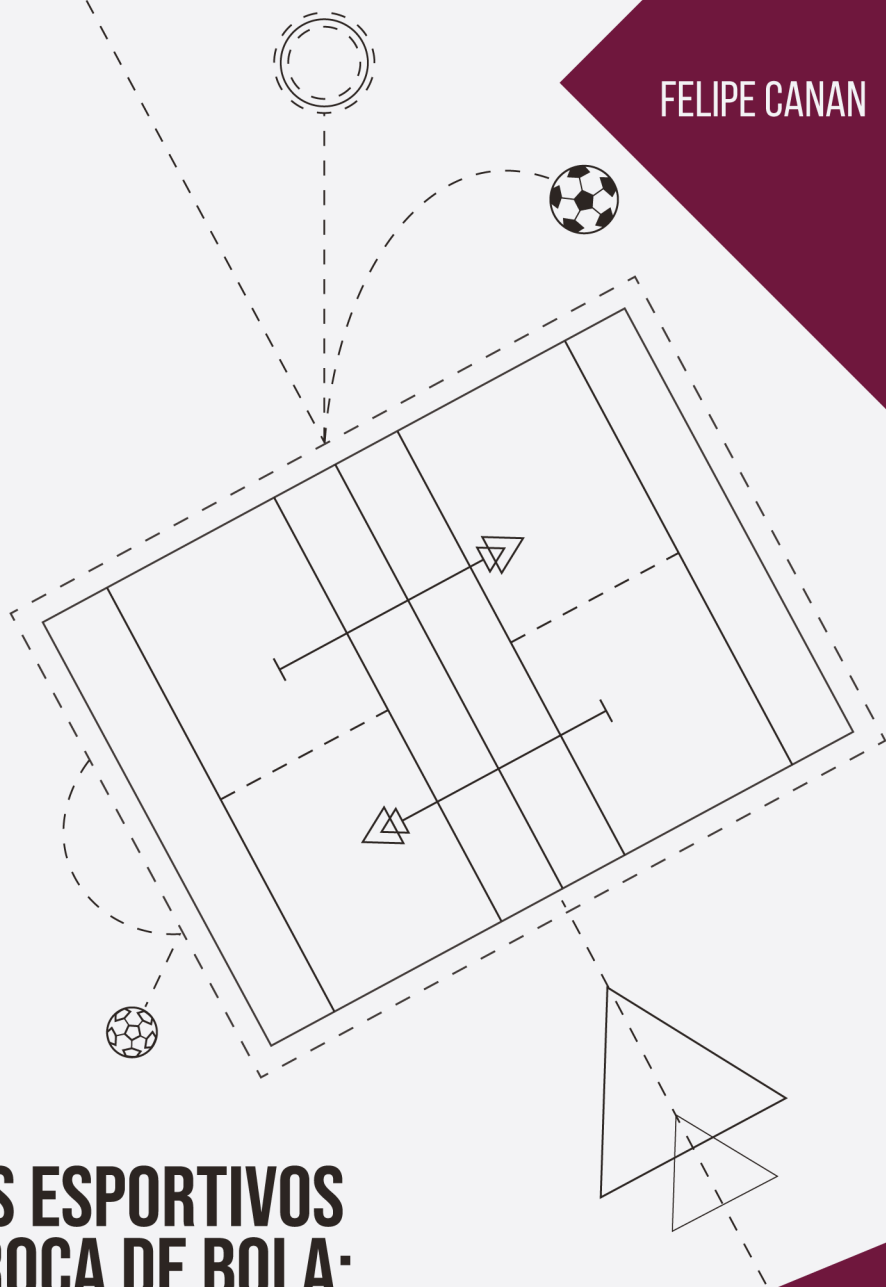


GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 7

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA:

TEORIA GERAL, JOGOS DE DEVOÇÃO COM OS PÉS,
JOGOS DE ACERTO NO ADVERSÁRIO E JOGOS
DE BOLA AO ALVO



editora
UEA

**JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA
DE BOLA: TEORIA GERAL,
JOGOS DE DEVOLUÇÃO COM
OS PÉS, JOGOS DE ACERTO NO
ADVERSÁRIO E JOGOS DE BOLA
AO ALVO**

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 7

**JOGOS ESPORTIVOS
DE TROCA DE BOLA:
TEORIA GERAL, JOGOS DE DEVOLUÇÃO
COM OS PÉS, JOGOS DE ACERTO NO
ADVERSÁRIO E JOGOS DE BOLA
AO ALVO**

 *editora*
UEA

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

Iasmim Rodrigues
Diagramação

Renata Baltazar
Sindell Amazonas
Revisão

Emynna Cavalcante Guimarães
Yan Carlos Souza da Silva
Ilustrações

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

C213g
2026

Canan, Felipe

Jogos esportivos de troca de bola: teoria geral, jogos de devolução
com os pés, jogos de acerto no adversário e jogos de bola ao alvo. Guia
funcional dos jogos esportivos de bola v.7 / Felipe Canan. – Manaus
(AM): Editora UEA, 2026.

367 p.: 21 cm [E-book]

Formato PDF

ISBN 978-85-7883-801-0

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola. 3. Educação física. I.Título.

CDU 1997-796:1

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



editoraUEA

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	10
Apresentação	10
TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA	26
Características gerais dos jogos esportivos de troca de bola	26
Princípios ou intenções táticas	33
Fases do jogo	46
Papéis e subpapéis sociomotores	56
Regras de ação	61
Classificação dos jogos esportivos de troca de bola	71
JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE DEVOLUÇÃO DA BOLA COM OS PÉS	95
Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação com os pés e quadra dividida	97
<i>Footbag 4-Square</i>	97

Jogos esportivos de troca, devolução, manipulação com os pés e rede	104
<i>Footbag net</i> (simples e duplas)	104
<i>Footvolley</i> (Futevôlei)	112
Futnet (<i>Football Tennis</i> ou <i>Soccer Tennis</i>) (simples, duplas e trios)	119
Futsac (simples e duplas)	127
<i>Jokgu</i>	135
<i>Padbol</i>	142
<i>Sepaktakraw</i> (<i>Regu, Double e Beach</i>) (duplas, trios e quartetos)	151
<i>Shuttlecock Sport</i> (simples, duplas e trios)	160
<i>Teqball</i> (simples e duplas)	169
JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE ACERTO NO ADVERSÁRIO	176
Jogos esportivos de troca, acerto no adversário e manipulação com as mãos	178
Jogos esportivos de troca, acerto no adversário, manipulação com as mãos e quadra dividida	178
Contrataque	178
<i>Datchball</i>	185

<i>Dodgeball cloth</i>	196
<i>Dodgeball foam</i>	208
<i>Dodgebee (dodge disc)</i>	218
Queimada	227
<i>Ultimate dodgeball (sky zone ultimate dodgeball)</i>	236
<i>Völkerball (zweifelderball) (indoor e beach)</i>	245
Jogos esportivos de troca, acerto no adversário, manipulação com as mãos e quadra comum	254
<i>Lagori (Lagoori ou Dikori ou Pittu ou Pithu ou Pitto ou Lingorcha ou Lingochoa ou Palli Patti ou Satoliya)</i>	254
Jogos esportivos de troca, acerto no adversário e manipulação com implemento e quadra comum	265
<i>Vx (V2 ou Rock-It-Ball) (simples e quintetos)</i>	265
JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO	274
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo e manipulação com as mãos	275
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo, manipulação com as mãos e quadra dividida	275
<i>Cubalón (Cubalon)</i>	275

<i>Guts</i>	284
<i>Hitball (Hit Ball)</i>	290
<i>Krachtbal (Kraftball)</i>	297
<i>Pallapugno (Pallone Elastico)</i>	303
<i>Ritinis (Ritiny's, Rypka, Rifle ou Katilka)</i>	312
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo, manipulação com as mãos e quadra comum	318
<i>Goubak</i>	318
<i>Nigbol</i>	325
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo, manipulação com os pés e quadra dividida	332
<i>New Fut (Pebolim Humano ou Metegol Humano)</i>	332
<i>Subsoccer</i>	338
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo e manipulação com implemento	342
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo, manipulação com implemento e rede	342
<i>Ketball (simples e duplas)</i>	342
Jogos esportivos de troca, bola ao alvo, manipulação com implemento e quadra dividida	350
<i>Air Hockey</i>	350

REFERÊNCIAS **356**

SOBRE O AUTOR **366**

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 conseqüente 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	Jogos de bola ao cesto Jogos de bola ao alvo Jogos de bola a uma área específica Jogos com múltiplos alvos	Jogos de manipulação da bola com as mãos Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de invasão Jogos de espaço comum	Jogos individuais
Jogos de troca de bola	Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário (ou jogos de devolução de bola) Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário (ou jogos de acerto no adversário) Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo (ou jogos de bola ao alvo)	Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento Jogos de manipulação da bola aérea com implemento Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de rede Jogos de quadra dividida Jogos de parede Jogos de quadra comum	Jogos semicoletivos Jogos propriamente coletivos

<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 pitch 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 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>	<p>Jogos propriamente coletivos</p>

Fonte: o autor

Pelo Quadro 1, 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 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 (móbil), 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-se 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. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns àquele 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) e as próprias possibilidades motrizes (passes, lançamentos ou rebatidas de variados tipos, com variadas trajetórias e alturas). 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 inicialmente apresenta uma teoria geral dos jogos esportivos de troca de bola, especificando conceitos gerais, suas diferenças em

relação a outras categorias de jogos esportivos, suas características gerais (fases do jogo, papéis e subpapéis, princípios ou intenções táticas e regras de ação mais comuns) e suas subcategorias.

Na sequência, especificamente, dedica-se a três subcategorias: jogos de devolução da bola com os pés, jogos de acerto da bola no adversário e jogos de bola ao alvo. Os jogos de devolução da bola são aqueles em que o objetivo é tentar derrubar a bola no chão defendido pelo adversário (quicando uma ou mais vezes, conforme a regra de cada jogo), independentemente da quadra ser dividida, comum, com rede ou parede. No caso específico, são apresentados somente os jogos em que a manipulação da bola é realizada, regra geral, com qualquer parte do corpo, exceto os membros superiores. Como a superfície corporal normalmente predominante para manipulação é o pé, são chamados de jogos de devolução da bola com os pés. O exemplo mais comum é o *footvolley*, mas existem outros também difundidos, como o *sepaktakraw* e o *teqball*.

Os jogos de acerto da bola no adversário, como o próprio nome já deixa claro, são aqueles em que o objetivo é acertar a bola em um adversário, sendo popularmente conhecidos no Brasil como jogos estilo “queimada”. Na maioria dos casos, depois de acertar no adversário, a bola deve tocar no chão e, caso o jogador acertado (ou um companheiro de equipe) consiga segurá-la antes que isso aconteça, não é “queimado”. Os exemplos mais comuns são a própria queimada e o *dodgeball*.

Os jogos de bola ao alvo, por sua vez, são aqueles cujo objetivo é acertar a bola em um alvo defendido pelo adversário. Contudo, não se pode perder de vista que, antes de serem jogos de bola ao alvo, são jogos de troca de bola. Dessa forma, atingindo o alvo ou não, a equipe é obrigada a enviar a possibilidade de posse de bola ao adversário e este não pode impedir o envio. Ou seja, a equipe defensora obrigatoriamente tem que aguardar a equipe atacante finalizar seu ataque.

Os jogos de troca de bola e acerto dela no alvo se diferenciam dos jogos de bola ao alvo propriamente ditos e dos jogos de disputa de bola e acerto dela no alvo. Os jogos de bola ao alvo propriamente ditos, que tem como exemplos bem difundidos, o *golf* e o *bowling*, são aqueles cujo único objetivo dos jogadores é atingir a bola no alvo, sem qualquer dinâmica de ação anterior a esse objetivo. Os jogos de disputa de bola e acerto dela no alvo, que tem como exemplos bem difundidos o *football association* e o *handball*, são aqueles em que os adversários podem impedir a finalização ou até mesmo recuperar a bola antes que a finalização ao alvo aconteça, pois a regra permite a participação simultânea de ambas as equipes sobre a bola, isto é, a disputa da bola.

Não há muitos jogos tão difundidos na categoria de jogos de troca de bola e acerto dela no adversário, sendo um exemplo talvez um pouco mais notório o *air hockey*, em decorrência de sua prática recreativa. Além dele, é de se notar que o *new fut* foi bastante praticado durante o período da pandemia Covid-19. De qualquer forma, tanto nos jogos de troca de bola e acerto dela

no adversário, quanto nos jogos de acerto da bola no adversário predomina a manipulação da bola com as mãos e a quadra dividida. Nos jogos de devolução da bola com os pés, são mais comuns aqueles que utilizam rede entre as equipes. A quantidade de jogadores varia em todos os casos, sendo comum aos jogos de troca de bola de maneira geral a existência de diferentes versões do mesmo jogo, na maioria dos casos, uma individual (normalmente chamada de simples) e uma de duplas.

