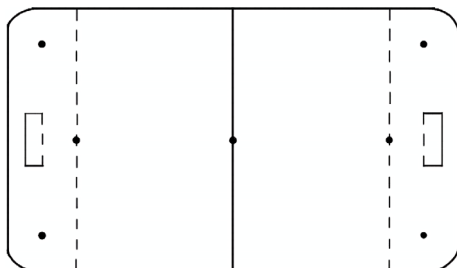
UNICYCLE HOCKEY



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (25 a 45 por 20 a 25 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela e a 9 metros da linha de fundo, chamada linha de 6,5 metros. No seu centro há uma marca penal. O espaço entre uma linha de 6,5 e a linha de fundo mais próxima é chamado de área de gol. Nas intersecções a 2,5 metros de cada linha de fundo e 1 metro de cada linha lateral, encontram-se as marcas de corner (tiro de canto). Sobre as linhas limítrofes há um muro, com aproximadamente 1 a 1,2, metros de altura.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 1,8 metros de largura e 1,2 de altura, centralizado entre as linhas laterais e cuja frente encontra-se a 2,5 metros de cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *field tennis* ou semelhante. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco (*stick*) em formato parecido com um “L” com ângulo pouco maior de 90 graus. O comprimento do cabo é de 0,6 a 1,6 metros e da lâmina (parte de baixo do taco, perpendicular ao cabo) é de aproximadamente 32 centímetros. Os jogadores somente podem participar do jogo se estiverem sobre monociclos com roda de, no máximo, 64 centímetros de diâmetro. Além disso, um jogador não pode participar do jogo se não estiver segurando seu taco e não pode utilizá-lo intencionalmente contra o taco, monociclo ou corpo de outro jogador. Também não pode, com ou sem intenção, utilizar o monociclo contra outro jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores cada, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Um jogador que comete faltas reincidentes ou violentas pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 5 minutos. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 minutos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos cuja duração é definida pelos participantes do jogo/competição, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, que consiste em uma disputa entre dois jogadores, pela bola no centro da quadra. A lâmina do taco de cada jogador deve estar posicionada no solo, paralelamente à do adversário. Quando a bola é lançada pelo árbitro, podem tacá-la. Os demais jogadores devem estar a uma distância razoável. No segundo tempo, o jogo inicia da mesma forma. Após os gols, a equipe que o sofreu reinicia o jogo de qualquer lugar de sua meia-quadra. Todos os jogadores devem estar em sua meia-quadra e o jogo somente reinicia quando a bola ou um atacante ultrapassa a linha central. Quando a bola sai por cima de um muro, é reposta do local por

meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Violações e faltas leves cometidas entre as áreas de gol são repostas por passe de tiro livre cobrado do local pela equipe ofendida. Se a violação/falta for cometida pela equipe na área de gol adversária, a equipe ofendida cobra o passe livre da marca de corner mais próxima. Se a violação/falta for cometida pela equipe em sua própria área de gol, a equipe ofendida cobra o passe livre a 1 metro fora dela. Em todas as reposições, os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros de distância e um gol direto não é válido. Faltas que impeçam uma clara chance de gol são punidas com pênalti em favor da equipe ofendida. A bola deve estar na marca penal, um jogador da equipe de defesa logo à frente do gol e todos os demais fora da área de gol, sem atrapalhar o cobrador, que, ao sinal do árbitro, deve tacar diretamente para gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas com o taco, monociclo ou corpo, exceto mãos e braços e desde que da meia-quadra de ataque. Se o atacante sofre uma falta e é impedido de marcar um gol que obviamente aconteceria, o gol é validado da mesma forma.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas

há um condicionante: finalizações somente podem ser realizadas da meia-quadra de ataque.

Dinâmica do ataque: para tocar na bola ou interferir de qualquer forma na jogada, o jogador deve estar montado no monociclo, com o banco sendo segurado por uma mão ou entre as pernas e com um pé em cada pedal. Depois de montado, o jogador não pode tocar qualquer parte do corpo no chão ou em um jogador desmontado, mas pode utilizar o taco como apoio para equilibrar-se/reequilibrar-se (nem o taco, nem qualquer outro objeto ou jogador pode ser utilizado como apoio para descanso). Se o jogador cai do monociclo e não consegue montar a tempo de não interferir no lance, deve afastar-se com o monociclo ou, sendo impossível, sem ele (mas deve tentar ao menos parar o monociclo). Se um monociclo desmontado parado prejudica a ação do adversário, há uma violação e este repõe a bola. Se um monociclo desmontado em movimento prejudica a ação do adversário, há uma falta. A manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo ou monociclo e, principalmente, com o taco. Com o corpo ou monociclo, o jogador pode apenas rebater (e não apreender) a bola e uma única vez, somente podendo tocá-la após outro jogador a tocar. Um segundo contato consecutivo somente é permitido se o primeiro não for intencional. Um gol feito a partir de uma rebatida com o corpo ou monociclo, exceto mãos e braços. Para manipular a bola com o taco, ele deve ser sempre segurado com ao menos uma mão em sua extremidade superior. A bola pode

ser tacada com ambas as faces da lâmina e o jogador pode tacá-la no solo ou no ar a qualquer altura e com qualquer força, desde que o movimento do jogador ou a trajetória da bola não represente perigo aos demais jogadores e que a lâmina jamais seja elevada acima da altura do ombro (seja para tacar, seja para receber a bola). Com a bola, o atacante pode mantê-la sob domínio, movimentá-la, protegê-la utilizando seu corpo entre ela e o defensor, conduzi-la (deslocar-se com posse da bola), passá-la (inclusive, utilizando os muros como tabela para passar a bola a um companheiro ou a si mesmo) e tacá-la a gol. Não pode a manter prensada contra um muro. As tacadas podem ser feitas por meio de rebatidas (taco acerta a bola de primeira, pelo chão ou pelo ar), arrastos/varridas (bola é arrastada pelo taco por certa distância, antes de ser passada ou lançada) e levantadas (bola é levantada e controlada pelo taco, permanecendo ou quicando sobre ele). Em qualquer tacada, o jogador pode estar parado ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, finalização etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-lo, trocar de posição com um companheiro, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes sem bola não podem intencionalmente estabelecer contato físico, realizar bloqueios (corta-luzes) ou qualquer tipo de obstrução sobre os defensores. Em disputas de bola, se dois adversários se deslocam lado a lado,

a preferência pela escolha das trajetórias é do jogador que está mais à frente. A equipe não pode realizar jogo passivo, “enrolando” o jogo sem objetividade.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Em disputas de bola, se dois adversários se deslocam lado a lado, a preferência pela escolha das trajetórias é do jogador que está mais à frente. Os defensores, utilizando o taco, podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor que marca o atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores que marcam atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Qualquer defensor pode ficar imediatamente à frente do seu gol, como se fosse um goleiro, mas respeita as mesmas dos demais jogadores. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO DA BOLA AÉREA COM IMPLEMENTO

Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao alvo com manipulação da bola aérea com implemento. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido incluídos mesmo ainda encontrando-se apenas em processo de institucionalização (o que significa, no limite, um risco assumido, pois que há a possibilidade do jogo nunca chegar a institucionalizar-se concretamente, e, portanto, nunca a chegar a ser, de fato, esporte), acredita-se que a maioria dos jogos da categoria em tela encontram-se abrangidos.

Optou-se por ordenar a apresentação a partir da ordem alfabética do nome dos jogos (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas), sem dividi-los em subcategorias (pautadas ou não nos critérios classificatórios adotados nesta Coleção). Essa opção deu-se primeiramente porque os critérios classificatórios “tipo de espaço” e “relações de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

Segundo porque, embora existam jogos componentes de uma mesma família (normalmente reconhecida pelo próprio nome do jogo), oriundos uns dos outros (família *hurling*, família *lacrosse* etc.), há, ao mesmo tempo, muitos jogos que não compõem família alguma. Terceiro porque, em muitos casos, alguns jogos podem ter tanto quanto ou mais em comum com jogos de famílias diferentes do que com os da sua própria família (embora determinado jogo seja derivado de um familiar mais antigo, as mudanças pelas quais suas regras passam para que se diferencie deste familiar acabam aproximando-o, mesmo que sem intenção dos criadores, de um jogo de outra família).

CAMOGIE 12-A-SIDE¹¹

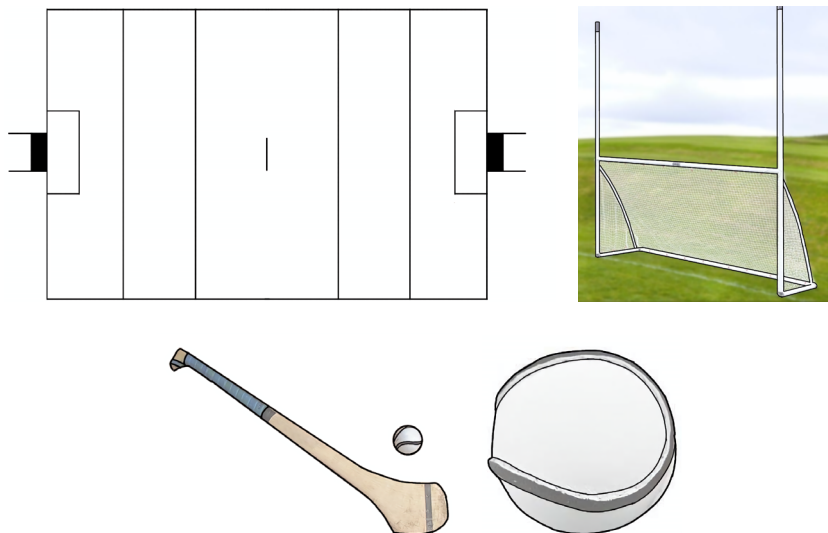


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (95 a 110 por 60 a 80 metros), em superfície macia. A metade do campo é demarcada por uma linha curta e cada meio-campo é dividido por duas linhas, a 15 e 30 metros da respectiva linha final. À frente do gol, há uma área retangular com 8,5 metros de largura por 4 de comprimento.