Destaca-se que os jogos *Jianzi Net*, *Kickit Tennis* e *Kickit Badminton* (jogos de devolução com os pés), *Prison Ball* (jogo de acerto da bola no adversário) e *Balle à la Main*, *Bilu*, *Quidisc* (ou *Coolerdisc* ou *Disc Set*) (jogos de troca de bola e acerto dela no alvo), embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos de troca de bola relativos às subcategorias citadas dentro dos parênteses, tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados e sem um regramento oficial (são jogos populares/tradicionais ou didáticos/predesportivos ou recreativos) e, por isso, não são componentes da amostra descritiva desta Coleção.

TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA

CARACTERÍSTICAS GERAIS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA

Jogos esportivos de troca de bola são aqueles que têm como essência a obrigatoriedade de transferência da possibilidade de posse de um móbil (que na maioria dos casos é uma bola e, portanto, doravante será chamado de bola), para o adversário, tendo em vista que este não consiga efetivamente adquirir a posse. Ou seja, ao mesmo tempo em que se envia possibilidade de posse de bola ao adversário, se busca dificultar essa posse. Além disso, diferentemente dos jogos esportivos de disputa de bola, nos jogos de troca de bola não há a possibilidade de uma equipe interferir na posse de bola adversária.

Em outras palavras, para que uma equipe tenha a posse da bola, deve aguardar que a outra a envie. Hernández Moreno (2005) denomina essa característica como participação alternada sobre a bola. Enquanto nos jogos esportivos de disputa de bola a participação dos jogadores é simultânea (justamente porque a regra permite a disputa da bola), nos jogos esportivos de troca de bola, uma equipe obrigatoriamente precisa aguardar

a finalização da ação ofensiva do adversário para poder intervir sobre a bola.

Obviamente a equipe que aguarda a bola ser enviada para sua possibilidade de posse pode realizar contramedidas para diminuir as chances de não conseguir recebê-la. Para tanto, ocupará da melhor forma possível o espaço da quadra, tentará bloquear a bola, se utilizará de tantos golpes quanto forem possíveis, aguardará a bola estar na melhor condição possível para ser golpeada etc., tudo de acordo com o as regras de cada jogo. Por mais paradoxal que seja essa dinâmica de ter que enviar a bola ao adversário, mas ao mesmo tempo tentar dificultar que ele consiga recebê-la, basta pensar na dinâmica de ação de diferentes jogos esportivos dessa categoria.

No *field tennis*, por exemplo (jogo de devolução, com rede e individual ou semicoletivo¹), o atacante procura golpear a bola contra um espaço vazio ou no contrapé do adversário; no *volleyball* (jogo de devolução, com rede e coletivo), a equipe prepara o ataque para golpear com força e/ou contra um espaço vazio e/ou explorando o bloqueio (intencionalmente tentando fazer a bola tocar no bloqueio adversário e cair fora de quadra) e/ou enquanto a defesa está desprevenida; no *squash* (jogo de devolução, com parede e individual ou

1 Jogos semicoletivos são aqueles em que, embora uma dupla ou mais jogadores componham a mesma equipe, eles não podem trocar passes ou interagir de alguma outra maneira substancial. Mais detalhes a respeito podem ser encontrados no tópico 1.2 do presente Volume.

semicoletivo), o atacante busca fazer a bola rebatida da parede frontal cair em um espaço vazio ou no contrapé do adversário ou, ainda, tocar em outra parede para confundir o adversário; no *dodgeball* (jogo de acerto no adversário), a equipe busca lançar a bola contra o adversário, de modo que ele não consiga segurá-la antes que caia no chão; no *hitball* (jogo de acerto ao alvo), a equipe golpeia a bola com força a um espaço vazio da meta e desviando do bloqueio.

Nota-se que em todos os exemplos, mesmo que concernentes a diferentes subcategorias de jogos esportivos de devolução de bola, o jogador/equipe deve transferir a posse de bola ao adversário, ao mesmo tempo em que tenta dificultá-la. Assim fica claro que uma equipe não transfere a posse, mas sim a possibilidade de posse à equipe adversária. A equipe defensora, por sua vez, nada pode fazer além de se preparar para receber a bola enviada pela equipe atacante.

Outra característica marcante dos jogos esportivos de troca de bola é que, na regra geral, uma equipe comete uma falta quando falha em enviar a bola à adversária, garantindo um ponto a esta. Como o envio da bola ao adversário é obrigatório, a equipe é punida se não o fizer. Tendo em conta essa dinâmica obrigatória e constante de troca de bola, o domínio e manutenção da bola são bastante limitados, de forma que, na maioria dos casos, a equipe somente pode golpear a bola (sem retenção ou condução) ou permanecer em sua posse por poucos segundos.

Essa peculiaridade faz com que as ações com bola devam ser rápidas e precisas, aumentando a importância do componente técnico, ou seja, dos gestos motores, nesses jogos. Diferentemente dos jogos esportivos de disputa de bola, nos jogos de troca um erro técnico normalmente significa a falha no envio da bola ao adversário e, conseqüentemente, a atribuição de um ponto à equipe adversária. Isso não significa que deixem de ser jogos pautados em problemas táticos, até porque esta é uma das características elementares daquilo que aqui tem se denominado “jogos esportivos de bola”. Contudo, em comparação aos jogos de disputa, há, de modo geral, menos complexidade tática e maior importância do acerto técnico nos jogos de troca.

Ao mesmo tempo, cada jogo *per se* apresenta suas peculiaridades. A lógica interna supra apresentada leva em conta a generalização. Como acontece com qualquer critério de classificação, elementos diferentes são abrangidos dentro de uma mesma categoria, tendo em conta suas similaridades, mas jamais desconsiderando-se que apresentam também suas especificidades. Scaglia (2011) denomina as similaridades como tendências integrativas e as diferenças como tendências autoafirmativas. Ao mesmo tempo em que um jogo pode ter algumas tendências integrativas em alguns aspectos (objetivo do jogo, por exemplo) em relação a alguns outros jogos, pode ter tendências integrativas em outros aspectos (forma de manipulação da bola, por exemplo) em relação a outros jogos. O *footvolley*, por exemplo, é

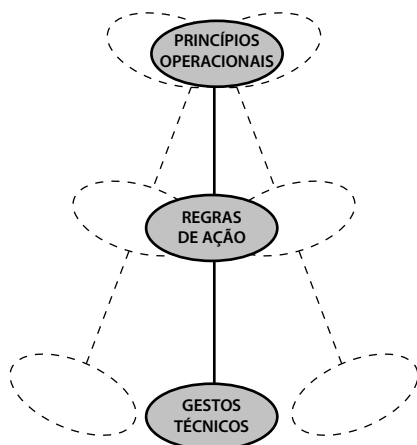
similar (tendência integrativa) ao *volleyball* no que diz respeito ao objetivo do jogo, mas é diferente (tendência autoafirmativa) do *volleyball* em relação à forma de manipulação da bola. Ao mesmo tempo, distancia-se do *football association* no que diz respeito ao objetivo do jogo, mas dele se aproxima quando o critério é a forma de manipulação da bola.

Não há, assim, uma verdade universal em termos de classificação e o que está se levando em consideração aqui para reunir um grupo de esportes sob a alcunha de “jogos esportivos de troca de bola”, é a dinâmica de ação, pois se compreende que ela, mais do que técnicas de manipulação da bola, determina a lógica interna dos jogos e os comportamentos necessários do jogador para jogar. Essa mesma lógica classificatória é adotada por Thorpe, Bunker e Almond (1986), Werner e Almond (1990), González (2006, 2017), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Rink (2006), Devís Devís e Peiró Velert (2010), Hastie (2010), Sadi (2010), González e Bracht (2012), Launder e Piltz (2013), Canan (2020) e, inclusive, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017).

Esses “comportamentos necessários para jogar” são regidos por um elemento cognitivo primordial que se apresenta antes do jogador executar qualquer ação manipulativa/técnica. Por essa razão, conforme o modelo pendular apresentado por Daolio (2002), tem se compreendido que o elemento de dinâmica, de lógica interna, de tática (adaptação do jogador em relação às imprevisibilidades do jogo; resolução de problemas do

jogo) se apresenta (tanto para compreensão quanto para o ensino do jogo) como um elemento anterior à forma de manipulação de bola (e às respectivas técnicas).

Figura 1: Modelo pendular de possibilidades de variação dos elementos componentes da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola



Fonte: Daolio (2002, p. 103)

Os elementos cognitivos primordiais acima mencionados determinam como o jogador deve se comportar no jogo a cada momento, variando conforme o princípio ou intenção tática geral a ser adotada, a fase do jogo, o papel que exerce e o subpapel em que se encontra. Em todos os casos, ainda que o jogador não tenha plena consciência desses elementos cognitivos primordiais, ele intuitivamente os aciona dentro do jogo e, a partir deles, molda seu comportamento. Greco (2013)

denomina esse elemento intuitivo de conhecimento tático processual, ao passo que o elemento consciente é chamado de conhecimento tático declarativo. Mitchell, Oslin e Griffin (2006) tratam respectivamente como conhecimento dentro do jogo (*in-game knowledge*) e conhecimento sobre o jogo (*about-game knowledge*).

Apesar de independentes, esses conhecimentos se complementam. Um treinador pode ter conhecimento declarativo, mas não processual, por exemplo. Sabe o que deve ser feito, mas não consegue fazer dentro do jogo. Um jogador pode ter conhecimento processual, mas não declarativo. Sabe fazer, mas não necessariamente sabe verbalizar o que deve ser feito quando está fora do jogo. Aquele que detém ambos os conhecimentos, assim, têm maiores chances de ter melhores performances. Entretanto, ambos os conhecimentos não são automaticamente adquiridos, mas sim, assim como acontece com a técnica, aprendidos, desenvolvidos, treinados.

Daí a importância de se compreender e adotar um sistema classificatório consistente, tendo em conta que entre um jogo e outro, em relação às tendências integrativas (Scaglia, 2011), há transferibilidade de conhecimentos, ou seja, um jogo contribui para compreensão, aprendizagem e performance do outro (Mitchell; Oslin; Griffin, 2006; Hastie, 2010). Essa transferência, como bem explicam Mitchell, Oslin e Griffin (2006), embora possa acontecer em nível técnico, é sumariamente de ordem tática, pois, enquanto a técnica é específica de cada jogo esportivo de bola (ainda

que algumas habilidades motoras básicas possam ser comuns), a tática, em seu nível mais geral, é comum (Figura 01).

Os elementos comuns, contudo, como já explicado, dizem respeito a jogos esportivos de bola que apresentam tendências integrativas, diferindo-se daqueles que não as apresentam. Por conta dessa diferença de características gerais entre jogos esportivos de bola de diferentes categorias (disputa, troca, rebatida e alvo), os princípios ou intenções táticas, as fases do jogo e as regras de ação acabam sendo outros ou, no limite, se manifestando de forma diferente entre cada uma delas.

PRINCÍPIOS OU INTENÇÕES TÁTICAS

Os princípios operacionais (Bayer, 1994), princípios táticos (Méndez Giménez, 2005), intenções táticas (Martín Acero; Lagos Peñas, 2005), problemas táticos (Mitchell; Oslin; Griffin, 2006) ou princípios-chave (Hastie, 2010) são as regras gerais de comportamento/conduita acionadas para resolver os problemas do jogo a cada momento. Como já visto no modelo pendular de Daolio (2002), antes de utilizar uma técnica específica para realizar uma ação de jogo, o jogador primeiramente identifica que tipo de ação é possível e/ou recomendável realizar (regras de ação). E antes de selecionar a regra de ação, o jogador inicialmente analisa o que deve ser feito naquele momento, qual problema deve resolver (intenção tática).

Dessa forma, em um nível mais elementar, o problema geral de qualquer jogo é como pontuar e, reciprocamente, como evitar a pontuação adversária (exceto nos jogos de alvo sem interação entre adversários, em que um não podem impedir a pontuação do outro). Mas a cada momento do jogo a forma de responder a esses problemas varia. Essa variação pode ir de um nível geral, ao que se chama de princípios táticos (ou seus sinônimos apresentados no parágrafo acima) até situações específicas de cada jogo esportivo de bola.

Por exemplo, enquanto nos jogos esportivos de disputa de bola são bastante difundidos e aceitos os princípios táticos gerais apresentados por Bayer (1994) (no ataque, manter a posse da bola, progredir em direção ao alvo e finalizar; e na defesa, recuperar a bola, dificultar a progressão do adversário e impedir a finalização), princípios ou decisões táticas mais específicos variam conforme cada jogo esportivo (variação entre largura e profundidade no *football association*, criação de situações de isolamento no *basketball* etc.).

Esses princípios mais específicos, contudo, muitas vezes associando-se mais à própria concepção de jogo e estratégia adotada pela equipe do que às características gerais, à essência do jogo em si, operacionalizada pelos jogadores a partir dos princípios táticos gerais. Contudo, enquanto os princípios apresentados por Bayer (1994) aplicam-se com excelência aos jogos esportivos de disputa de bola, sendo continuamente reproduzidos na literatura, quadro semelhante não se encontra em relação aos jogos esportivos de troca de bola.

O próprio Bayer (1994) destaca que os princípios que apresenta para os jogos esportivos de disputa de bola coletivos também se aplicariam ao *volleyball*, exceto os de manutenção e recuperação da posse de bola e oposição à progressão adversária. Além disso, deve-se fazer ressalvas ao princípio de progressão em direção ao alvo e de impedimento da finalização. A progressão é mitigada pela quantidade máxima de três toques e pelo fato de que o alvo (a meia quadra adversária) não está ao alcance da equipe atacante. O impedimento da finalização é impossível. No limite, uma equipe pode tentar imediatamente responder à finalização adversária por meio do bloqueio, mas não pode impedir que a finalização aconteça.

Além disso, se levados a cabo jogos esportivos de troca de bola individuais ou semicoletivos, como o *field tennis* ou o *squash*, por exemplo, os princípios operacionais de Bayer (1994) ficam ainda menos evidentes. Não há manutenção de bola, progressão, recuperação da bola, oposição à progressão ou impedimento da finalização. Há, assim, somente o princípio da finalização. Contudo, os jogos esportivos de troca de bola, em termos de princípios ou intenções táticas, não se resumem à finalização. Por essa razão, é que diferentes autores vêm tentando sugerir diferentes princípios/intenções táticas para essa categoria de jogos esportivos, ainda sem um consenso.

Méndez Giménez (2009) não estabelece princípios táticos comuns aos jogos esportivos de troca de bola (ou rede e parede como a literatura normalmente

denomina) como um todo, mas sim a jogos esportivos de alvo móvel, de quadra dividida e de muro ou parede (que na presente Coleção são tratados como subcategorias dos jogos esportivos de troca de bola). Para os jogos esportivos de alvo móvel, que equivalem ao que aqui se denomina jogos esportivos de troca de bola e acerto no adversário, o autor cita os princípios de: adotar uma posição equilibrada; usar diferentes fintas na defesa; esquivar-se modificando a direção e velocidade de movimento, de forma rápida e inesperada; ter consciência espacial do que acontece ao redor. Em relação aos jogos esportivos de quadra dividida, o autor menciona os seguintes princípios: recuperar a posição básica; explorar os pontos deficientes do adversário; utilizar os pontos próprios fortes e defender os deficientes; fintar a golpear no contrapé adversário. Para os jogos de muro ou parede, o autor sugere os mesmos princípios dos jogos esportivos de quadra dividida, somados de: colocar-se no espaço para não interromper as ações dos companheiros e utilizar os rebotes nas paredes para despistar o adversário.

Os exemplos de princípios mencionados pelo autor, contudo, parecem mais estratégias de jogo do que de princípios gerais em si. Eles não explicam o que efetivamente determina os comportamentos e ações dos jogadores a cada momento. Mitchell, Oslin e Griffin (2006), utilizando a expressão “problema táticos” não os mencionam para a categoria de jogos de troca de bola em si, mas o fazem especificamente ao *volleyball*, *badminton* e *field tennis*, que são exemplos de jogos

de troca de bola. Para a fase de ataque, cujo objetivo é pontuar, mencionam os problemas táticos: preparar ou construir o ataque e/ou criar espaços na quadra adversária; ganhar um ponto; atacar como uma equipe ou dupla. Para a fase de defesa, cujo objetivo é prevenir a pontuação adversária, citam os problemas táticos: defender o espaço da própria quadra; defender-se contra um ataque; defender como uma equipe ou dupla.

Esses mesmos problemas táticos são citados por González, Darido e Oliveira (2017), Roth, Kröger e Memmert (2017), Lima, Franco, Marques Filho e Lima (2021) e Impolcetto e Ginciene (2022). Os últimos acrescentam ainda o problema tático ofensivo de manter o *rally*. Seria um problema a ser resolvido quando os demais (preparar o ataque ou ganhar um ponto) não fossem possíveis (se a equipe não consegue atacar, ao menos pode tentar manter a bola em jogo).

Balbinotti (2006), ao se referir a soluções para problemas táticos presentes no *field tennis*, indica haver golpes de preparação (que visam deslocar o adversário de um lado para o outro ou para frente e para trás ou o obrigando a golpear de *backhand* etc., de forma a criar um espaço vazio na quadra ou estimular um erro adversário) e golpes de definição (que visam finalizar a jogada, sendo feitos com força, com efeito, distantes ou no contrapé do adversário etc. consequentemente muito difíceis de serem defendidos). Essa diferenciação de golpes apresenta uma relação direta com, respectivamente, os problemas táticos de

preparar ou construir o ataque e/ou criar espaços na quadra adversária e de ganhar um ponto, apresentados por Mitchell, Oslin e Griffin (2006).

Hastie (2010) utiliza a expressão princípios-chave para os jogos esportivos de rede e parede, citando para o ataque, ideias semelhantes às de Mitchell, Oslin e Griffin (2006): manter o *rally*; preparar ou construir o ataque; e ganhar um ponto. A ideia geral, segundo o autor, é de que se a lógica do jogo é de devolver a bola à equipe adversária e mesmo que essa devolução não seja a melhor possível, ainda assim cumpre com o objetivo principal do jogo, além de possibilitar ao adversário cometer um erro. Se, por outro lado, a equipe tem boas condições de devolver a bola, deve fazê-lo de forma a dificultar a recepção adversária. Para tanto, o autor sugere que a bola seja enviada para longe do adversário ou para seu lado mais fraco. Para a defesa, o autor cita os princípios de: defender o espaço; antecipar-se à trajetória da bola.

Ao interpretar a soma de proposições dos autores citados, fica aparente uma grande diferença entre os jogos esportivos de troca de bola e os jogos esportivos de disputa de bola: enquanto nos últimos há uma clara diferenciação entre as fases de ataque e defesa, nos primeiros muitas vezes essas fases se confundem. Isso acontece especialmente nos jogos individuais ou semicoletivos, em que a recepção da bola enviada pelo adversário coincide com o ataque dela ao adversário. Ou seja, não há manutenção da posse de bola, mas sim, sua devolução automática assim que é recebida. Devido

a esse fator, percebe-se certas similaridades entre os princípios táticos ofensivos apresentados pelos autores, mas menos similaridades e até certa dificuldade em se conceber os princípios táticos defensivos. Defender e atacar como uma equipe ou dupla, por exemplo, parece se caracterizar mais como uma estratégia do que como um princípio a ser seguido. Defender o espaço e defender-se contra um ataque parecem ideias semelhantes. Ganhar um ponto é o objetivo do jogo e não exatamente um princípio tático².

Levando em consideração o conjunto de deduções e ideias suscitadas pela literatura, a aprendizagem obtida com o esforço de análise e descrição de mais de 140 jogos esportivos de troca de bola feito para a presente Coleção, bem como um exercício reflexivo que leva em conta todas as subcategorias dessa categoria de jogos esportivos de bola (que, diferentemente da maioria dos demais autores, não considera somente os jogos esportivos de devolução da bola, mas também os jogos de acerto no adversário e acerto no alvo), chegou-se à compreensão dos princípios ou intenções táticas apresentados no Quadro 01, já levando em consideração uma reciprocidade entre os ofensivos e os defensivos.

2 Quando os autores mencionam as ações a serem realizadas para resolver cada problema tático, eles ficam um pouco mais evidentes e fazem mais sentido, mas a terminologia utilizada para os denominar gera um pouco de confusão.

Quadro 01: Princípios táticos operacionais ou intenções táticas dos jogos esportivos de troca de bola

De ataque	De defesa
Manter a bola em jogo (manter o <i>rally</i>)	Defender ou ocupar o espaço
Preparar o ataque	Atacar o ataque (antecipar-se)
Finalizar	Impedir que a bola chegue ao alvo (chão, adversário, gol)

Fonte: O autor, com base em Bayer (1994)³, Méndez Giménez (2009), Impolcetto e Ginciene (2022), Roth, Kröger e Memmert (2017) e, especialmente, Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Hastie (2010) e na análise e descrição de mais de 140 jogos esportivos de troca de bola

3 De se notar que, no fim das contas, salvas as devidas proporções, os princípios táticos apresentados no Quadro 01, especialmente os ofensivos, encontram certas similaridades aos apresentados por Bayer (1994) aos jogos esportivos de disputa de bola coletivos. A manutenção do *rally* (jogos de troca) seria equivalente à manutenção da posse de bola (jogos de disputa); a preparação do ataque (jogos de troca) seria equivalente à progressão em direção ao alvo (jogos de disputa); a finalização seria equivalente em ambos (jogos de troca e disputa). No caso da defesa, as similaridades são menores, mas, ainda assim, existentes: defender o espaço (jogos de troca) seria o equivalente a recuperar a posse de bola (jogos de disputa); atacar o ataque (jogos de troca) seria o equivalente a impedir a progressão adversária (jogos de disputa); impedir que a bola chegue ao alvo (jogos de troca) seria o equivalente a impedir a finalização (jogos de disputa).

Ao interpretar os princípios/intenções táticas, deve-se levar em conta que são eles que regem (consciente e/ou intuitivamente) as condutas dos jogadores e cada momento. Dessa forma, quando o jogador tem condições de realizar o melhor golpe possível levando em consideração gerar o máximo de impossibilidade do adversário defender, ele o fará. Se perceber que não tem condições de o fazer, o jogador ao menos tentará realizar um golpe que dificulte a recepção/defesa adversária e, com isso, o impossibilite de desferir um golpe indefensável. Como alternativa restante, se o jogador identifica que não consegue realizar um bom golpe, ao menos ele tentará manter a bola em jogo, a enviando ao adversário para que ela não apenas permaneça em jogo, como também para que gere a possibilidade do adversário cometer um erro e/ou a oportunidade do próprio jogador recebê-la novamente.

Essa dinâmica leva à compreensão de que, além dos golpes de preparação e definição apresentados por Balbinotti (2006), podem ser identificados também golpes de manutenção, mera devolução ou defesa. Neste caso, o jogador não está tentando preparar a situação (o que faria se fosse o caso de golpes de preparação) para, no momento certo, desferir um golpe de definição, mas sim, está tentando simplesmente manter a bola em jogo, para, a partir daí, tentar se recuperar e passar a atuar conforme os demais princípios táticos ofensivos (preparação ou finalização).

Nesse sentido, refletindo sobre os princípios/intenções táticas em si e sobre a reciprocidade do pensamento defensivo em relação ao ofensivo, a ideia básica é que: se o ataque consegue apenas manter a bola em jogo (manter o *rally*), a defesa sabe que ela chegará para si em condições favoráveis de recepção. Para tanto, os defensores têm tempo de se posicionar adequadamente na quadra⁴ (na maioria dos jogos, ocupando a região central), para, subsequentemente, preparar o ataque tendo em vista a melhor finalização possível, dificultando ao máximo ou até mesmo impossibilitando a defesa adversária. Por exemplo, quando, no *volleyball*, uma equipe envia a bola à adversária por meio de uma manchete (golpe em que a bola vai de baixo para cima), esta tem tempo de se posicionar para organizar um ataque que resulta em uma finalização ótima. Se um jogador de *squash*, longe da parede frontal, golpeia uma bola que está quase quicando pela segunda vez e ela vai lenta e alta contra a parede, o adversário tem tempo suficiente de posicionar-se no centro da quadra, acompanhar a trajetória da bola e desferir um golpe difícil de ser defendido (princípio

4 No caso de jogos de devolução de bola ou bola ao alvo, os defensores buscam se posicionar para defender o espaço, ou seja, impedir que a bola toque o chão ou entre no gol, respectivamente. No caso dos jogos de acerto no adversário, os defensores não defendem o espaço, mas, sim, a si mesmos. Contudo, para defenderem-se de ser acertados pela bola ou para ter condições de a apreender, ocupam ordenadamente o espaço da quadra (sabendo que as condições de lançamento da equipe adversária são ruins, os defensores podem se posicionar mais perto do meio da quadra, por exemplo).

da preparação) ou praticamente impossível de ser defendido (princípio da finalização) pelo adversário, que já se encontra desequilibrado e/ou mal posicionado.

De outro modo, se o ataque se encontra no princípio de preparar o ataque, isto é, em uma condição intermediária entre manter a bola em jogo e finalizar (não está simplesmente conseguindo evitar que a bola chegue ao alvo, mas também não está em condições de realizar uma finalização ótima), a defesa, além de tentar ocupar o espaço adequado da quadra, trabalha no sentido de tentar atacar o ataque, ou seja, de se antecipar à ação adversária. É o equivalente ao problema tático que Mitchell, Oslin e Griffin (2006) chamam de defender-se contra um ataque. O exemplo mais característico é o bloqueio do *volleyball*. A equipe defensora, percebendo uma boa condição de ataque adversário, busca antecipar-se ao golpe de ataque, antecipando a movimentação e o salto para tentar atingir o ponto mais alto e/ou preciso a fim de impedir que a bola ultrapasse a rede.