Alvo: é o gol em forma de “H”, com 4,5 metros de largura, travessão a 2 metros de altura e traves até 6 metros de altura. Bolas que ultrapassam as traves abaixo ou acima do travessão têm diferentes pontuações.

¹¹ A versão reduzida do *hurling/camogie* para homens é disputada 11x11, chamada (super 11s).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola, chamada *sliotar*, semelhante à de *field tennis*, mas mais pesada. Além disso, as nervuras são salientes e não equiparadas à superfície do diâmetro da bola. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco, chamado *hurley* ou *camán*, que consiste num cabo com uma área arredondada na frente, semelhante ao formato de uma raquete. Os jogadores utilizam também capacete com máscara. O goleiro utiliza os mesmos equipamentos, exceto uniforme de cor diferente.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 12 jogadores de linha, sendo 11 de linha e 1 goleiro. As substituições são limitadas a um máximo de 3 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 30 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *set play* (disputa), pelo qual dois jogadores de cada equipe, cada dupla em disputa ombro a ombro, no centro do campo, disputam a bola lançada no solo pelo árbitro. Os demais jogadores devem estar atrás da linha de 30 metros. No segundo tempo e após os pontos, o jogo também reinicia com o *set play*. Após faltas ou saídas de bola, ela é repostada a partir do chão. Para tanto, o atacante golpeará a bola no chão ou a levantará em um único movimento com o *hurley*, golpeando-a em sequência. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local em que saiu pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último, pela defesa, é repostada pela equipe atacante da linha de 30 metros oposta. Quando a última equipe a tocá-la é a de ataque, é repostada pela defesa de dentro da pequena área. Neste caso, o cobrador pode lançar a bola para o alto com a mão, golpeando-a com o *hurley*. Nas faltas em geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram. Porém, se ela ocorrer dentro da grande área de defesa, o time que a sofreu cobra um pênalti do centro da linha de 15 metros, podendo haver até 5 defensores sobre a linha de gol (contando com o goleiro). Se a falta ocorrer entre a linha de 15 metros e a linha de fundo, mas fora da grande área, a equipe atacante realiza a cobrança da linha de 15 metros oposta.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, sob ou sobre o travessão. Quando a bola ultrapassa as traves sob o travessão, marca-se um gol que vale 3 pontos. Quando a bola ultrapassa as traves sobre o travessão marca-se 1 ponto. Os gols/pontos somente podem ser feitos a partir de golpes com o *hurley* ou com a mãos aberta, desde que, neste último caso, seja a partir de uma bola aérea lançada por outrem (semelhante à cortada do voleibol).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro não pode ser tocado se estiver dentro da sua pequena área de defesa, ainda que possa ter seus golpes contestados.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente a partir da cabeça do *hurley*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos. Com o *hurley*, o jogador pode golpear uma bola no solo, no ar e lançada ao ar pela mão ou pelo próprio *hurley*, a qualquer altura. Pode também ilimitadamente manter a posse ou correr conduzindo a bola no solo ou equilibrada ou quicando sobre o *hurley*. Qualquer forma de uso do *hurley* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Pode ainda segurar a bola com uma ou duas mãos, desde que não solte o *hurley*, que não dê mais de 4 passos e/ou não a segure por um tempo máximo próximo a 5

segundos. Em uma posse, pode pegar a bola com a mão até duas vezes, intercalando com o *hurley* (se a recebeu com a mão, pode tocá-la com o *hurley* e segurar mais uma vez com a mão; se a recebeu com o *hurley*, pode pegá-la com a mão, depois com o *hurley*, depois mais uma vez com a mão). Se soltar a bola da mão, não pode pegá-la novamente antes de tocá-la com o *hurley* ou antes que outro jogador a toque. Pode também passar a bola com um tapa, mesmo quando a levanta para si próprio (mas, para o gol, somente pode tapear se a bola for proveniente de outro jogador) Se a bola estiver no chão, pode ser golpeada ou levantada com o *hurley* ou com os pés, mas não com as mãos. Respeitando as regras de contato com a bola (*hurley*, mão ou pé), o atacante pode segurá-la, protegê-la com o corpo, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parados ou em deslocamento. Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola e recebê-la. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por

quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola, e restrito ao ombro a ombro e desde que os envolvidos tenham ao menos um dos pés no chão. Golpes, chutes e excesso de aspereza são contatos faltosos. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos utilizando seu *hurley*, mão ou corpo. Entretanto, é comum que o faça com o *hurley*, em decorrência do risco de levar uma tacada se usar o corpo. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. O contato entre os *hurleys* é comum nas disputas de bola e tentativas de contestações das ações adversárias, mas não deve ser intencional. Qualquer forma de uso do *hurley* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes (com o *hurley*, corpo ou mão, inclusive, podendo segurar a bola), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ser tocado dentro de sua pequena área.

HURLING E CAMOGIE¹²



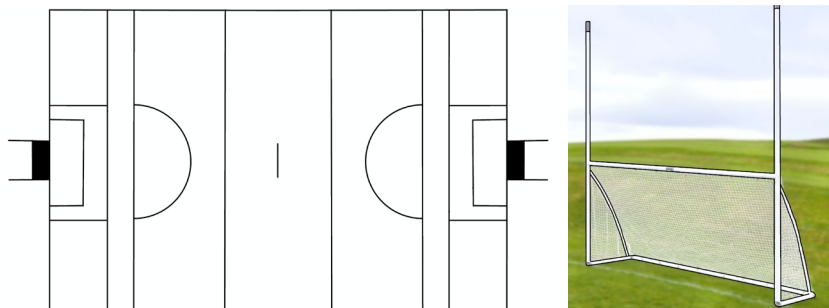
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (130 a 145 por 80 a 90 metros), em superfície macia. A metade do campo é demarcada por uma linha curta e cada meio-campo é dividido por três linhas, a 13, 20 e 65 metros da respectiva linha final. À frente do gol, há duas áreas retangulares. A maior delas vai até a linha de 13 metros e tem 19 metros de largura. À frente da linha de 20 metros, há um semicírculo de 13 metros de raio.

Alvo: é o gol em forma de “H”, com 6,5 metros de largura, travessão a 2,5 metros de altura e traves até 7 metros de

¹² *Camogie* é a versão do *hurling* disputada por mulheres, com diferenças pouco significativas nas regras. O *knattleikr* é um ancestral do *hurling*, mas não se caracteriza como um jogo esportivo contemporâneo com regras institucionalizadas. O *shinty-hurling* e o *iomain* não se tratam de jogos esportivos propriamente ditos, mas sim de disputas comemorativas entre o *hurling* irlandês e o *shinty* escocês, com regras híbridas.

altura. Bolas que ultrapassam as traves abaixo ou acima do travessão têm diferentes pontuações.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola, chamada *sliotar*, semelhante à de *field tennis*, mas mais pesada. Além disso, as nervuras são salientes e não equiparadas à superfície do diâmetro da bola. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco, chamado *hurley* ou *camán*, que consiste num cabo com uma área arredondada na frente, semelhante ao formato de uma raquete. Os jogadores utilizam também capacete com máscara. O goleiro utiliza os mesmos equipamentos, exceto uniforme de cor diferente.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 15 jogadores de linha, sendo 14 de linha e 1

goleiro. As substituições são limitadas a um máximo de 5 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 30 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *set play* (disputa), pelo qual dois jogadores de cada equipe, cada dupla em disputa ombro a ombro, no centro do campo, disputam a bola lançada no solo pelo árbitro. Os demais jogadores devem estar atrás da linha de 65 metros. No segundo tempo, o jogo também reinicia com o *set play*. Após os gols, o jogo reinicia com uma tacada livre do goleiro, a partir da bola posicionada no chão dentro da pequena área. Após faltas ou saídas de bola, ela é repostada a partir do chão. Para tanto, o atacante golpeará a bola no chão ou a levantará em um único movimento com o *hurley*, golpeando-a em sequência. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local em que saiu pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último, pela defesa, é repostada pela equipe atacante da linha de 65 metros oposta. Quando a última equipe a tocá-la é a de ataque, é repostada pela defesa de dentro da pequena área. Neste caso, o cobrador pode lançar a bola para o alto com a mão, golpeando-a com o *hurley*. Nas faltas em

geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram. Porém, se ela ocorrer dentro da grande área de defesa, o time que a sofreu cobra um pênalti do centro da linha de 20 metros, podendo haver até 5 defensores sobre a linha de gol (contando com o goleiro). Se a falta ocorrer entre a linha de 20 metros e a linha de fundo, mas fora da grande área, a equipe atacante realiza a cobrança da linha de 20 metros oposta.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, sob ou sobre o travessão. Quando a bola ultrapassa as traves sob o travessão, marca-se um gol que vale 3 pontos. Quando a bola ultrapassa as traves sobre o travessão marca-se 1 ponto. Os gols/pontos somente podem ser feitos a partir de golpes com o *hurley* ou com a mãos aberta, desde que, neste último caso, seja a partir de uma bola aérea lançada por outrem (semelhante à cortada do voleibol).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há um condicionante: o goleiro não pode ser tocado se estiver dentro da sua pequena área de defesa, ainda que possa ter seus golpes contestados.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente a partir da cabeça do *hurley*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos. Com

o *hurley*, o jogador pode golpear uma bola no solo, no ar e lançada ao ar pela mão ou pelo próprio *hurley*, a qualquer altura. Pode também ilimitadamente manter a posse ou correr conduzindo a bola no solo ou equilibrada ou quicando sobre o *hurley*. Qualquer forma de uso do *hurley* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Pode ainda segurar a bola com uma ou duas mãos, desde que não solte o *hurley*, que não dê mais de 4 passos e/ou não a segure por um tempo máximo próximo a 5 segundos. Em uma posse, pode pegar a bola com a mão até duas vezes, intercalando com o *hurley* (se a recebeu com a mão, pode tocá-la com o *hurley* e segurar mais uma vez com a mão; se a recebeu com o *hurley*, pode pegá-la com a mão, depois com o *hurley*, depois mais uma vez com a mão). Se soltar a bola da mão, não pode pegá-la novamente antes de tocá-la com o *hurley* ou antes que outro jogador a toque. Pode também passar a bola com um tapa, mesmo quando a levanta para si próprio (mas, para o gol, somente pode tapear se a bola for proveniente de outro jogador). Se a bola estiver no chão, pode ser chutada e golpeada ou levantada com o *hurley* ou com os pés, mas não com as mãos. Respeitando as regras de contato com a bola (*hurley*, mão ou pé), o atacante pode segurá-la, protegê-la com o corpo, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar

livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola e recebê-la. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola, e restrito ao ombro a ombro e desde que os envolvidos tenham ao menos um dos pés no chão. Golpes, chutes e excesso de aspereza são contatos faltosos. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos utilizando seu *hurley*, mão ou corpo. Entretanto, é comum que o faça com o *hurley*, em decorrência do risco de levar uma tacada se usar o corpo. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. O contato entre os *hurleys* é comum nas disputas de bola e tentativas de contestações das ações adversárias, mas não deve ser intencional. Qualquer forma de uso do *hurley* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Os defensores de

atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes (com o *hurley*, corpo ou mão, inclusive, podendo segurar a bola), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ser tocado dentro de sua pequena área.

HURLING SUPER 11S¹³

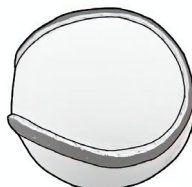
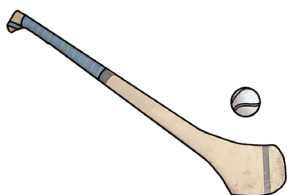
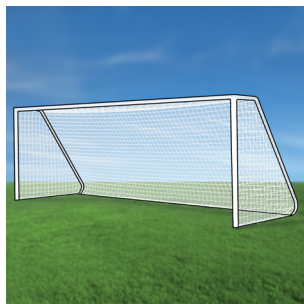
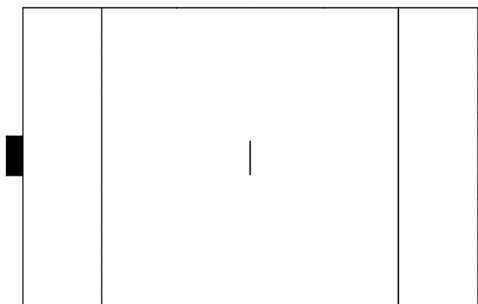


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (91,4 por 48,5 metros), em superfície macia. A metade do campo é demarcada por uma linha curta e cada meio-campo é dividido por uma linha posicionada a 18,3 metros da respectiva linha de fundo, definindo a zona de ataque ou defesa de cada equipe. Em vez dessa linha, é possível utilizar uma área semelhante à grande área do futebol.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado sobre a linha de fundo, com 6,5 metros de largura e 2,5 metros de altura.

¹³ A versão reduzida do *hurling/camogie* para mulheres é disputada 12x12, chamada (12-a-side).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola, chamada *sliotar*, semelhante à de *field tennis*, mas mais pesada. Além disso, as nervuras são salientes e não equiparadas à superfície do diâmetro da bola. Os jogadores a manuseiam principalmente a partir de um taco, chamado *hurley* ou *camán*, que consiste num cabo com uma área arredondada na frente, semelhante ao formato de uma raquete. Os jogadores utilizam também capacete com máscara. O goleiro utiliza os mesmos equipamentos, exceto uniforme de cor diferente.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 11 jogadores de linha, sendo 10 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Dependendo da gravidade da falta cometida, o infrator pode ser suspenso por alguns minutos do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se houver empate, o jogo é decidido em uma disputa de 5 pênaltis por equipe. Se o empate persistir, é disputado um tempo extra até que alguma equipe marque um gol.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *set play* (disputa), pelo qual dois jogadores de cada equipe, cada dupla em disputa ombro a ombro, no centro do campo, disputam a bola lançada no solo pelo árbitro. No segundo tempo e após os pontos, o jogo também reinicia com o *set play*. Após faltas ou saídas de bola, ela é repostada a partir do chão. Para tanto, o atacante golpeará a bola no chão ou a levantará em um único movimento com o *hurley*, golpeando-a em sequência ou a conduzindo (*tap and go*). Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não a tocou por último. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último, pela defesa, é repostada pela equipe atacante, a partir de um tiro lateral próximo à linha de fundo (semelhante ao escanteio do futebol; 3 atacantes ficam sobre a linha de 18,3 metros, o goleiro fica abaixo do travessão e 2 ficam de cada lado do gol, sobre a linha de fundo; os demais ficam na outra metade do campo). Quando a última equipe a tocar a bola que sai pela linha de fundo é a de ataque, é repostada pela defesa de dentro da pequena área. Neste caso, o cobrador pode lançar a bola para o alto com a mão, golpeando-a com o *hurley*. Nas faltas em geral, a reposição é realizada do

local onde ocorreram. Porém, se ela ocorrer dentro da zona de defesa, sobre uma tentativa de lançamento a gol, o time que a sofreu cobra um pênalti do centro da linha de 18,3 metros, sendo defendido apenas pelo goleiro. Se a falta ocorrer na zona de defesa, mas não em uma tentativa de lançamento a gol, a equipe atacante realiza a cobrança da linha de 18,3 metros oposta. Nenhum jogador pode tocá-la antes que cruze o meio-campo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos a partir de golpes com o *hurley* ou com a mão aberta, desde que, neste último caso, seja a partir de uma bola aérea lançada por outrem (*volleying*, semelhante à cortada do voleibol). Se o gol for feito de golpe realizado por um jogador que detinha a posse de bola dentro da zona de ataque, vale 3 pontos. Se for de fora, vale 5 pontos. Se for um *volleying* com a mão ou *hurley* dentro da zona de ataque, vale 4 pontos. Se for fora, vale 6 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente a partir da cabeça do *hurley*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos. Com o *hurley*, o jogador pode golpear uma bola no solo, no

ar e lançada ao ar pela mão ou pelo próprio *hurley*, a qualquer altura. Pode também ilimitadamente manter a posse ou correr conduzindo a bola no solo ou equilibrada ou quicando sobre o *hurley*. Qualquer forma de uso do *hurley* que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Pode ainda segurar a bola com uma ou duas mãos, desde que não solte o *hurley*, que não dê mais de 4 passos e/ou não a segure por um tempo máximo próximo a 5 segundos. Em uma posse, pode pegar a bola com a mão até duas vezes, intercalando com o *hurley* (se a recebeu com a mão, pode tocá-la com o *hurley* e segurar mais uma vez com a mão; se a recebeu com o *hurley*, pode pegá-la com a mão, depois com o *hurley*, depois mais uma vez com a mão). Se soltar a bola da mão, não pode pegá-la novamente antes de tocá-la com o *hurley* ou antes que outro jogador a toque. Pode também passar a bola com um tapa, mesmo quando a levanta para si próprio (mas, para o gol, somente pode tapear se a bola for proveniente de outro jogador). Contudo, se o jogador recebeu um passe de mão, não pode realizar outro. Se a bola estiver no chão, pode ser golpeada ou levantada com o *hurley*, mas não com as mãos ou pés. Respeitando as regras de contato com a bola (*hurley* ou mão), o atacante pode segurá-la, protegê-la com o corpo, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem

se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola e recebê-la. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. A partir da posse de bola, a equipe tem um tempo máximo de 30 segundos para finalizar a gol (20 segundos nos últimos 2 minutos de cada período). O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola, e restrito ao ombro a ombro e desde que os envolvidos tenham ao menos um dos pés no chão. Golpes, chutes e excesso de aspereza são contatos faltosos. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos utilizando seu *hurley*, mão ou corpo. Entretanto, é comum que o faça com o *hurley*, em decorrência do risco de levar uma tacada se usar o corpo. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. O contato entre os *hurleys* é comum nas disputas de bola e tentativas de contestações das ações adversárias, mas não deve ser intencional. Qualquer forma de uso do *hurley*

que intencionalmente coloque em risco a integridade dos demais jogadores é considerada faltosa. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes (com o *hurley*, corpo ou mão, inclusive, podendo segurar a bola), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ser tocado na zona de defesa.