Um saque no *volleyball*, da mesma forma, pode ser compreendido com uma ação que se encontra dentro do princípio de preparar o ataque. Devido à liberdade de ação que o jogador tem, há plenas condições de realizar um saque forçado, mas, em contrapartida, como encontra-se muito distante da rede, é improvável que a bola seja indefensável. Basta a equipe defensora interpretar a trajetória e velocidade da bola e antecipar-se à sua queda, criando, assim, condições de preparar o ataque e finalizar em condições ótimas. Outro exemplo pode ser extraído do *field tennis*, quando um jogador

que se encontra em uma situação desfavorável de estar recebendo uma sequência de golpes de preparação do adversário realizados em seu *backhand* (no contrapé ou “contramão”), consegue, em determinado momento, uma aproximação à rede, antecipando-se a ação adversária e realizando um golpe rápido, semelhante ao bloqueio do *volleyball*. Neste caso, o jogador passou do princípio tático defensivo de evitar que a bola chegue ao alvo para o princípio de atacar o ataque.

Em outro exemplo ainda, quando um jogador de *dodgeball*, percebendo que o adversário que está lançando a bola não é o melhor lançador da equipe, vai à frente da quadra, o “provocando” para que lance a bola contra ele, está abdicando do princípio de ocupar o espaço e passando a atuar sobre o princípio de atacar o ataque.

Por outro lado, quando a equipe atacante se encontra em condições muito favoráveis de finalizar (dificultando ou até impossibilitando a defesa adversária), resta à defesa tentar evitar que a bola chegue ao alvo (chão, adversário ou gol). Normalmente uma equipe se encontra em condições ótimas de finalização justamente quando a defesa já está desequilibrada, ou seja, fora da posição mais adequada e sem ou com poucas condições de atacar o ataque. Cabe à defesa, neste caso, tentar uma ação pautada na velocidade de reação, tentando ao menos evitar que a bola chegue ao alvo, mantendo-a em jogo.

Quando há situações em que a defesa está em condições favoráveis (boa posição em quadra e condições de antecipação), isso normalmente significa que o ataque não tem as condições ideais para uma finalização ótima (ou seja, se a defesa está organizada, a chance de um ataque ser indefensável é menor). Porém, se mesmo com a defesa organizada, o ataque se encontrar em condições ótimas (uma bola bem trabalhada pela equipe no *volleyball*, por exemplo), a probabilidade da defesa não ser suficiente somente com a ocupação de espaço e ataque ao ataque é grande, restando, neste caso, agir com o pensamento de evitar que a bola atinja o alvo.

São exemplos de incidência do princípio de evitar que a bola atinja o alvo: no *field tennis*, quando há um golpe que vai ao fundo da meia quadra de um jogador que se encontra próximo da rede; no *volleyball*, um jogador defende uma bola atacada com muita força pelo adversário e ela voa para o fundo da área livre ao redor da quadra, restando a um companheiro tentar impedir que caia no chão a golpeando para o mais próximo possível da quadra e um terceiro companheiro a devolver sobre a rede por meio de uma manchete; no *dodgeball*, quando a bola lançada pelo adversário toca em um defensor, mas antes dela cair no chão, ele próprio ou um ou mais companheiros, lançando-se ao chão, impedem que ela o toque; no *pallapugno*, quando um jogador, sobre a sua linha de fundo, impede a bola de ultrapassá-la, mas conseqüentemente acaba tendo que desferir um golpe cuja trajetória da bola é curta, permitindo que a equipe adversária aproxime-se cada vez mais daquela linha.

É claro que, reitera-se, os princípios ou intenções táticas são perspectivadas genericamente, compreendendo-se que se aplicam em maior ou menor medida a alguns jogos esportivos de troca de bola e a algumas situações de jogo em relação a outras. Ao mesmo tempo, sabe-se que, para operacionalizá-las, o jogador precisa interpretar a situação da equipe adversária e, ao mesmo tempo, a cada momento identificar a fase do jogo, o papel/subpapel sociomotor que exerce e as respectivas possibilidades de ação das quais dispõe naquele momento. Explica-se cada um desses elementos.

FASES DO JOGO

Diferentemente dos jogos esportivos de disputa de bola, em que são claras as fases de ataque organizado, contra-ataque, defesa organizada e defesa de contra-ataque, os jogos esportivos de troca de bola apresentam certa confusão em relação à diferenciação dessas fases. Além disso, apresentam ainda as fases de saque e recepção de saque, no caso dos jogos de devolução de bola, ou a fase de corrida, em alguns jogos de acerto da bola no adversário. Na maioria de jogos de acerto ao alvo ou alguns de acerto no adversário, o início de cada tempo ou *rally* acontece por meio de um passe, não caracterizando uma fase de jogo específica. É claro que, reitera-se, o que se apresenta aqui é um exercício generalista de tentativa de compreensão dos jogos esportivos de troca de bola enquanto

um todo. Ao analisar as particularidades (tendências auto afirmativas) de cada jogo, é possível que determinadas fases não sejam incidentes ou que sejam mitigadas pela própria dinâmica do jogo.

Tendo em conta a ideia de tentar analisar os jogos como um todo e partindo-se do ataque, ou seja, do momento em que a equipe tem a posse de bola, é possível identificar três fases distintas: o saque ou o ataque na corrida; o ataque organizado; o contra-ataque. A fase de saque é incidente nos jogos de devolução de bola e em alguns jogos de bola ao alvo. A fase de ataque na corrida acontece em alguns jogos de acerto no adversário. Ambas são fases de início do *rally*, ou seja, início de cada momento do jogo.

O saque consiste no envio da bola à equipe adversária. Pode ser considerado como uma fase distinta do ataque organizado porque o jogo encontra-se parado até que ele aconteça e, regra geral, o envio da bola à equipe adversária encontra mais restrições do que acontece em relação ao *rally*. No *volleyball*, *field tennis* ou *pallapugno*, por exemplo, o saque deve ser feito de trás da linha de fundo (ou seja, longe do marco divisório das equipes). No *field tennis*, além disso, a bola obrigatoriamente deve quicar na área de saque da meia quadra adversária. Em muitos jogos com parede, a bola deve tocar em um local específico da parede e retornar a uma área específica da quadra. Em vários jogos, o golpe na bola deve ser de baixo para cima, na altura da cintura, de forma que a trajetória da bola seja ascendente. Ou seja, regra geral, ainda que os jogadores possam tentar

dificultar ao máximo a recepção/defesa adversária (saque forçado), a própria regra impõe restrições, tendo como objetivo que a bola entre em jogo, minimizando, assim, as chances de uma pontuação direta (*ace*).

No caso do *dodgeball* e suas variações que utilizam mais de uma bola simultânea, o jogo inicia com uma corrida. De modo geral, as bolas se encontram no meio da quadra e os jogadores devem correr para pegá-la. Respeitando algum critério estabelecido para cada jogo, após colher as bolas, os jogadores já podem arremessar contra a equipe adversária. A corrida pode ser considerada uma fase específica porque, além de ocorrer várias vezes ao longo de um jogo (no início de cada *rally*), apresenta uma dinâmica própria, que não é encontrada em outros momentos. Em alguma medida, pode ser semelhante ao contra-ataque, pois há um arremesso feito contra adversários que não estão cem por cento preparados para defender. Contudo, no contra-ataque, o jogador contra o qual a bola será arremessada, regra geral, acabou de realizar um arremesso, ao passo que na corrida, o jogador está tentando coletar uma bola no meio da quadra ou tentando retornar à sua linha de fundo após colher uma bola. Na fase da corrida, assim, analisada sob a perspectiva ofensiva, cabe à equipe primeiramente tentar ser mais rápida que a adversária na corrida às bolas e, segundo, tentar arremessar enquanto a adversária ainda não conseguir se organizar defensivamente (está tentando pegar as bolas ou retornar à sua meia quadra).

A fase de ataque organizado é aquela em que a equipe está preparada ou tem condições de se preparar para atacar. Em jogos coletivos, é mais nítida, pois, com a troca de passes, a equipe pode se organizar para realizar o melhor ataque possível. O padrão do *volleyball* é o mais notório, em que normalmente o primeiro golpe na bola é de recepção ou defesa, o segundo é o de ajuste (sumariamente chamado de levantamento) e o terceiro é o de finalização (ataque propriamente dito, transferindo a bola à equipe adversária) (Ugrinowitsch; Uehara, 2011).

Embora nos jogos coletivos essa fase seja bastante clara, nos individuais ou semicoletivos ela muitas vezes se confunde com a fase de contra-ataque ou até mesmo de defesa. Isso acontece justamente porque a ação de defesa/recepção da bola coincide com a ação de ataque. Ou seja, o mesmo golpe utilizado para defender/receber a bola enviada pelo adversário é também utilizado para enviá-la ao adversário. A diferenciação entre ataque, contra-ataque e defesa, assim, parece ser determinada pelo tempo que o jogador tem para golpear a bola, a própria intencionalidade da sua ação e a circunstância da situação.

Em um jogo de *field tennis*, por exemplo, é claramente perceptível quando um jogador está agindo, dominando as ações, e o outro está reagindo, tentando, a princípio, somente manter a bola em jogo. Como coloca Balbinotti (2006), em um *rally* de um jogo de *field tennis* são encontradas duas possibilidades de situação: uma em que um dos jogadores tem a iniciativa, o domínio

das ações, enquanto o outro tenta apenas responder, mantendo-se no jogo; e outra em que há uma indefinição de quem está dominando, normalmente caracterizada pela troca de bola no fundo da quadra. Em ambos os casos, independentemente de estar em vantagem ou desvantagem no *rally*, os dois jogadores (ou duplas), quando em posse de bola, encontram-se na fase de ataque organizado, pois há uma constância na dinâmica do jogo. O que os difere não é a fase do jogo, mas sim o princípio/intenção tática que rege suas ações.

O jogador que age está atacando, atuando sob o princípio/intenção tática de preparação do ataque (e, eventualmente, de finalização). O jogador que reage, ou seja, que não tem o domínio da situação, está atuando sob o princípio de manter a bola em jogo, ao mesmo tempo em que, por meio do princípio defensivo de atacar o ataque, pode tentar mudar o patamar ofensivo para o princípio de preparar o ataque. Quando o jogador que está sendo dominado tenta uma reversão no panorama do *rally*, ele sai da fase de ataque organizado e adentra a fase de contra-ataque. Ele acontece quando a defesa tenta e/ou consegue surpreender o ataque, por meio de uma ação rápida e/ou inesperada e/ou um golpe extraordinário.

No caso do *volleyball*, embora o bloqueio seja uma pronta resposta ao ataque adversário, muitas vezes resultando na queda direta da bola na meia quadra da equipe atacante, não se trata de uma ação de contra-ataque, mas sim de uma ação defensiva erigida sob o princípio de atacar o ataque. Um contra-ataque no

volleyball, assim, acaba se caracterizando somente quando uma equipe consegue realizar um ataque rápido contra uma defesa desequilibrada. Em uma situação, por exemplo, em que a bola golpeada com força pelo atacante atinge o peito de um adversário e volta diretamente sobre a rede, sendo novamente golpeada pela mesma equipe atacante.

Outros exemplos de contra-ataque são encontrados no *pallapugno*, quando um defensor invade a meia quadra adversária e golpeia a bola antes que ela toque no chão, aproximando-se cada vez da linha de fundo adversária; ou no *dodgeball* ou no próprio jogo chamado contra-ataque, em que uma equipe arremessa a bola contra um adversário que acabou de fazer seu arremesso e ainda não teve tempo de recuperar uma postura e uma posição defensiva para se defender ou esquivar da bola adversária com qualidade.

Em relação à defesa, ou seja, quando a equipe não tem a posse de bola, identifica-se as seguintes três fases, naturalmente recíprocas às fases de ataque: recepção do saque ou a defesa na corrida; defesa organizada; defesa de contra-ataque. A recepção do saque, embora seja realizada por uma equipe que se encontra organizada, pode ser considerada uma fase diferente da defesa organizada porque, além do jogo estar parado antes do saque ser realizado, ele é não somente feito em condições mais favoráveis de serem defendidas, como é mais previsível do que uma ação de ataque organizado.