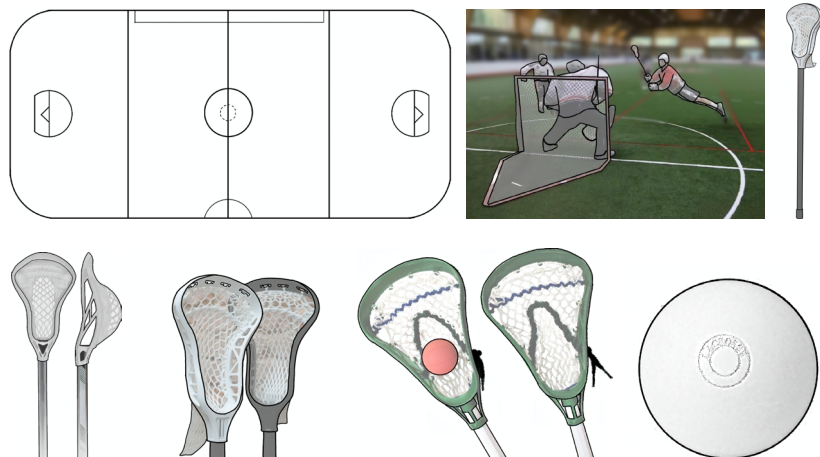
INDOOR LACROSSE (BOX LACROSSE)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (61 por 26 metros), com cantos arredondados, superfície rígida (cimento, madeira) ou macia (grama) e cercada por um muro com pouco mais de 1 metro de altura. A quadra é dividida por uma linha central e cada meia-quadra é também dividida em duas, formando três zonas de tamanho idênticos. A central ou neutra, a de ataque e a de defesa. Ao redor de cada gol há uma área semicircular com 2,83 metros de raio, que é a área do goleiro.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado 3,65 metros à frente de cada linha final, com 1,5 metros de largura e 1,2 metros de altura.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola similar à de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam essencialmente a partir de um taco, chamado *crosse*, que consiste num cabo com uma cesta em formato de pera na frente). A cesta do *crosse* do goleiro é mais larga. Os jogadores utilizam também capacete com máscara e luvas de proteção e o goleiro, além disso, utiliza proteção de corpo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 6 jogadores, sendo 1 goleiro e 5 jogadores de linha. As substituições são ilimitadas. Dependendo da gravidade da falta cometida, o infrator pode ser suspenso por alguns minutos do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos

extras de 15 minutos quantos forem necessários, até que uma equipe marque um gol, tornando-se vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off* (cara a cara, confronto), pelo qual um jogador de cada equipe disputa a bola posicionada no centro da quadra. Conseguindo a bola, podem a carregar ou lançar a um companheiro. O *face-off* é utilizado também no início de cada período e após os gols. Quando acontece uma falta ou violação ou a bola ultrapassa o muro lateral ou de fundo, a equipe beneficiada (que não cometeu a falta/violação) ou que não a tocou por último antes de sair, a repõe a partir de um tiro livre (adversários devem manter certa distância) do local. Duas exceções: se a reposição de uma bola que sai pela linha de fundo é da defesa, é realizada pelo goleiro, de dentro de sua área; se, após um lançamento a gol, a bola bate na baliza e sai direto sobre um muro, a reposição é feita pela própria equipe de ataque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos a partir de lançamentos feitos com a cesta do *cross* e desde que o atacante esteja dentro da zona de ataque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns

condicionantes: quando a equipe adquire a bola na meia-quadra de defesa, deve levá-la à meia-quadra de ataque em, no máximo 10 segundos; após ultrapassar a linha central, não podem retornar com bola à meia-quadra de defesa; nenhum atacante pode adentrar a área do goleiro com bola ou, mesmo que sem bola, de forma a beneficiar-se desta entrada; nenhum defensor pode permanecer mais de 4 segundos dentro da área do goleiro; nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver segurando seu *crosse*.

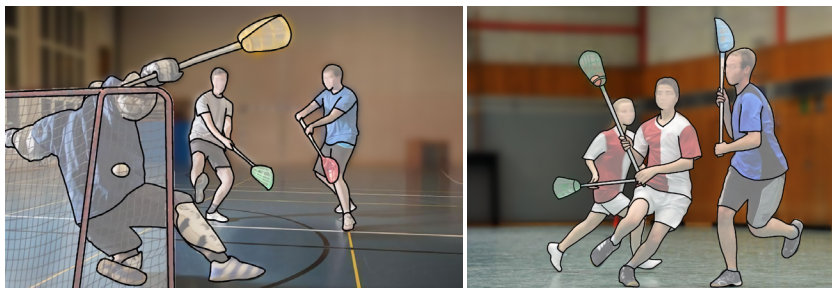
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita a partir da cesta do *crosse*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos, embora não seja proibido tocar a bola com o corpo, exceto as mãos. Com a bola na cesta do *crosse*, o atacante pode segurá-la, protegê-la, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Na proteção da bola, os atacantes podem utilizar qualquer parte do *crosse* e do corpo, inclusive as mãos (sem segurar o *crosse* adversário). Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Quando a bola está no chão, podem pôr a cesta do *crosse* sobre ela, mas apenas como parte do movimento para apreendê-la e levantá-la. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, bloquear

(fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Exceto para disputar ou proteger a bola e no caso dos corta-luzes, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. A equipe deve finalizar, desde a posse de bola, no máximo, em 30 segundos. O goleiro também utiliza o *crosse*, mas pode também impulsionar a bola com o corpo e mãos (mas não podem apreender com as mãos), desde que esteja dentro da sua área. Dentro dela, não pode ser tocado e nem ter seu *crosse* tocado e se sair dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Esse contato deve ser feito com o corpo ou braços, desde que ambas as mãos estejam segurando o *crosse* e que seja abaixo do pescoço e acima do quadril, pela frente ou pelo lado do adversário e desde que este esteja com a bola ou próximo dela em uma disputa pela sua posse. Golpes, chutes e contatos com um braço que não está segurando o *crosse* são ilegais. Excesso de aspereza no contato, inclusive lançando ou prensando o adversário no muro, também é considerado falta. Os jogadores podem também estabelecer contato entre os *crosses*, desde que

envolva o jogador com posse de bola ou próximo à bola, quando de sua disputa. O jogador não pode fazer contato com o adversário ou *crosse* adversário utilizando a parte do *crosse* que fica entre suas duas mãos. Exceto no caso de disputas de bola, os defensores não podem estabelecer contato físico intencional com os atacantes. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro também utiliza taco, mas pode também defender com qualquer parte do corpo, inclusive as mãos, desde que esteja dentro de sua área.

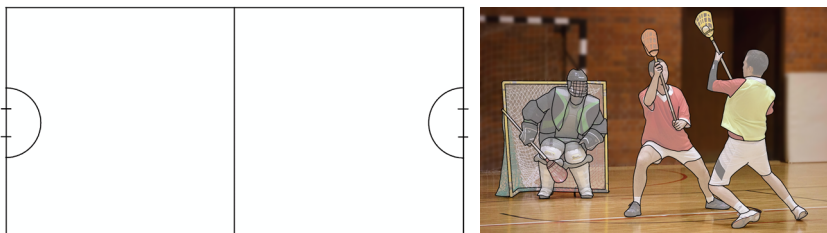
INTERCROSSE

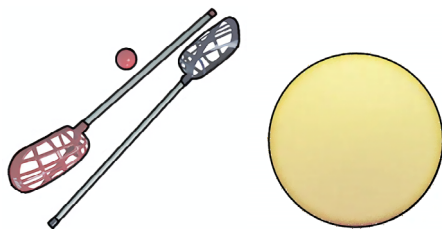


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida e dividida por uma linha central. À frente de cada gol, há um semicírculo com 2,75 metros de raio, que é a área do goleiro. 9 metros à frente de cada gol há uma pequena linha, chamada linha penal.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo, com 1,2 metros de largura e 1,2 metros de altura.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola similar à de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam essencialmente a partir de um taco, chamado *crosse*, que consiste num cabo com uma cesta em formato de pera na frente). O *crosse* do *intercrosse* é mais leve e maleável que o do *lacrosse* e o *crosse* do goleiro é idêntico ao dos jogadores de linha. O goleiro utiliza também capacete com máscara e proteção de corpo em geral.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 5 jogadores, sendo 1 goleiro e 4 jogadores de linha. As substituições são ilimitadas. Dependendo da gravidade da falta cometida, o infrator pode ser suspenso por alguns minutos do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se houver empate, é realizado um tempo extra de 5 minutos, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se o empate persistir, é realizado um novo tempo extra de 5 minutos. Se o empate persistir, o jogo é decidido por pênaltis.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pelo goleiro ou jogadores de linha da equipe vencedora do sorteio, a partir da área do goleiro. Ambas as equipes devem estar em sua meia-quadra. Esse mesmo procedimento é utilizado após os gols e no início de cada período (pela equipe que não iniciou o período anterior). Quando a bola sai pela linha de fundo, sendo tocada por último involuntariamente por um defensor, é repostada pela equipe adversária a partir da linha lateral, próxima à linha de fundo (semelhante ao escanteio do futebol). Se é lançada voluntariamente para fora da linha de fundo pelo defensor, a equipe adversária cobra um pênalti. Se o último a tocá-la é um atacante, é repostada pela equipe de defesa a partir da área do goleiro. Se a bola sai pela linha lateral, é repostada do local pela equipe que não foi a última a tocá-la, a partir de um passe livre. Quando acontece uma falta ou violação cometida pela equipe em sua meia-quadra de defesa, a equipe adversária repõe a bola em jogo a partir da linha lateral mais próxima. Se a violação ou falta ocorre é cometida na meia-quadra de ataque da equipe, o adversário repõe a bola do local. Em todas as cobranças, os defensores devem manter certa distância do cobrador. Se a falta ocorre sobre um jogador que estava em ato de lançamento da bola ao gol ou se é a 10ª ou subsequente falta da equipe infratora naquela metade do jogo (somando o 1º e o 2º ou o 3º e o 4º períodos), a equipe beneficiada cobra um pênalti. Para tanto, a partir da marca penal, o atacante pode lançar direto a gol ou conduzir bola, fazendo fintas e lançando a gol no momento que desejar, desde que o

faça em, no máximo, 5 segundos e que o movimento de deslocamento seja contínuo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos a partir de lançamentos feitos com a cesta do *crosse*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: na meia-quadra de defesa, a equipe é obrigada a realizar marcação individual (cada defensor deve estar a, no mínimo, 2 metros de um atacante com ou sem bola) e não pode realizar dobras de marcação; nenhum atacante pode adentrar a área do goleiro; nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver segurando seu *crosse*.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente a partir da cesta do *crosse*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos. Contatos da bola com o corpo somente são permitidos se foram sem intenção. Com a bola na cesta do *crosse*, o atacante pode segurá-la, protegê-la, carregá-la (apenas correndo, não sendo permitido andar com a bola), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Entretanto, tem um limite máximo de 5 segundos em posse de bola. Enquanto está parado com