Ao se preparar para receber um saque, a equipe defensiva sabe de antemão de onde a bola vem, para onde vai e que velocidade ou efeito terá. Sabe de onde vem porque o saque obrigatoriamente é realizado de determinada área da quadra. Sabe para onde a bola vai porque, em muitos jogos, a bola deve ser dirigida a determinada área da quadra (e mesmo que não seja, como o saque é feito de longe da linha divisória, é possível analisar a trajetória da bola). E sabe a velocidade e efeito da bola porque, estando o jogo parado, pode analisar o movimento corporal realizado pelo sacador. Isso não significa obviamente que a recepção do saque seja plenamente previsível, pois, por óbvio, o sacador tenta dificultar a recepção. Contudo, se comparada às ações defensivas que acontecem dentro do *rally*, a recepção do saque apresenta, em média, maior previsibilidade. Tanto é que a ação defensiva frente ao saque normalmente é chamada de recepção, ao passo que as ações defensivas ao longo do *rally* são chamadas de defesa (Ugrinowitsch; Uehara, 2011).

A fase de defesa na corrida, incidente nos jogos estilo *dodgeball*, consiste no momento em que, após a corrida de início dos *rallies*, algum ou alguns jogadores da equipe estão tentando colher as bolas no centro da quadra ou tentando retornar à sua meia quadra após colhê-las, mas, ao mesmo tempo, já estão sendo atacados pela equipe adversária, que conseguiu ser mais rápida na coleta das bolas. Nessa fase, a equipe que demora mais para pegar a bola precisa decidir entre continuar tentando pegar as bolas sobressalentes ou abdicar

delas e retornar para uma defesa mais segura no fundo da sua quadra. Se retornar, adentra à fase de defesa organizada. Se insistir em tentar pegar a bola, o jogador deve fazê-lo em estado de expectativa para desviar ou segurar a bola adversária ou para, após pegar uma bola, bloquear a bola adversária. Ao mesmo tempo, a equipe pode se organizar no sentido de um companheiro que já conseguiu pegar uma das bolas realizar a defesa dos que ainda estão pegando (bloqueando a bola arremessada pelo adversário contra o companheiro que coleta uma bola ou ameaçando contra-atacar contra o adversário que ameaça atacar).

A fase de defesa organizada, embora, como visto no caso do ataque, possa se confundir com as fases de ataque ou contra-ataque, apresenta suas particularidades. Uma defesa organizada consiste em momentos do jogo em que a equipe está plena, pronta para defender a bola enviada pela equipe adversária. No *volleyball*, por exemplo, é o caso da equipe que posiciona um ou mais jogadores no bloqueio, enquanto os demais ocupam racionalmente o restante da quadra, fechando os espaços possivelmente não cobertos pelo bloqueio e levando em consideração a posição de onde a bola é atacada pela equipe adversária. Ou seja, na defesa organizada, a equipe tem tempo de “ler” a ação ofensiva adversária e contra ela se organizar.

No caso dos jogos individuais ou semicoletivos, embora menos nítida, vale a mesma regra: se o defensor tem tempo de “ler” a ação ofensiva, encontra-se em fase de defesa organizada. Neste caso, o defensor

age mais do que reage quando a bola é enviada pelo adversário. Isto é, quando a bola vem à sua posse, ele já está preparado para golpeá-la de forma minimamente planejada. Mesmo que o *rally* esteja sendo dominado pelo adversário, o jogador pode ser considerado em fase de defesa organizada, pois encontra-se ativo e preparado para ser atacado, sabendo que o adversário tentará golpes de preparação ou até de definição.

A fase de defesa organizada fica mais evidente quando comparada à fase de defesa de contra-ataque. Nesta fase (defesa de contra-ataque), a defesa é reativa e a equipe, em regra, atua sob a égide do princípio/intenção tática de impedir que a bola chegue ao alvo. O defensor, neste caso, não tem muito tempo de “ler” a ação adversária, simplesmente reagindo à trajetória da bola a fim de evitar que ela atinja o alvo (chão, jogador, gol).

No caso dos jogos individuais ou semicoletivos, como o *field tennis*, a defesa de contra-ataque incide quando um adversário que estava reincidentemente sendo atacado (estava sendo dominado no *rally*), consegue, por meio de uma antecipação, contra-atacar, surpreendendo o jogador que atacava. Ao ter que reagir à ação surpreendente do adversário, conquistada por meio de uma antecipação ou, eventualmente, de um golpe extraordinário, o jogador já tem menos tempo de “leitura” da situação e menos tempo de preparar um golpe de preparação/definição como vinha fazendo. Em decorrência do elemento “surpresa”, se encontra

em uma fase de defesa de contra-ataque e não mais de defesa organizada.

No *volleyball*, a defesa de contra-ataque mostra-se aparente quando, por qualquer razão, está desequilibrada e os adversários conseguem realizar um ataque muito rápido. Veja-se, por exemplo, a situação em que uma equipe está recebendo um saque e a bola, em vez de ir para o levantador, ultrapassa a rede e é diretamente atacada ou facilmente recebida pela equipe adversária. Naturalmente a equipe que recebia o saque encontra-se organizada para realizar o seu ataque e, quando a falha de recepção acontece, surpreendendo a todos, o tempo para se organizar defensivamente é curto. A equipe tentará se defender do modo que conseguir, se tratando, por isso, de uma defesa de contra-ataque e não de uma defesa organizada.

No caso do *dodgeball*, o contra-ataque acontece quando um jogador acabou de arremessar a bola contra a equipe adversária e esta arremessa simultaneamente ou logo em seguida contra ele. Compreendendo que se encontra em uma situação de defesa de contra-ataque, não apenas o jogador que o sofre, como a equipe como um todo pode se preparar para tal. A equipe pode, por exemplo, manter um arremessador preparado para inibir o contra-ataque adversário contra um companheiro que acabou de arremessar. Algo equivalente a uma ameaça de “contra-ataque contra um contra-ataque”. Contudo, enquanto a equipe não realiza o “contra-ataque contra o contra-ataque”, apenas ameaçando fazê-lo,

está em fase defensiva, pois seu objetivo, mais do que “queimar” um adversário, é proteger o companheiro que está realizando o ataque, para que ele não sofra um contra-ataque.

PAPÉIS E SUBPAPÉIS SOCIOMOTORES

Como já visto ao longo da presente Coleção, um dos quesitos para tentar compreender a lógica interna dos jogos esportivos de bola é identificar os papéis, subpapéis e regras de ação possíveis a cada um. Em outras palavras, compreender quais comportamentos e ações cada jogador pode fazer a cada momento é uma das formas de compreender um jogo em si ou categoria de jogos, como, no caso, os jogos esportivos de troca de bola.

Sob os pressupostos de Parlebas (2001), papéis de jogo ou, como o autor denomina, papéis sociomotores se referem aos direitos e deveres delimitados pelas regras para cada jogador dentro do jogo. É o caso clássico, por exemplo, da diferença entre goleiro e jogador de linha em jogos como o *football association*. Em jogos esportivos de troca de bola, contudo, essa diferenciação é menos incidente. Encontra-se no *volleyball*, com a diferenciação entre o líbero e os demais jogadores; em alguns jogos de bola ao alvo, como o *new fut* ou o *ritinis*, em que há diferença entre o goleiro e os demais jogadores; ou no *dodgeball*, em que se diferencia os recuperadores de bola dos demais companheiros.

Há, além disso, em muitos jogos, uma diferenciação momentânea de papéis. Os jogadores que se encontram à frente ou atrás da linha de 3 metros no *volleyball*; os jogadores que ocupam cada posição a cada momento no *new fut*; os jogadores que seguram a bola e o que a golpeia no *kin-ball*; os rodízios obrigatórios para definir qual jogador saca a cada momento e ocupa cada lugar da quadra a cada momento, como acontece no *volleyball* e em boa parte dos demais jogos coletivos ou semicoletivos; entre outros.

Esses exemplos, contudo, não caracterizam um papel de jogo diferente de outros papéis em si, por duas razões: primeira é que todos os jogadores da equipe passam ou podem passar pelos diferentes locais ou realizar as diferentes ações específicas (diferentemente do caso do líbero do *volleyball*, por exemplo, que é um jogador especializado que exerce somente esse papel); segunda é que não se trata exatamente de haver direitos e deveres específicos para o jogador, mas, sim, um simples condicionamento de ações imposto a determinado local ocupado pelo jogador ou a determinada função que realiza a cada momento.

Veja-se o caso, por exemplo, do *guts*. O defensor que apreende o disco lançado pela equipe adversária é obrigado a lançá-lo contra ela. Não pode passar o disco para que um companheiro o lance. Neste momento, quando adquire a posse do disco, esse jogador encontra-se em uma situação diferente dos seus companheiros. Mas isso não significa que tenha um papel diferente, pois

qualquer companheiro pode apreender o disco lançado pela equipe adversária e, tendo a posse, qualquer jogador é obrigado a lançá-lo.

O fato de os jogadores assumirem funções especializadas dentro da equipe, da mesma forma, não significa que tenham papéis (ou subpapéis) diferentes. Por mais que, em um jogo de *volleyball*, um jogador atue como levantador, outro como central e outro como ponta, todos têm os mesmos direitos e deveres quando o critério é a regra do jogo. O que os diferencia é tão somente uma opção de estratégia da equipe, que, para uma melhor organização coletiva, busca estabelecer funções prioritárias a cada jogador. Na prática, contudo, nada impede que um levantador defenda a bola atacada pela equipe adversária ou realize uma cortada contra ela, se a situação de jogo isso exigir. Um líbero, por outro lado, não pode realizar a cortada, pois a regra não permite, mesmo que seja, em determinado momento, o único jogador da equipe em condições de fazê-lo.

Dessa forma, em termos de possibilidades de ação de um jogador a cada momento, o que os diferencia para além dos papéis de jogo, são os chamados por Parlebas (2001), de subpapéis. Eles dizem respeito exatamente à situação em que cada jogador se encontra a cada momento dentro do jogo, com suas respectivas possibilidades de ação. São determinados inicialmente pela posse da bola ou não pela equipe. Ou seja, pela definição da equipe que se encontra no ataque e que se encontra na defesa. Pela lógica, a regra do jogo permite determinadas condutas e ações à equipe que se encontra

com a posse de bola, que são diferentes das condutas e ações permitidas à equipe que se encontra sem.

Além disso, conforme advertem García Eiroá (2000), Hernández Moreno (2005), Martín Acero e Lago Peñas (2005), Méndez Giménez (2009) e González e Bracht (2012), há, dentro de uma mesma equipe atacante, diferentes subpapéis, pois cada jogador encontra-se em uma situação distinta. Essencialmente, há o subpapel do atacante com bola e do atacante sem bola. Na equipe que não detém a posse de bola, contudo, diferentemente dos jogos esportivos de disputa de bola, há somente a figura do defensor.

Não há a diferenciação entre defensor do atacante com bola e defensor do atacante sem bola, pois, em decorrência da obrigatoriedade de troca de bola entre as equipes (e impossibilidade de disputa de bola), não há marcação direta sobre um adversário. Em outros termos, os defensores não marcam (defendem) o atacante com bola ou sem bola, mas sim os espaços da quadra. Mesmo no caso do bloqueio do *volleyball*, não se trata de um defensor do atacante com bola, pois, muitas vezes, a equipe nem mesmo sabe qual jogador adversário a atacará. O bloqueio, assim como as demais ações defensivas, é, dessa forma, uma das regras de ação, ou seja, uma das possibilidades de ação às quais a equipe pode acionar no momento de tentar impedir que a bola atacada pela equipe adversária chegue ao seu objetivo (atingir o chão).

Há, além disso, no caso dos jogos esportivos de troca de bola, que se diferenciar os coletivos, semicoletivos e individuais. Nos individuais, por óbvio não há a existência do atacante sem bola. Sempre que o jogador se encontra sem a posse de bola, ele é defensor e não atacante. Nos jogos coletivos e semicoletivos, há ao menos dois companheiros em quadra e, com isso, quando a equipe tem a posse de bola, existe o papel do atacante com bola e do(s) atacante(s) sem bola. O que cada um deles e a equipe como um todo pode fazer, contudo, varia bastante entre os coletivos e os semicoletivos. Entretanto, neste caso, não há diferença nos subpapéis dos jogadores e sim nas regras de ação possíveis a cada um. No geral, as possibilidades de ação aumentam quanto maior a coletividade existente no jogo.

Essas possibilidades de ação, chamadas regras de ação, além da posse ou não da bola, são determinadas também pela fase em que a equipe se encontra dentro do jogo (saque/corrída, ataque organizado, contra-ataque, recepção do saque/defesa na corrída, defesa organizada, defesa de contra-ataque) e pelos princípios ou intenções táticas. Mesmo que, por exemplo, cada adversário, quando tem a posse de bola, esteja em fase de ataque organizado, é possível que suas ações sejam diferentes do outro, tendo em conta que cada um pode se encontrar atuando sob um princípio tático diferente (um jogador está agindo no sentido de preparar o ataque, enquanto o outro age no sentido de manter a bola em jogo, por exemplo).