posse de bola, o atacante pode pivotar. Retirando o pé de apoio, é obrigado a correr ou passar ou lançar a bola a gol. O atacante com bola pode protegê-la posicionando seu corpo entre o defensor e ela, mas não pode usar os braços, o *crosse* ou qualquer movimento para fazê-lo. Nenhum jogador pode usar o corpo para proteger uma bola sem posse. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Quando a bola está no chão, o jogador pode pôr a cesta do *crosse* sobre ela, garantindo sua posse. Se estiver em seu meio-campo de defesa, reinicia o jogo do local. Se estiver no meio-campo de ataque, reinicia o jogo a partir da linha lateral mais próxima do local onde apreendeu a bola que estava no chão. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Exceto no caso dos corta-luzes, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. A equipe deve finalizar, desde a posse de bola, no máximo, em 30 segundos. O goleiro também utiliza o *crosse*, mas tocá-la intencionalmente com o corpo se estiver dentro de sua área (mas não pode apreendê-la com as mãos). Pode também andar com a bola, desde que dentro de sua área. Fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) pode ser defendido, mas, na meia-quadra de defesa, a equipe é obrigada a realizar marcação individual (defensor deve estar, o mínimo, a 2 metros de um atacante com ou sem bola) e não pode realizar dobras. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, desde que estejam com ambas as mãos no *crosse*, que não estabeleçam contato físico ou entre os *crosses* e que não retire o *crosse* da posse do adversário. Contudo, se o defensor estiver em posição defensiva entre o atacante com bola e o gol, pode manusear seu *crosse* de forma a tentar impedir passes e lançamentos a gol. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando (flutuação permitida apenas na meia-quadra de ataque). Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras (dobras permitidas somente na meia-quadra de ataque). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro também utiliza taco, mas pode também defender com qualquer parte do corpo, inclusive as mãos, desde que esteja dentro de sua área.

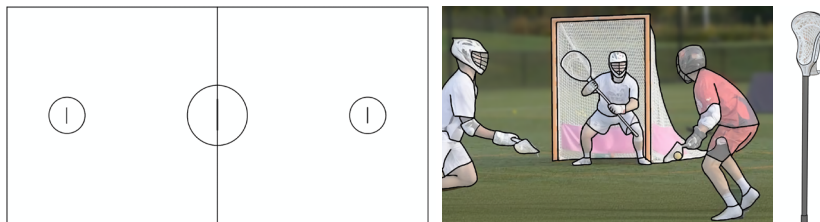
LACROSSE 6V6 (LACROSSE 6S OU LACROSSE SIXES OU SIXES LACROSSE)

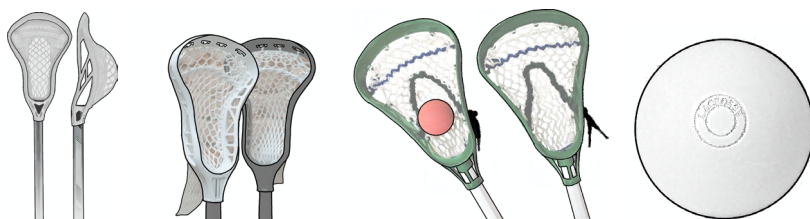


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (70 por 36 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada gol é circundado por uma área circular com 3 metros de raio, que é a área do goleiro.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado 10 metros à frente de cada linha final, com 1,8 metros de largura e 1,8 metros de altura.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola similar à de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam essencialmente a partir de um taco chamado *crosse*, que consiste num cabo com uma cesta em formato de pera na frente. A cesta do *crosse* do goleiro é mais larga. Os jogadores utilizam também capacete com máscara e luvas de proteção e o goleiro, além disso, utilizam proteção de corpo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 6 jogadores, sendo 1 goleiro e 5 jogadores de linha. As substituições são ilimitadas. Dependendo da gravidade da falta cometida, o infrator pode ser suspenso por alguns minutos do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 8 minutos cada, vencendo a equipe com mais gos ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 4 minutos quantos forem necessários, até que uma equipe marque um gol, tornando-se vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off* (cara a cara, confronto), pelo qual um

jogador de cada equipe disputa a bola posicionada no centro do campo. Conseguindo a bola, podem a carregar ou lançar a um companheiro. O *face-off* é utilizado também no início dos demais períodos do jogo. Após um gol, o goleiro deve pegar a bola e tem 5 segundos para repô-la em jogo, passando-a ou conduzindo-a para fora de sua área. Quando a bola ultrapassa a linha lateral ou de fundo, a equipe que não a tocou por último a repõe do local em que saiu (exceto se muito próximo ao gol, distanciando-se um pouco dele) por meio de um passe livre (adversários devem permanecer a certa distância). Após violações e faltas, em regra, realiza-se um tiro livre (passe ou lançamento a gol) do local, com os adversários a certa distância.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos a partir de lançamentos feitos com a cesta do *crosse* e desde que o atacante esteja no meio-campo de ataque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: em qualquer momento do jogo, a equipe deve manter, no mínimo, 1 jogadores no meio-campo de defesa, além do goleiro, e 1 jogador no meio-campo de ataque. Se descumprir essa regra, a equipe comete um impedimento; quando a equipe

está com bola no meio-campo de ataque, não pode retorná-la ao meio-campo de defesa; nenhum atacante pode entrar na área do goleiro adversário e nenhum defensor pode permanecer dentro dela por mais de 4 segundos; nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver segurando seu *crosse*.

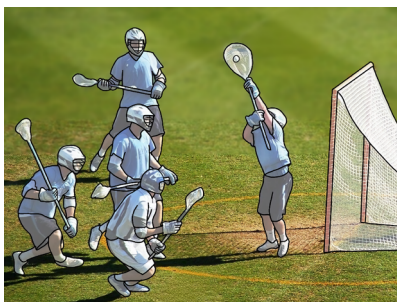
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita a partir da cesta do *crosse*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos, embora não seja proibido tocar a bola com o corpo, exceto as mãos. Com a bola na cesta do *crosse*, o atacante pode segurá-la, protegê-la, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Na proteção da bola, os atacantes podem utilizar qualquer parte do *crosse* e do corpo, inclusive as mãos (sem segurar o *crosse* adversário). Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Quando a bola está no chão, podem pôr a cesta do *crosse* sobre ela, mas apenas como parte do movimento para apreendê-la e levantá-la. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse.

Exceto para disputar ou proteger a bola e no caso dos corta-luzes, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. A partir da posse de bola, a equipe tem um máximo de 45 segundos para finalizar. O goleiro também utiliza o *crosse*, mas pode também impulsionar a bola com o corpo e mãos (mas não podem apreender com as mãos), desde que esteja dentro da sua área. Dentro dela, não pode ser tocado e nem ter seu *crosse* tocado e se sair dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Esse contato deve ser feito com o corpo ou braços, desde que ambas as mãos estejam segurando o *crosse* e que seja abaixo do pescoço e acima do quadril, pela frente ou pelo lado do adversário e desde que este esteja com a bola ou próximo dela em uma disputa pela sua posse. Golpes, chutes e contatos com um braço que não está segurando o *crosse* são ilegais. Excesso de aspereza no contato também é considerado falta. Os jogadores podem também estabelecer contato entre os *crosses*, desde que envolva o jogador com posse de bola ou próximo à bola, quando de sua disputa. O jogador não pode fazer contato com o adversário ou *crosse* adversário utilizando a parte do *crosse* que fica entre suas duas mãos. Exceto no caso de disputas de bola, os defensores não podem

estabelecer contato físico intencional com os atacantes. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro também utiliza taco, mas pode também defender com qualquer parte do corpo, inclusive as mãos, desde que esteja dentro de sua área.

LACROSSE (FIELD LACROSSE)¹⁴

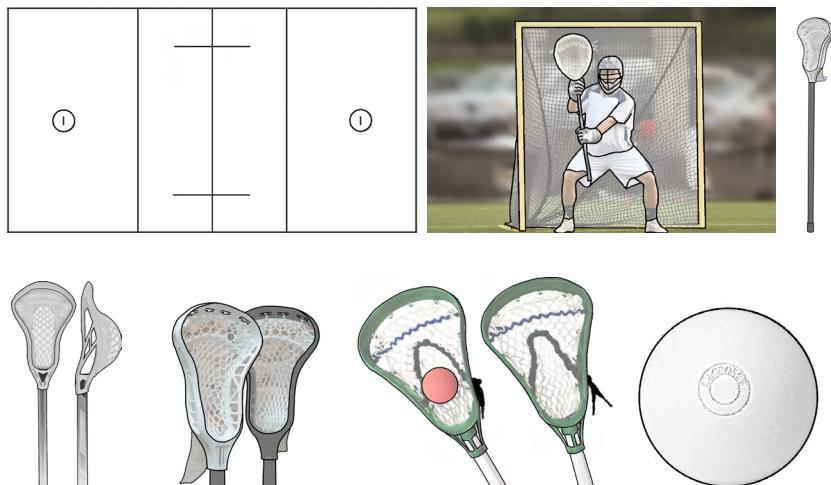


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (110 por 60 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada meio-campo é também dividido por uma linha posicionada a 30 metros da linha final, formando as respectivas áreas de gol. Cada gol é circundado por uma área circular com 3 metros de raio, que é a área do goleiro.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado 12 metros à frente de cada linha final, com 1,8 metros de largura e 1,8 metros de altura.