Além disso, deve-se ter em conta que mesmo que haja uma diferenciação de papéis sociomotores na equipe (líbero de demais jogadores, por exemplo), os subpapéis se aplicam a cada um, conforme a situação em que se encontram em jogo. Quando a equipe está com a posse de bola, o líbero, tanto quanto os demais jogadores, pode ser um atacante com bola ou um atacante sem bola. Quando a equipe não tem a posse de bola, o líbero, assim como os demais, é um defensor. O que muda entre um e outro é que, devido às diferenças de direitos e deveres, é possível que haja algumas especificidades nas ações possíveis a cada qual. Um líbero, assim como os demais, pode enviar a bola contra a equipe adversária, mas, diferente dos demais, não pode fazê-lo a partir de uma cortada, por exemplo.

REGRAS DE AÇÃO

As regras de ação, entendidas sob a lógica de possibilidades de ação de um jogador em cada papel e subpapel que se encontra a cada momento, não podem ser confundidas com as técnicas de jogo. Golpear a bola contra a equipe adversária, por exemplo, é uma regra de ação, uma possibilidade de ação que o atacante tem à sua disposição quando tem a posse de bola. Passar a bola, segurar a bola, entre outros exemplos (e conforme o que a regra permitida para cada jogo, obviamente) são outras regras de ação para o atacante com bola.

A forma ou as várias formas com as quais uma regra de ação pode ser operacionalizada consiste em uma técnica.

Técnica é o gesto motor, o movimento corporal utilizado pelo jogador para executar a regra de ação. Enquanto, no *field tennis*, por exemplo, golpear a bola contra a equipe adversária é a regra de ação, o *groundstroke*, *lob*, *smash*, voleio etc. são técnicas utilizadas, ou seja, tipos de golpes possíveis para golpear contra o adversário. Além disso, para além dos golpes padronizados, qualquer movimento que, dentro da regra, faça com que a bola vá à meia quadra adversária (uma jogada em que o jogador, todo desequilibrado, lança-se ao chão para golpear uma bola que está prestes a tocar o chão pela segunda vez, por exemplo), é uma técnica e se enquadra na regra de ação de golpear a bola contra a equipe adversária.

Dessa forma, percebe-se que as técnicas são permeadas por certos padrões de movimento ou comportamento, mas, ao mesmo tempo, são ilimitadas quanto às suas formas de execução. Dentro de um jogo de *volleyball*, por exemplo, é possível que o levantador realize 90% dos passes a partir do toque (golpe com a ponta dos dedos de ambas as mãos, à frente e acima da cabeça), mas, além de um toque jamais ser exatamente idêntico ao outro, os outros 10% precisam ser feitos a partir da manchete (golpe com ambos os antebraços à frente do tronco) ou qualquer outro golpe na bola (com um antebraço, com o pé, com a cabeça etc.), em decorrência da situação não permitir o toque. Esse exemplo (cujos percentuais são fictícios, meramente

ilustrativos do que se quer explicar) indica que, por mais que existam técnicas padronizadas, o jogo sempre pode acabar exigindo outros tipos de movimentos corporais, denotando que as possibilidades de execução de uma regra de ação são possivelmente infinitas.

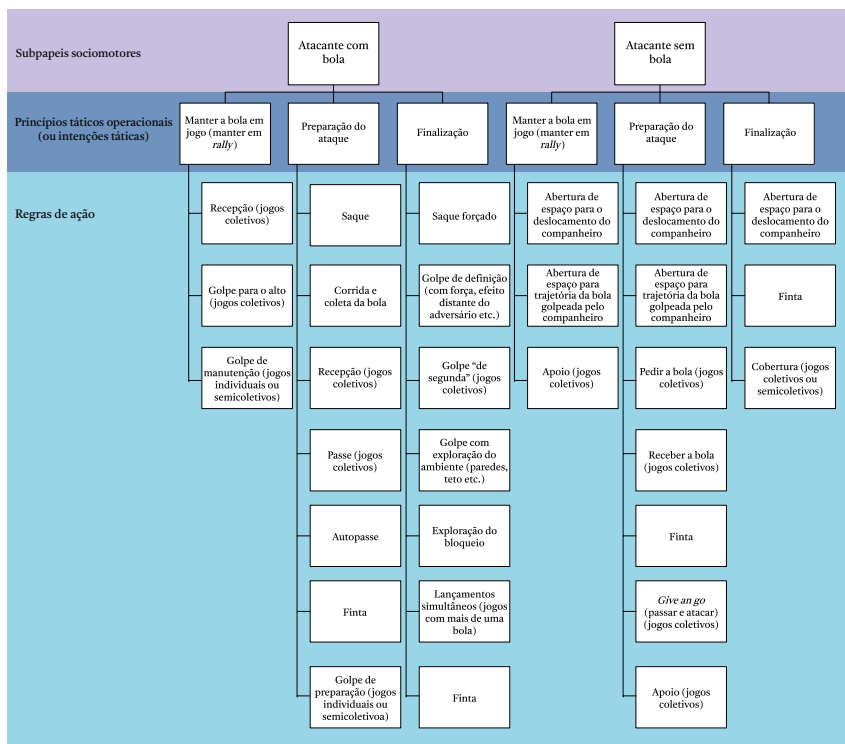
Entretanto, embora as técnicas sejam possivelmente infinitas e, mesmo quando levadas em conta somente as padronizadas, sejam específicas de cada jogo esportivos de bola em si (o que não significa que não possam apresentar tendências integrativas com outros jogos), os papéis e subpapéis dos jogadores, os princípios/intenções táticas e as regras de ação, como visto, são finitos e gerais (ver Figura 01). Para uma compreensão dos jogos esportivos de troca de bola enquanto um conjunto, assim, importa, mais do que conhecer técnicas específicas de cada jogo, entender esses demais elementos que lhes são comuns. Os subpapéis dos jogadores e os princípios/intenções táticas já foram estudados e servirão agora de base para análise das regras de ação.

Na Figura 02 são listadas algumas regras de ação mais comuns aos jogos esportivos de troca de bola perspectivados sob a ótica da generalização, ou seja, sem levar em consideração especificidades de cada jogo e técnicas possíveis para consecução de cada regra de ação. Uma conceituação das regras de ação pode ser encontrada no tópico “Definições: termos e expressões próprios dos jogos esportivos de bola” do Volume 1 da presente Coleção, na própria teoria geral dos jogos esportivos de troca de bola do presente Volume ou

mesmo ao longo da descrição de cada jogo esportivo de bola ao longo de toda a Coleção. Definições podem, ainda, ser deduzidas a partir da interpretação, visualização mental e compreensão de cada jogo em espécie.

Importante destacar que, tendo em conta que nos jogos individuais e semicoletivos há a já mencionada confusão entre as fases de defesa e defesa (o mesmo golpe serve para defender e atacar a bola), ao se pensar didaticamente nas regras de ação, deve-se tomar cuidado especial para não confundir as ofensivas e defensivas. Ainda que com um mesmo golpe o jogador esteja defendendo e atacando, até o golpe em si suas ações são defensivas, ao passo que o golpe propriamente dito já se trata de uma ação ofensiva. Exceção a essa regra é o caso do bloqueio, pois ainda que haja um contato do defensor com a bola, ele não se trata de um golpe em si, mas sim de um obstáculo, uma barreira ao golpe do adversário. Assim, por mais que, após um bloqueio que consegue impedir a passagem da bola, ela retorne à equipe adversária, esse retorno não é fruto de um golpe propriamente dito, mas sim de uma ação defensiva que busca obstaculizar a passagem da bola golpeada pelo adversário.

Figura 02: Regras de ação ofensivas comuns nos jogos esportivos de troca de bola, conforme os subpapéis sociomotores e os princípios/intenções táticas de ataque



Fonte: o autor, com base em Balbinotti (2006), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Hastie (2010), Hernández Moreno (2010), Ugrinowitsch e Uehara (2011), González e Bracht (2012), González, Darido e Oliveira (2017), Lima, Franco, Marques Filho e Lima (2021) e especialmente na análise e descrição de mais de 140 jogos esportivos de troca de bola

As regras de ação exclusivas de jogos esportivos de troca de bola coletivos, semicoletivos ou individuais encontram-se especificadas dentro dos parênteses na

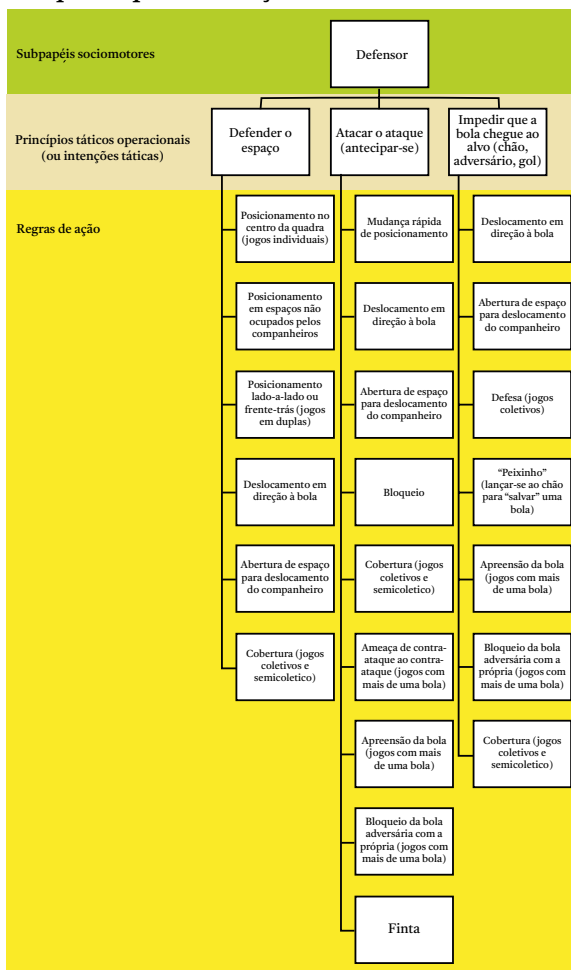
própria Figura 02. Além disso, quando há uma ação que menciona o “companheiro”, mas não especifica se é jogo coletivo ou semicoletivo, significa que se aplica a ambos.

Na interpretação da Figura 02 (também da Figura 03), ainda, não se pode perder de vista, reitera-se, que há um exercício de generalização, de forma que nem todas as ações efetivamente aplicam-se a todos os jogos. O saque, por exemplo, aplica-se à maioria deles, mas não aos jogos de acerto no adversário que iniciam com uma corrida e coleta da bola e a alguns jogos de bola ao alvo. O autopasse, ou seja, um passe que o jogador realiza para si próprio (uma “embaixadinha” no *sepaktakraw* ou futsal por exemplo) é permitido em alguns jogos, mas não em outros. Para saber efetivamente quais regras de ação são aplicáveis a cada jogo em espécie, é importante que o leitor estude cada jogo descrito na sequência do presente Volume ou nos volumes subsequentes da presente Coleção.

Cabe ainda destacar que a regra de ação de recepção está sendo considerada exclusiva dos jogos esportivos de troca de bola coletivos porque nos individuais e semicoletivos ela encontra-se embutida na regra de ação de golpe de manutenção, preparação ou definição, tendo em vista que, nesses tipos de jogos, o golpe utilizado para receber a bola é o mesmo que a envia ao adversário. No caso dos jogos coletivos, por outro lado, é comum que a recepção se trate de um golpe feito para a própria equipe, iniciando a organização do ataque. Não é considerada como sinônimo de passe porque a primeira intenção do jogador é impedir que a bola enviada pelo adversário toque o solo, ainda

que, na maioria das vezes, ao mesmo tempo em que a recebe, tenta a enviar para um companheiro, ou seja, tenta passá-la.

Figura 3: Regras de ação defensivas comuns nos jogos esportivos de troca de bola, conforme os subpapéis sociomotores e os princípios/intenções táticas de defesa



Fonte: o autor, com base em Balbinotti (2006), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Hastie (2010), Hernández Moreno (2010), Ugrinowitsch e Uehara (2011), González e Bracht (2012), González, Darido e Oliveira (2017), Lima, Franco, Marques Filho e Lima (2021) e especialmente na análise e descrição de mais de 140 jogos esportivos de troca de bola

O fato de uma mesma regra de ação poder ser utilizada para atingir diferentes princípios/intenções táticas não significa que será executada de maneira idêntica para cada um deles. O deslocamento em direção à bola, por exemplo, será pouco significativo se o princípio/intenção tática for o de defender o espaço, pois o defensor encontra-se bem posicionado e a bola enviada pelo adversário é plenamente defensável. Se, por outro lado, o princípio/intenção tática é de atacar o ataque, o deslocamento em direção à bola será intenso, especialmente no sentido de antecipar-se à sua trajetória e golpeá-la o mais rápido possível tendo em vista tentar pegar o adversário desprevenido e em menos condições de fazer a defesa. De outro modo, se o princípio/intenção tática é de impedir que a bola atinja o alvo, o defensor também realizará um deslocamento em direção à bola, mas não no sentido de antecipar sua trajetória e sim de “salvá-la”, ou seja, efetivamente impedir nos últimos momentos possíveis que ela atinja o chão (ou o adversário ou gol, de acordo com o objetivo do jogo em pauta).