¹⁴ O *indigenous north american stickball* é um ancestral do *lacrosse*, mas não se caracteriza como um jogo esportivo contemporâneo com regras institucionalizadas.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola similar à de *field tennis*. Os jogadores a manuseiam essencialmente a partir de um taco chamado *crosse*, que consiste num cabo com uma cesta em formato de pera na frente. A cesta do *crosse* do goleiro é mais larga. Os jogadores utilizam também capacete com máscara e luvas de proteção e o goleiro, além disso, utilizam proteção de corpo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 10 jogadores, sendo 1 goleiro e 9 jogadores de linha. As substituições são ilimitadas. Dependendo da gravidade da falta cometida, o infrator pode ser suspenso por alguns minutos do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se houver empate, são realizados tantos tempos extras de 4 minutos quantos forem necessários até que uma equipe marque um gol, tornando-se vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off* (cara a cara, confronto), pelo qual um jogador de cada equipe disputa a bola posicionada no centro do campo. Conseguindo a bola, podem a carregar ou lançar a um companheiro. A equipe deve manter 3 jogadores na área de ataque, 3 na área de defesa (além do goleiro) e dois nas laterais. O reinício de jogo em cada período varia conforme a situação da bola ao final do período anterior, mas, a regra geral é que inicie também com um *face-off*. Após um gol, também se realiza um *face-off*. Quando a bola ultrapassa a linha lateral, a equipe que não a tocou por último cobra um lateral. Quando a bola sai pela linha de fundo, é repostada pela equipe do jogador mais próximo do local em que saiu. Cobra-se daquele mesmo local, exceto se muito próximo ao gol, devendo distanciar-se dele. Após violações e faltas, em regra, realiza-se um tiro livre (passe ou lançamento a gol) do local, com os adversários a certa distância.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos a partir de lançamentos feitos com a cesta do *crosse* e desde que o atacante esteja dentro da área de gol de ataque.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: em qualquer momento do jogo, a equipe deve manter, no mínimo, 3 jogadores no meio-campo de ataque e 3 jogadores no meio-campo de defesa, além do goleiro. Se descumprir essa regra, a equipe comete um impedimento; quando a equipe está com bola na área de gol de ataque pode retornar até a linha central, mas não ao meio-campo defensivo; nenhum atacante pode entrar na área do goleiro adversário e nenhum defensor pode permanecer dentro dela por mais de 4 segundos; nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver segurando seu *crosse*.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita a partir da cesta do *crosse*, que deve ser segurado pelo cabo com uma ou duas mãos, embora não seja proibido tocar a bola com o corpo, exceto as mãos. Com a bola na cesta do *crosse*, o atacante pode segurá-la, protegê-la, carregá-la (andando ou correndo), passá-la (inclusive para o goleiro) ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento. Na proteção da bola, os atacantes podem

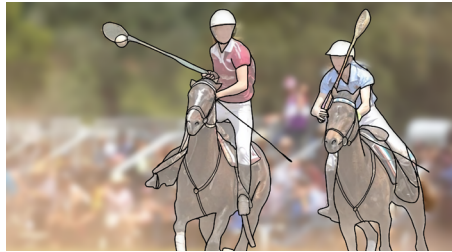
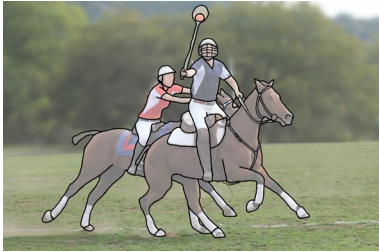
utilizar qualquer parte do *crosse* e do corpo, inclusive as mãos (sem segurar o *crosse* adversário). Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Quando a bola está no chão, podem pôr a cesta do *crosse* sobre ela, mas apenas como parte do movimento para apreendê-la e levantá-la. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Exceto para disputar ou proteger a bola e no caso dos corta-luzes, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque, mas os jogadores não podem realizar jogo passivo. O goleiro também utiliza o *crosse*, mas pode também impulsionar a bola com o corpo e mãos (mas não pode apreender com as mãos), desde que esteja dentro da sua área. Dentro dela, não pode ser tocado e nem ter seu *crosse* tocado e se sair dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos

(pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Esse contato deve ser feito com o corpo ou braços, desde que ambas as mãos estejam segurando o *crosse* e que seja abaixo do pescoço e acima do quadril, pela frente ou pelo lado do adversário e desde que este esteja com a bola ou próximo dela em uma disputa pela sua posse. Golpes, chutes e contatos com um braço que não está segurando o *crosse* são ilegais. Excesso de aspereza no contato também é considerado falta. Os jogadores podem também estabelecer contato entre os *crosses*, desde que envolva o jogador com posse de bola ou próximo à bola, quando de sua disputa. O jogador não pode fazer contato com o adversário ou *crosse* adversário utilizando a parte do *crosse* que fica entre suas duas mãos. Exceto no caso de disputas de bola, os defensores não podem estabelecer contato físico intencional com os atacantes. O defensor pode também tentar tirar a bola do atacante, derrubando-a e pode bloquear passes e arremessos. Se conseguir derrubar a bola, pode disputá-la. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante

ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro também utiliza taco, mas pode também defender com qualquer parte do corpo, inclusive as mãos, desde que esteja dentro de sua área.

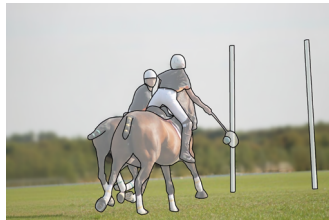
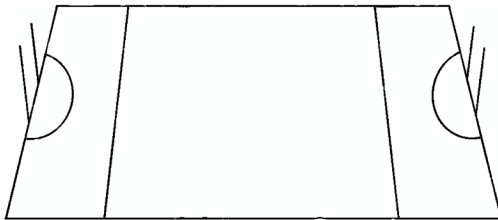
POLOCROSSE

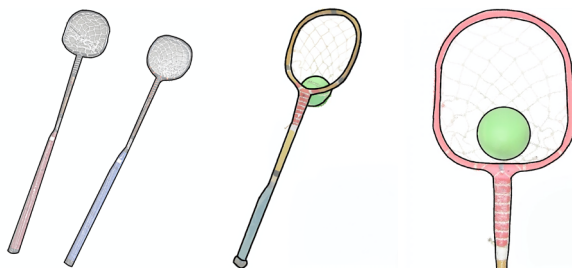


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (146,5 por 55 metros), em superfície macia, dividido por duas linhas paralelas às linhas de fundo, delas distantes 27,5 metros, chamadas linhas de pênalti. Formam as áreas de marcação de gols. À frente de cada gol, há um semicírculo com 10 metros de raio.

Alvo: é o gol, que trata-se de um alvo vertical posicionado em cada linha de fundo, com 2,5 metros de largura e 5 metros de altura.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola similar à de *field tennis*, mas um pouco maior e com pouco mais do dobro do peso. Os jogadores a manuseiam a partir de um implemento chamado raquete, que consiste num cabo com uma cesta em formato redondo. A profundidade deve ser suficiente para acomodar a bola por completo. Os jogadores utilizam também capacete.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 3 jogadores de linha, sendo obrigatoriamente um defensor, um atacante e um meio campista, todos montados sobre equinos. Substituição de jogadores e equinos são obrigatórias a cada período de jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 8 períodos de 8 minutos cada, chamados *chukkas*, vencendo a equipe com mais gols ao final. Se houver empate, o último período continua até que alguma equipe marque um gol.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola na linha central do campo,

próximo à linha lateral. Cada equipe enfileira-se ao lado da outra, de frente para o árbitro posicionado fora da linha lateral. O árbitro lança a bola no meio delas e qualquer jogador pode apanhá-la no ar ou no chão. Esse mesmo procedimento é utilizado no início de cada período e após os gols. Quando a bola ultrapassa a linha lateral, a equipe que não a tocou por último cobra um lateral (passe livre do local em que saiu). Bolas que saem pela linha de fundo ou que, após uma tentativa falha de gol, permanecem na área, são repostas pela equipe de defesa, por meio de um passe livre a partir do ponto central da linha de pênalti. No caso de um defensor lançar intencionalmente a bola para fora de sua linha de fundo, a equipe atacante cobra um pênalti. Após violações e faltas, em regra, realiza-se um tiro livre (passe ou lançamento a gol) do local, com os adversários a certa distância. Em faltas cometidas pela defesa dentro de sua área de defesa, a equipe atacante cobra um pênalti. Para tanto, a bola deve estar sobre o ponto central da linha pênalti e um defensor pode estar entre a bola e o gol, desde que a, no mínimo, 10 metros de distância da bola e fora do semicírculo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, ultrapassando por completo as traves. Os gols somente podem ser feitos pelo atacante da equipe, a partir de lançamentos feitos com a cesta da raquete e de dentro da área de marcação de gols e fora do semicírculo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pela área central do campo, mas somente o atacante da equipe pode entrar na área de ataque e somente o defensor pode entrar na área de defesa. Nenhum jogador pode entrar nos semicírculos. Nenhum jogador pode adentrar a área de ataque com bola. Ou deve adentrá-la sem bola e nela receber um passe ou, se estiver em posse de bola, deve lançá-la contra o solo estando fora da área, apanhando-a novamente, agora dentro da área.

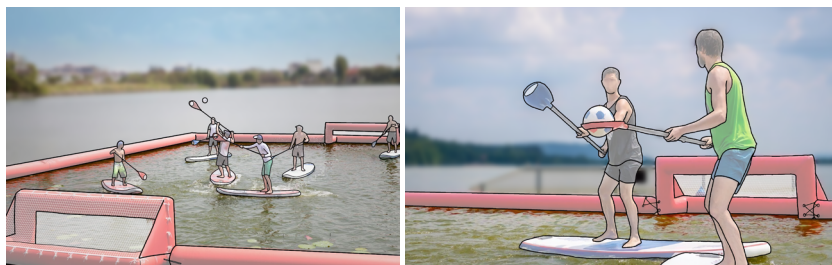
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita a partir da cesta da raquete, que deve ser segurada pelo cabo com a mão direita (jogadores canhotos devem comunicar a arbitragem antecipadamente) e sempre ao lado direito do equino (se pegar a bola do seu lado esquerdo, deve cruzar a raquete sobre o equino o mais rápido possível). Com a bola na cesta da raquete, o atacante pode segurá-la, carregá-la (andando ou correndo), quicá-la, passá-la ou lançá-la a gol, parado ou em deslocamento (neste último caso, se for o atacante e dentro da área). Podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.) e ultrapassar o defensor e infiltrar. Quando a bola está no chão, podem apanhá-la com a rede, desde que tenha preferência, ou seja, que esteja de frente para bola e que ela esteja ao seu lado direito. No caso de o adversário também estar na linha da bola, tem preferência o que está mais próximo. Se estiverem à mesma distância, a disputam. Sem a bola, os atacantes podem se desmarcar, abrir linhas de passe,

abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição lado a lado com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Esse contato deve ser feito ombro a ombro e desde que os equinos estejam lado a lado, com objetivo de fazer o adversário diminuir a velocidade ou mudar a direção, ou mesmo de roubar-lhe a bola. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. O defensor pode bater com sua raquete na do atacante, para tirar-lhe a bola ou evitar que a pegue, desde que se utilize somente de movimentos de baixo para cima. Qualquer movimento que coloque em risco a integridade física dos jogadores ou equinos é considerado faltoso. O defensor pode também bloquear passes e arremessos e recuperar-se se for ultrapassado. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em

direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo, desde que não cruze repentinamente a linha de um atacante em movimento) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

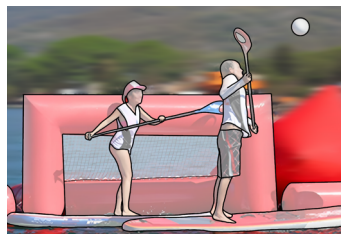
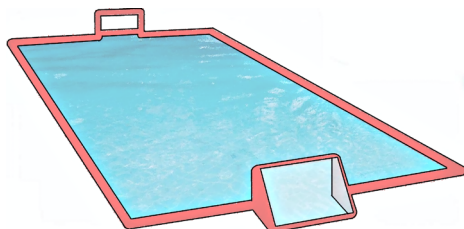
STAND UP PADDLE POLO (SUP POLO)

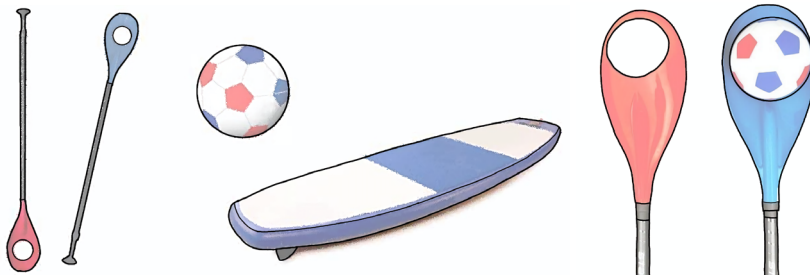


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina ou parte dela (ou ambiente aquático natural com águas paradas), retangular (25 por 20 metros) e com um mínimo de profundidade que não gere risco aos jogadores quando caem da prancha. É dividida ao meio por uma linha central.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 90 centímetros de altura contados da superfície da água, por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football* em peso e tamanho. Todos os jogadores devem estar em pé sobre suas pranchas de *stand up paddle*. Para se deslocar, utilizam remos (de uma só pá), próprios para o *stand up paddle polo*. Tratam-se de remos cuja pá é um pouco mais côncava que o normal, formando uma espécie de concha ou cesta com um buraco no meio para que a bola encaixe e a água possa escorrer enquanto o jogador carrega a bola.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Nenhum jogador pode atuar como se fosse um goleiro. Cada equipe pode substituir apenas um jogador em cada metade do jogo. Se um jogador comete faltas violentas, pode ser suspenso do jogo por 1 minuto, deixando sua equipe em inferioridade durante esse tempo. Se a violência for reincidente ou excessiva, o jogador pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Em caso de empate, disputa-se um tempo extra de 5 minutos. Se o empate persistir, realiza-se uma disputa de pênaltis.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar com sua prancha tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada por apenas um jogador de cada equipe. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da proximidade do seu gol. Todos os jogadores da equipe que fez o gol devem estar em sua metade da quadra. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral ou de fundo, é reposta a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que saiu. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso ao gol do local onde ocorreu. Faltas ou violações que impedem uma clara chance de gol são punidas com um pênalti para equipe ofendida. O pênalti é cobrado com arremesso da meia-quadra, sem defesa.

DINÂMICA FUNCIONAL:

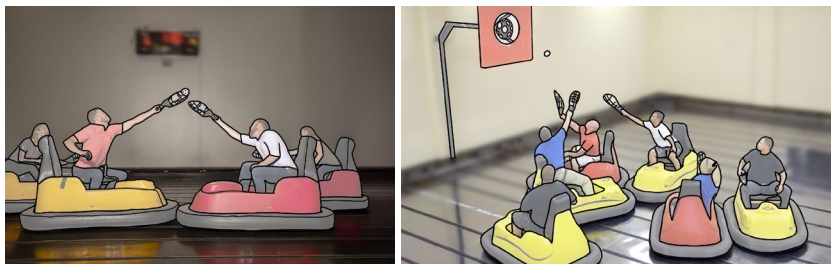
Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo o gol adversário. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas nenhum jogador pode ficar parado à frente do seu gol, sem estar remando.

Dinâmica do ataque: todos os jogadores devem estar em pé na sua prancha. Se cair dela, se agachar ou ajoelhar, o jogador não pode participar do jogo até que esteja em pé sobre ela novamente. A manipulação da bola é feita exclusivamente com o remo. Contatos intencionais entre os remos são proibidos. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, conduzi-la (permitindo o deslize da prancha enquanto a segura ou lançando-a para frente a pegando-a novamente). Se a bola para sobre a prancha, o jogador deve pegá-la com o remo o quanto antes. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Qualquer contato intencional entre as pranchas também é proibido e um jogador não pode tocar a prancha alheia com o corpo ou remo. Contato intencional entre os remos também é proibido. Os defensores podem desarmar ou roubar a bola conduzida pelo atacante, quando este lança à frente para tentar pegar novamente. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro, pode disputar rebotes e bolas sem posse. O defensor não pode permanecer à frente do gol sem remar, de forma que atue como se fosse um goleiro.

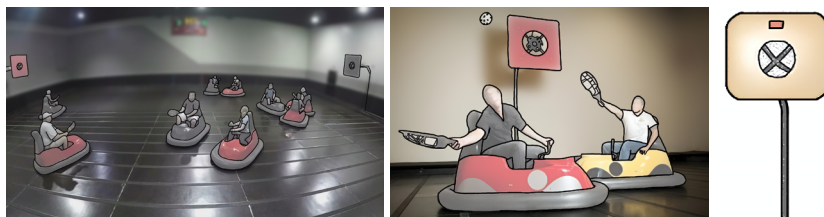
WHIRLYBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (30 por 15 metros, aproximadamente), dividida por uma linha central. A superfície é condutora de eletricidade e, por isso, diferentemente das pistas tradicionais de “tromba-tromba”, não há grade aérea para que os carrinhos de locomovam.

Alvo: é um alvo propriamente dito, que se trata de um círculo vertical (buraco) de aproximadamente 40 centímetros de diâmetro, posicionado no centro de uma tabela vertical de aproximadamente 1,20 por 1,20. A parte mais caixa do alvo/buraco encontra-se a aproximadamente 2,40 metros do solo. Cada tabela fica posicionada centralizadamente um pouco à frente da respectiva parede de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena e leve, similar à de *field tennis* ou *pickleball*. Os jogadores a manuseiam essencialmente a partir de um taco em formato de colher, chamado de raquete, que consiste num cabo curto com uma abertura superior em formato cônico para encaixe da bola, circundada por uma cesta em formato oval na frente.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 5 jogadores de linha, sem diferenciação de papéis entre eles e todos pilotando *whirlybugs*, que são carrinhos elétricos estilo “tromba-tromba”. Cada jogador pilota seu próprio carrinho (com manivela e não volante) com uma mão, enquanto a outra segura a raquete e nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver em seu carrinho e preso ao cinto de segurança. Se um jogador bate intencionalmente por trás no carrinho alheio, é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. As substituições são

ilimitadas, mas somente possíveis nos intervalos de jogo (se houverem).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura entre 1 e 3 períodos de 15 a 30 minutos cada. Conforme estabelecido pelo regulamento da competição, vence a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola lançada pelo árbitro no centro da quadra. Os jogadores devem estar com seu carrinho encostado na respectiva parede de fundo e, assim que a bola é lançada pelo árbitro, todos podem disputá-la. Se houver um segundo período, inicia com bola, a partir de passe livre realizado do fundo da quadra, a equipe que estava com bola no final do período antecedente. Após os gols ou qualquer paralização, a equipe que o sofreu ou que tem direito à bola também inicia com passe livre do fundo da quadra. A bola não sai de jogo e, portanto, não há cobrança de lateral ou fundo. Também não há cobrança de faltas e violações, pois o jogo não é paralisado quando elas ocorrem (o árbitro simplesmente atribui a pontuação à equipe ofendida, exceto no caso de um jogador ou equipe ultrapassar o tempo-limite de posse, tendo que passar a bola para a outra equipe).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no alvo posicionado no centro da tabela. Os lançamentos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, tendo diferentes pontuações: acertos feitos a partir de lançamentos realizados à frente da linha central valem 2 pontos; acertos feitos a partir de lançamentos realizados de trás da linha central valem 3 pontos. Faltas contam pontos à equipe ofendida: 4 pontos por colisões com excesso de velocidade ou intencionalmente por trás ou por utilizar os pés contra o carrinho adversário ou parede; 2 pontos por tocar a bola com a mão (exceto se ela ficar presa na raquete ou cair dentro do carrinho, devendo ser inserida com a mão dentro da raquete), por levantar-se do assento ou sair do carrinho ou por tentar pegar uma bola dominada por um adversário no chão ou contra seu carrinho (raquete sobre a bola, prendendo-a contra a superfície).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente a partir da cesta da raquete. Enquanto está com bola na raquete, o jogador pode manter sua posse e deslocar-se livremente, mas não pode esconder a bola de qualquer maneira (usando a mão ou prensando a bola contra o carrinho, por exemplo) e não pode permanecer com a bola por mais de 20 segundos. Se a