Como no caso da recepção (regra de ação ofensiva), a defesa (regra de ação defensiva) está sendo considerada somente para os jogos coletivos. Diferente da recepção, a defesa é uma ação em que o defensor, sob o princípio/intenção tática de evitar que a bola chegue ao alvo, a golpeia de forma que conseguir a para a direção que conseguir. Não a recebe de fato, mas sim simplesmente evita que chegue ao alvo. Por óbvio, tanto quanto possível, o jogador tenta dar algum direcionamento à bola, mas sem conseguir fazê-lo de maneira suficientemente qualitativa a ponto de poder

ser considerada uma recepção (uma cortada adversária que rebate no peito de um defensor no *volleyball*, por exemplo).

Partindo-se das características gerais que são comuns aos jogos esportivos de troca de bola, é possível buscar aproximações entre diferentes categorias destes jogos, divididas conforme suas lógicas internas. O exercício de classificar jogos esportivos em categorias e subcategorias não é apenas didático, tendo também o objetivo de permitir uma compreensão geral da lógica interna desses jogos. Mesmo que o leitor (professor, estudante, esportista) não conheça todos os jogos e dentre aqueles que conhece, não domine detalhes sobre suas regras, ao conhecer a lógica interna geral da categoria/subcategoria à qual determinado jogo pertence, terá facilidade de compreendê-lo. Se for um professor, terá facilidade de ensiná-lo. Se for um estudante ou esportista, terá facilidade de jogá-lo.

Além disso, a ideia de classificação e categorização/agrupamento de jogos leva em consideração as transferibilidades (Mitchell; Oslin; Griffin, 2006) existentes entre eles, de forma que quanto mais jogos de determinada família uma pessoa aprende e pratica, mais competência adquire para a prática de qualquer um deles. Ao fazê-lo, inclusive, não aumenta somente sua competência, mas também sua cultura esportiva/corporal/física/motora, podendo se apropriar de algum desses jogos como forma de profissão, lazer ou saúde ao longo de sua vida.

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA

De acordo com classificações já mais consolidadas na literatura, os aqui denominados jogos esportivos de troca de bola são equivalentes aos jogos de rede e parede (ou denominação equivalente, como rede e parede ou muro de rebote, rede, quadra dividida e parede etc.) (Almond, 1986; Ellis, 1983 *apud* Almond, 1986; Werner; Almond, 1990; Gréhaigne; Richard; Griffin, 2005; Mitchell; Oslin; Griffin, 2006; Hastie, 2010; Sadi, 2010; Launder; Piltz, 2013; González, 2006; 2017; González; Bracht, 2012; Brasil, 2017). A opção pela denominação “troca” em vez de “rede/parede” se deve ao fato de que o principal elemento caracterizador desses jogos não é a existência de uma rede ou uma parede ou uma divisão espacial entre as equipes, mas à própria lógica interna determinada pela forma como a bola intermedia a relação entre os adversários, que é justamente a troca de bola.

Além disso, a utilização do tipo de espaço em que o jogo acontece (rede/parede/quadra dividida) como critério principal para caracterizar certos tipos de jogos esportivos pode apresentar algumas armadilhas. A primeira é em relação à própria denominação, que acaba se estendendo em demasia para dar conta de abranger todos os jogos: a expressão “rede, parede ou quadra dividida” (ou conjunções equivalentes) acaba sendo simplificada pelo simples termo “troca”.

A segunda armadilha diz respeito justamente ao problema de se utilizar o espaço como o principal elemento caracterizador de uma categoria de jogos esportivos. Primeiro porque, nessa categoria, além de jogos em que há uma rede dividindo as equipes ou uma parede na qual a bola deve rebater antes da equipe adversária poder tocá-la ou uma linha divisória ou espaço vazio entre as equipes, há jogos com características de troca de bola que adotam um espaço comum para os adversários, como o *tchoukball*, *kin-ball* ou *roundnet*, por exemplo. Fosse o caso, essa categoria de jogos deveria se chamar, então, de “jogos de rede, parede quadra dividida ou quadra comum”. Parece algo no mínimo exagerado, mas se a ideia é efetivamente abranger todas as conformações espaciais que compõem a categoria, seria necessário.

A terceira armadilha diz respeito ao fato de que existem jogos de categorias diferentes dos de troca de bola, que também apresentam paredes (*hockey*, *jorkyball* etc.), rede (*bareg bubble ball*, *halo ball* etc.), espaço dividido (maioria dos jogos e rebatida) ou espaço comum (*3x3 basketball*, *ignite speedball* etc.). Dessa forma, se o primeiro critério diferenciador de categorias de jogos esportivos fosse o de tipo de espaço, o resultado seria de que jogos de tipos bem diferentes estariam sendo considerados como pertencentes de um mesmo grupo.

Outro problema que acomete a ideia tradicional sob a qual os jogos de rede e parede são concebidos é que normalmente abrangem somente aqueles cujo objetivo é enviar a bola para um local da quadra que

o adversário não consiga defender. Ou seja, jogos cujo objetivo é derrubar a bola no chão (nele quicando uma, duas ou até mais vezes, dependendo do jogo) sem que o adversário consiga evitar. Embora esse objetivo seja o que se encontra presente na maioria dos jogos esportivos de troca de bola, há nessa categoria jogos com outros objetivos, mas que também têm a característica de troca, como é o caso dos jogos de acerto de bola no adversário (popularmente chamados de jogos de “queimada”) e alguns jogos de acerto da bola no alvo/gol.

Seria possível, como faz Méndez Giménez (2009), classificar os jogos de “queimada” como uma categoria a parte. O mesmo vale para os jogos de bola ao alvo, que poderiam ser associados a jogos de outros tipos, mas cujo objetivo também é fazer a bola chegar a um alvo, como acontece na maioria dos jogos de disputa de bola, por exemplo. Neste caso, contudo, a característica do grupo deixaria de ser a disputa de bola e passaria a ser a de lançamento ao alvo, o que poderia confundir, ainda, com os jogos de alvo, além de conjugar jogos bastante diferentes. O fato é que, antes do critério de acertar um alvo ou de acertar um adversário, há um elemento em comum a jogos com essas características, que é justamente a troca de bola. Por mais que tenham objetivos diferentes dos jogos cuja ideia central é acertar o chão adversário, todos eles têm em comum a lógica de obrigatoriamente ter que possibilitar a posse de bola ao adversário e a impossibilidade de disputar a bola junto ao adversário. Por essa lógica, mesmo com objetivos diferentes, compõem uma mesma categoria.

A diferença nos objetivos acaba por dividi-los, assim, em subcategorias.

Dessa forma, respeitando o primeiro critério classificatório dentre a ordem adotada na presente Coleção (forma de interação entre os adversários em relação à bola; objetivo do jogo; forma de manipulação da bola; forma de ocupação de espaço; relações de cooperação), explicada e justificada no Volume 1, os jogos esportivos de bola são divididos nas quatro categorias centrais: jogos de disputa de bola; jogos de troca de bola; jogos de rebatida; jogos de alvo⁵. Especificamente em relação aos jogos esportivos de troca de bola, objeto de estudo neste momento, e tendo em conta o segundo critério classificatório, que é o objetivo do jogo, verifica-se que podem ser divididos em três subcategorias:

5 Reitera-se que essa classificação, em sua essência, encontra equivalência na tradicionalmente adotada pela literatura contemporânea (invasão, rede/parede, campo e taco, precisão) (Almond, 1986; Ellis, 1983 *apud* Almond, 1986; Werner; Almond, 1990; Gréhaigne; Richard; Griffin, 2005; Mitchell; Oslin; Griffin, 2006; Hastie, 2010; Sadi, 2010; Lauder; Piltz, 2013; González, 2006; 2017; González; Bracht, 2012) e inclusive pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BNCC, 2017). O que diferencia a presente classificação das demais é a nomenclatura (não simplesmente para querer ser diferente, mas sim para ser mais fidedigna aos critérios classificatórios), a ordem de critérios classificatórios e as subcategorias.

- jogos e pontuação pela não devolução da bola (ou, simplesmente, jogos de devolução de bola), cujo objetivo é acertar a bola no chão (quicando uma, duas ou mais vezes, conforme a regra de cada jogo em espécie) sem que o adversário consiga impedir. São exemplos, o *volleyball*, *field tennis*, *table tennis*, *badminton* ou *squash*;

- jogos de pontuação por acerto da bola no adversário (ou, simplesmente, jogos de acerto no adversário ou até mesmo jogos de “queimada”), cujo objetivo é acertar a bola no adversário (na maioria dos casos, depois de acertar no adversário, a bola deve tocar no chão). O exemplo mais difundido desses jogos é o *dodgeball* (e suas variações), mas particularmente no Brasil prevalece a queimada propriamente dita, que dada vez mais tem se institucionalizado e assumido a característica de esporte e não somente de jogo tradicional ou popular;

- jogos de pontuação por acerto da bola no alvo (ou, simplesmente, jogos de bola ao alvo), cujo objetivo é acertar um alvo (gol, cesto, linha de fundo etc.) defendido pelo adversário, mas sem que este possa impedir a finalização. São, regra geral, menos difundidos no Brasil se comparados aos das demais subcategorias, tendo como exemplos, o *pallapugno*, *new fut* ou *guts*. Os jogos dessa categoria não devem ser confundidos com jogos de alvo propriamente ditos ou com jogos de disputa de bola e acerto no alvo. Embora em todos os casos, o objetivo seja acertar um alvo, cada um é precedido por uma característica anterior que lhe confere uma lógica interna diferente dos demais.

Nos jogos de troca e bola ao alvo, há um adversário que tentará impedir a bola de chegar ao alvo, mas ele não pode impedir a finalização. Nos jogos de disputa e bola ao alvo, há um adversário que tentará impedir que a bola chegue ao alvo, inclusive podendo impedir a finalização ou mesmo recuperando a bola antes mesmo da ameaça de uma possível finalização. Nos jogos de alvo, propriamente ditos, não há uma equipe defensora, sendo livre ao atacante tentar acertar o alvo (no limite, em alguns jogos, como *bocce*, *croquet* ou jogos de bilhar, um adversário pode, com as suas próprias bolas, dificultar que as adversárias cheguem ao alvo ou até mesmo retirá-las do alvo). Para não haver confusão, no caso dos jogos de bola ao alvo em que há troca ou disputa de bola, é importante que o prefixo seja sempre utilizado (“jogos de troca e bola ao alvo”; “jogos de disputa e bola ao alvo”), sendo os “jogos de bola ao alvo” sem prefixo, os componentes da categoria propriamente dita de jogos de alvo.

Na continuidade das subcategorizações, tendo em vista o grupamento cada vez mais específico de jogos com tendências integrativas entre si, o terceiro critério classificatório é o de forma de manipulação da bola, que diz respeito à parte do corpo ou objeto (implemento) exclusiva ou prioritariamente utilizado para manusear a bola. Regra geral, esse critério divide os jogos entre aqueles que utilizam prioritariamente as mãos, os pés ou implementos (raquete, taco etc.) (Krüger; Roth, 2002; Roth; Memmert; Schubert, 2016; Roth; Kröger; Memmert, 2017).

Embora no caso dos jogos de disputa de bola seja importante diferenciar os jogos de manipulação da bola com implemento entre aqueles em que a bola predominantemente permanece no ar e aqueles em que ela prioritariamente permanece no chão, essa mesma diferenciação não se aplica aos jogos de troca de bola. Na maioria deles, sempre que a bola toca no chão (ou nele quica uma segunda vez consecutiva), a equipe adversária marca um ponto. Além disso, mesmo que algum deles permita a manipulação da bola no chão (como o VX, por exemplo), há predomínio da manutenção e trajetória da bola no ar.

Nos casos em que há uma possibilidade mista de manipulação da bola (jogos como o quimbol, por exemplo, em que utiliza-se raquete, mas também é permitido golpear a bola com o corpo), da mesma forma, não se faz necessária a criação de uma categoria específica de jogos com manipulação mista da bola (como acontece no caso dos jogos de disputa de bola), pois, ainda que a regra permita o contato da bola a partir de meios alternativos, há pleno predomínio de um meio principal (no mesmo exemplo do quimbol, por mais que a regra permita alguns golpes na bola com o corpo, a esmagadora maioria é feita com a raquete).

Tendo em conta a forma de manipulação da bola, assim, identifica-se os jogos de manipulação com as mãos, como o *volleyball*, o *dodgeball* ou o *pallapugno*; os jogos de manipulação com os pés (os pés tendem a ser priorizados, embora a regra normalmente permita qualquer parte do corpo exceto os membros superiores),

como o *footvolley*, o *teqball* ou o *new fut*; e os jogos de manipulação com implemento, como o *field tennis*, o *badminton* ou o *squash*.

Em relação ao quarto critério classificatório, que consiste no tipo de espaço em que o jogo é jogado (que deixa de ser principal critério como acontece na classificação tradicional que utiliza a denominação “jogos de rede ou parede” ou equivalente, passando a ser um critério de subcategorização), os jogos esportivos de bola encontram quatro subcategorias:

- jogos de rede: há uma rede (ou fita ou corda ou objeto similar) posicionada a uma certa altura, dividindo as equipes em duas meias quadras. Nestes jogos, a própria rede oferece uma barreira sobre a qual a bola deve passar, obrigando que o jogo se mantenha aéreo. Naturalmente, os jogadores devem tentar fazer a bola tocar o chão da meia quadra adversária (ou nele quicar mais de uma vez consecutiva) ou, em alguns casos, fazê-la ultrapassar a linha de fundo adversária, enviando-a sobre a rede. São exemplos, o *volleyball*, *field tennis* ou *footvolley*.

- jogos de quadra dividida: há uma linha ou área neutra (área que não pode ser adentrada por qualquer das equipes) dividindo as equipes, sem a presença de rede. Nestes jogos, embora não haja um obstáculo (rede, parede ou outro tipo de estrutura) intermediando a relação entre as equipes, elas são divididas pela linha central ou por algum espaço vazio, de forma que cada uma tem sua própria meia quadra e/ou seu próprio espaço. Enquanto nos jogos de rede prevalecem aqueles

cujo objetivo é a devolução da bola, nos jogos de quadra dividida encontra-se uma maior variedade, com jogos de devolução (*crossminton*, alguns tipos de *pelota a mano* ou *pilota valenciana* etc.), jogos de acerto no adversário (*dodgeball* e suas variações, *dodgebee* etc.) e jogos de bola ao alvo (*cubalón*, *guts*, *hitball* etc.).

Além disso, há dentre os jogos de quadra dividida, assim como acontece nos jogos de disputa de bola, alguns jogos em que existe a possibilidade de invasão da meia quadra adversária. Cada equipe inicia o *rally* em sua meia quadra, mas tem a possibilidade ou necessidade de ultrapassar a linha central e adentrar à meia quadra adversária. São exemplos, o *krachtball*, *pallapugno* e *ritinis*, todos jogos de bola ao alvo. Deve-se lembrar que não devem ser confundidos com jogos de disputa de bola, pois, ainda que seja possível adentrar (invadir) à meia quadra adversária, não é permitido roubar a bola ou impedir a finalização da outra equipe.

- jogos de parede: os jogadores ocupam a mesma quadra (espaço comum), mas há uma parede frontal para a qual a bola deve ser golpeada antes do adversário poder golpeá-la. Ou seja, em vez de enviar a bola sobre a rede ou sobre a linha central ou área neutra à meia quadra adversária, o jogador envia a bola para a própria quadra (que é a mesma para ele e o adversário), mas esse envio deve ser intermediado por um contato da bola com a parede frontal. Em jogos em que há paredes laterais, parede posterior e/ou teto, há diferenças nas regras de permissão da bola poder tocá-las ou não e em que momento pode tocá-las. Contudo, em todos eles, independentemente da bola poder ou não tocar

em demais estruturas, sempre há a obrigatoriedade de tocar na parede frontal para que, somente a partir daí, seja a vez do adversário ter a possibilidade de golpeá-la. São exemplos, o *squash*, alguns tipos de *pelota vasca*, *eton fives*, *wallball* etc.

- jogos de quadra comum: assim como nos jogos de parede, os jogadores ocupam o mesmo espaço, mas com a diferença de que a relação entre eles não é intermediada pela rebatida da bola na parede e sim em outro tipo de estrutura ou mesmo por alguma ação específica que deve ser realizada pelos jogadores. No caso do *roundnet* ou *360ball*, por exemplo, há um alvo central para a qual a bola deve ser golpeada, assim transferindo o direito de posse ao adversário. No caso do *tchoukball* há dois quadros de remissão (um em cada extremidade da quadra) contra os quais a equipe deve lançar a bola, dando a oportunidade da outra ter sua posse. No caso do *jokari*, a bola é presa a um elástico e sempre que ela retorna após o golpe de um jogador, é a vez do outro golpeá-la. No caso do *kin-ball*, a equipe deve coletivamente jogar a bola para qualquer direção, desde que tenha trajetória ascendente, para, então, ser a vez de outra equipe ter a possibilidade de posse. No *VX*, uma equipe tenta acertar a bola na outra, estando ambas no mesmo espaço. No *nigbol*, cada equipe tenta acertar a bola no cesto, sendo a vez da outra tentar após o lançamento da primeira. Entre outros exemplos, que, embora possam se diferenciar quanto ao objetivo do jogo e às formas de transferência da possibilidade de posse de bola ao adversário, têm em comum a ocupação de um mesmo espaço por parte de ambas as equipes.

O critério classificatório final é o que aborda as possibilidades de relações de cooperação entre os companheiros de equipe, dividindo os jogos esportivos de troca de bola em individuais, semicoletivos ou coletivos. Os individuais são aqueles que, por óbvio, não há companheiro de equipe naturalmente não havendo relações de cooperação. Um jogador atua contra outro, em situação de um contra um, sendo exemplos, o *field tennis*, *badminton*, *squash*, *pelota a mano*, *wallball*, entre outros. Muitos jogos de troca de bola individuais apresentam também versões com mais jogadores, na maioria dos casos a de duplas. Neste caso, o jogo passa a se enquadrar em outra classificação, sendo a de semicoletivos a mais comum.

Os jogos semicoletivos são aqueles em que existe a presença de companheiros de equipe (duplas, trios ou mais jogadores por equipe), mas não há uma efetiva interação funcional entre eles. Ou seja, eles podem se comunicar e dividir o espaço de maneira ordenada, mas as ações de cada um são independentes dos demais. Na prática, a principal característica é a ausência da possibilidade de passar a bola, isto é, sempre que a equipe tem a posse da bola, o jogador é obrigado a golpearla diretamente contra o adversário. González e Bracht (2012) e González (2017) denominam esses tipos de jogos como alternados diretos, uma vez que o golpe é “direto”, “de primeira”, ou seja, o mesmo golpe que defende a bola é aquele que a devolve ao adversário. Os mesmos jogos individuais acima citados, se perspectivados sob suas versões em duplas, são exemplos de jogos semicoletivos.

Os jogos coletivos, por sua vez, são aqueles em que, além de haver a figura de companheiros de equipe (duplas, trios ou mais jogadores por equipe), há a possibilidade e às vezes até obrigatoriedade de interação entre eles, normalmente por meio de passes. González e Bracht (2012) e González (2017) nomeiam esses jogos como alternados indiretos, tendo em vista que, antes de enviar a bola ao adversário, a equipe pode ajustar o ataque por meio de passes, para, então, atacar em uma melhor condição do que normalmente teria se fosse o caso de um alternado direto. São exemplos, o *volleyball*, *footvolley*, quimbol, *völkerball*, *new fut*, entre outros. Outras possibilidades de interações coletivas acontecem, por exemplo, nos jogos estilo *dodgeball*, em que um companheiro em posse de bola pode proteger o outro de ser “queimado” pelo adversário ou quando, em jogos desse tipo ou no *guts* ou *kin-ball*, por exemplo, mais de um jogador da equipe golpeia a bola a fim de que ela não caia no chão.

O Quadro 02 apresenta um resumo das subcategorias possíveis de jogos esportivos de troca de bola, conforme os critérios apresentados. As intersecções entre as subcategorias devem ser sempre pensadas de forma que cada subcategoria subsequente deve poder ser ligada a cada subcategoria anterior. Um jogo pode ser, por exemplo, de troca, devolução, manipulação com as mãos, de rede e individual. Outro jogo pode compor as mesmas categorias iniciais, mas ser semicoletivo. Outro jogo pode ter as mesmas características, mas com a manipulação da bola a partir de um implemento. E assim por diante.

Quadro 02: Subcategorias possíveis de jogos esportivos de troca de bola, conforme a sequência de critérios classificatórios

Forma de interação entre os adversários em relação à bola	Objetivo do jogo	Forma de manipulação da bola	Tipo de espaço	Relações de colaboração
Jogos esportivos 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 ou, ainda, jogos de “queimada”)</p> <p>Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo (ou jogos de bola ao alvo)</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 com implemento</p>	<p>Jogos de rede</p> <p>Jogos de parede</p> <p>Jogos de quadra dividida</p> <p>Jogos de quadra comum</p>	<p>Jogos individuais</p> <p>Jogos semicoletivos</p> <p>Jogos coletivos</p>

Fonte: o autor

Embora exista a possibilidade de intersecção entre cada subcategoria anterior com as posteriores, assim aproximando jogos com tendências integrativas e formando famílias, é comum que em algumas possibilidades de agrupamento não existam exemplares de jogos. Tendo em conta o inventário feito para a presente Coleção, que se pretendeu o mais amplo e abrangente possível, cujos jogos esportivos de troca de bola começarão a ser descritos um a um na sequência. Não foram identificados, por exemplo, jogos acerto no adversário com os pés ou jogos de devolução de bola com os pés e com parede.

No Quadro 03 são listados todos os jogos esportivos de troca de bola identificados até a data de publicação do presente Volume, já agrupados conforme os critérios classificatórios adotados. Subcategorias possíveis, mas para as quais não foram identificados exemplos de jogos, não constam no Quadro. Ou seja, ele apresenta somente os agrupamentos que contemplam ao menos um dos jogos inventariados. O Quadro, além disso, apresenta como primeiro critério classificatório o de objetivo do jogo, tendo em vista que o critério “forma de interação entre os adversários em relação à bola” divide os jogos esportivos de troca de bola entre si, mas sim, os separa das demais categorias de jogos esportivos de bola (disputa, rebatida e alvo).

Quadro 03: Jogos esportivos de troca de bola divididos por subcategorias segundo os critérios classificatórios

Objetivo do jogo	Forma de manipulação da bola	Tipo de espaço	Relações de colaboração	Jogos
Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de rede	Jogos individuais	<i>Duni</i> (simples); <i>Manbol</i> (simples); <i>Peteca</i> (simples); <i>Pilota Valenciana Escala i Corda</i> (simples); <i>Pilota Valenciana Galotxetes</i> (simples); <i>Pilota Valenciana Pilota Grossa</i> (simples); <i>Ringo</i> (simples); <i>Tenniquoits</i> (simples)
			Jogos semicoletivos	<i>Dayon-Dayon</i> ; <i>Hoover-ball</i> ; <i>Manbol</i> (duplas); <i>Pallapugno Al Cordino</i> ; <i>Peteca</i> (duplas); <i>Pilota Valenciana Escala i Corda</i> (duplas e trios); <i>Pilota Valenciana Galotxa</i> ; <i>Pilota Valenciana Galotxetes</i> (duplas); <i>Pilota Valenciana Pilota Grossa</i> (duplas); <i>Ringo</i> (duplas e trios); <i>Tenniquoits</i> (duplas); <i>Throwball</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>2x2 Fistball</i> ; <i>Beach Volleyball</i> ; <i>Biribol</i> ; <i>Bossaball</i> ; <i>Catchball</i> ; <i>Duni</i> (duplas, trios ou quartetos); <i>Ecuavoley</i> ; <i>Fistball</i> ; <i>Indiaca</i> ; <i>Oval Ball</i> ; <i>Pinfuvote</i> ; <i>Prellball</i> ; <i>Rocball</i> ; <i>Snow Volleyball</i> ; <i>Teqvoly</i> ; <i>Volleyball</i> ; <i>Wallyball</i>

Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de quadra dividida	Jogos individuais	<i>Four Square; Pilota Valenciana Raspall (simples)</i>
			Jogos semicoletivos	<i>Ballon au Poing Salle; Ballon au Poing Traditionnel; Double Disc Court; Jeu de Paume; Pallapugno Bracciale; Pallapugno Leggera; Pelota a Mano Juego Internacional; Pelota a Mano Llargues; Pilota Valenciana a Rattles; Pilota Valenciana Raspall (duplas e trios)</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Baloncodo</i>
		Jogos de parede	Jogos individuais	<i>Four-Wall (simples); Gaelic Handball (simples); Pelota a Mano Wallball (simples); Pelota Vasca Frontball; Pelota Vasca Mano (simples); Pilota Valenciana Frare (simples); Pilota Valenciana Frontó Valencià (simples); Rugby Fives (simples)</i>
			Jogos semicoletivos	<i>Eton Fives; Four-Wall (duplas); Gaelic Handball (duplas); Pelota a Mano Wallball (duplas); Pelota Vasca Mano (duplas); Pilota Valenciana Frare (duplas); Pilota Valenciana Frontó Valencià (duplas); Rugby Fives (duplas)</i>