bola está no chão, o jogador pode pegá-la, inserindo sua raquete sobre ela. Pode levantá-la com um movimento de baixo para cima ou prensando-a no carrinho, desde que o faça rapidamente. Pode também golpear a bola que está no chão. Com a bola, ainda, pode passar (direto ou quicado), lançar ao alvo, realizar manobras com o carrinho, fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição, carrinho a carrinho, com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, obstruindo a passagem do defensor e ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola), trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar rebotes e bolas sem posse. Os pés devem permanecer todo o tempo dentro do carrinho. A equipe, a partir do momento que adquire a posse da bola, tem o máximo de 1 minuto para finalizar (30 segundos nos 2 minutos finais do jogo).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato entre os carrinhos, desde que não com excesso de velocidade e não realizado por trás. Os defensores podem bloquear passes a lançamentos a gol, mas não podem tirar a bola

da raquete adversária e nem estabelecer contato entre as raquetes. Contato físico entre os jogadores também é proibido. Quando um jogador está pegando uma bola no chão, não pode sofrer interferência, ou seja, o defensor não pode tocar seu carrinho e nem tentar roubar a bola. Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza e pode recuperar-se, retomando a marcação. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os pés devem permanecer todo o tempo dentro do carrinho.

REFERÊNCIAS

- AMERICAN BICYCLE POLO ASSOCIATION. Disponível em: <https://bicyclepolo.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: COSTA, M. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BEACH POLO CUP DUBAI. Disponível em: <https://www.beachpolocup.com/copy-of-history-of-beach-polo>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CAMANACHD ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.shinty.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CAMOGIE ASSOCIATION. Disponível em: <https://camogie.ie/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CHICAGO SPORT & SOCIAL CLUB. Disponível em: <https://chicagosocial.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE POLO. Disponível em: <http://www.cbpolo.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- DEEPERBLUE. Disponível em: <https://www.deeperblue.com/what-the-puck-ice-hockey-upside-down/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- DIAGONAL VIEW. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=58sa4r5k0zk%2F>. Acesso em: 01 ago. 2021.

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES. Disponível em: <https://educacionfisicaigna.blogspot.com/2014/03/el-mazaball.html#.YCLJFuhKjIU>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ELKSSPORT. Disponível em: <https://elksport.com/blog/mazaball/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERAÇÃO DE PATINAGEM DE PORTUGAL. Disponível em: <https://fpp.pt/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION. Disponível em: <https://www.ffe.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE POLO. Disponível em: <https://www.francepolo.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE D'INTER-CROSSE. Disponível em: <https://fiicofficial.wordpress.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERATION OF INTERNATIONAL BANDY. Disponível em: <https://www.worldbandy.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERATION OF INTERNATIONAL POLO. Disponível em: <https://www.fippolo.com>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE HÓQUEI. Disponível em: <http://www.fphoquei.pt/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FINER FILMS. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TCX519dwizo>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FLOORBALL BRASIL. Disponível em: <https://www.floorball.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

GAELIC ATHLETIC ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.gaa.ie/my-gaa/world-gaa/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

HOCKEY GODS. Disponível em: <http://hockeygods.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ICEHOCKEY UNDER ICE. Disponível em: <https://www.facebook.com/IcehockeyUnderIce>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INDEPENDENT.IE. Disponível em: <https://www.independent.ie/sport/gaelic-games/hurling/hurling-super-11s-explained-eight-new-rules-pitch-size-and-scoring-system-36333468.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL BEACH POLO ASSOCIATION. Disponível em: <http://internationalbeachpoloassociation.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL FEDERATION OF BROOMBALL ASSOCIATIONS. Disponível em: <https://www.internationalbroomball.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL FLOORBALL FEDERATION. Disponível em: <https://floorball.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL HOCKEY FEDERATION. Disponível em: <http://fih.ch/?redirect=internal>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION. Disponível em: <https://www.iihf.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL INLINE SKATER HOCKEY FEDERATION. Disponível em: <https://www.iishf.com/frames.php>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL POLOCROSSE COUNCIL. Disponível em: <https://www.internationalpolocrosse.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL RINGETTE FEDERATION. Disponível em: <https://irfringette.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL SEGWAY POLO ASSOCIATION. Disponível em: <http://www.segpolo.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

- INTERNATIONAL STREET & BALL HOCKEY FEDERATION.
Disponível em: <http://isbhf.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- INTERNATIONAL UNICYCLING FEDERATION. Disponível em:
<https://unicycling.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- KILDONAN SPONGE HOCKEY LEAGUE. Disponível em: <http://spongee.kildonansports.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- LACROSSE BRASIL. Disponível em: <https://medium.com/lacrosse-brasil>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- LACROSSE SCOTLAND. Disponível em: <https://www.lacrossescotland.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- MAILONLINE. Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3539608/Divers-gather-play-game-extreme-ice-hockey-match-taking-place-freezing-water-BENEATH-layer-ice.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. (Coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen, 2009.
- MUCKERMAN, A. The magical world of upside down underwater ice hockey. *BBC*. Disponível em: <https://www.bbc.com/reel/video/p0795xc5/the-magical-world-of-upside-down-underwater-ice-hockey>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- NORTH AMERICAN HARDCOURT BIKE POLO ASSOCIATION.
Disponível em: <https://nahbpa.gitbook.io/nah-ruleset-2019/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PIEFCITOS. Disponível em: <https://piefcitos.com/2019/04/30/skate-bottle-nuestro-proyecto/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

- POLO VELO. Disponível em: <https://www.polo-velo.net/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- PROYECTO ECOEDUCATIVO SKATE-BOTTLE. Disponível em: <https://view.genial.ly/5ccc2b1db97e30f5d612c31>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- RINGETTE CANADA. Disponível em: <https://www.ringette.ca/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- SPONGEE 2022 WORLD CHAMPIONSHIPS. Disponível em: <https://worldspongehockeychampionships.ca/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- SURF MEXICO. Disponível em: <http://suppolo.net/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- TAFADMADRID. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4iDaHNjBkac>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.
- UNION CYCLISTE INTERNATIONALE. Disponível em: <https://www.uci.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- UNITED STATES POLO ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.uspolo.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- WHIRLYBALL NOVI. Disponível em: <https://www.whirlyballmichigan.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- WINNIPEG BALL HOCKEY LEAGUE. Disponível em: <https://www.winnipegballhockey.com/teams/?u=MBHA&s=hockey>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- WORLD ELEPHANT POLO ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.elephantpolo.com/index.php>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD LACROSSE. Disponível em: <https://worldlacrosse.sport/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD SKATE. Disponível em: <http://www.worldskate.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD UNDERWATER FEDERATION. Disponível em: <https://www.cmas.org/sport>. Acesso em: 01 ago. 2021.

SOBRE O AUTOR

Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) (2018). Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) (2008). Graduado em Licenciatura Plena em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) (2002). Graduado em Direito pela Universidade Paranaense (UNIPAR) (2015). É professor adjunto do Curso de Educação Física (oferta regular) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Ciências no Movimento Humano da Universidade Federal do Amazonas (PPGCiMH-UFAM), Coordenador do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física (UEA/CNPq) e Coordenador do Programa de Extensão Centro de Jogos Esportivos de Bola da Universidade do Estado do Amazonas (CEJEB-UEA). Estuda e pesquisa a Educação Física e o esporte em perspectiva pedagógica, Epistemológica e sociocultural, com ênfase nos jogos esportivos de bola, Pedagogia do esporte e Políticas públicas de esporte.

título Jogos esportivos de disputa
de bola: jogos de bola ao
alvo com implemento

autor Felipe Canan

tipografias Bebas Neue
Noto Serif

número de páginas 317

Julho de dois mil e vinte e cinco, dezessete anos da publicação
de *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz*, de
Pierre Parlebas.



para conhecer mais da *editoraUEA* e de nossas publicações,
acesse o qr code abaixo



ueaeditora



A Coleção Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola apresenta uma teorização geral e um catálogo amplo de jogos esportivos de bola, ou seja, jogos com regramento oficial, que adotam um objeto (normalmente uma bola) intermediador entre os adversários e necessário para se atingir uma pontuação. Compõe-se especialmente pela descrição funcional de cada jogo, ou seja, de como o jogo é jogado, contribuindo para incrementar a intervenção de professores de Educação Física e enriquecer a cultura esportiva da sociedade. Cada volume trata de uma ou algumas categorias de jogos esportivos de bola semelhantes, sempre precedidas de uma teoria geral que as fundamenta. O Volume 5 dedica-se à descrição funcional da categoria de jogos de disputa e bola ao alvo com implemento, cujos exemplos mais difundidos são o *hockey*, o *polo* e o *lacrosse*, incluindo todas as suas variações.



editora
UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO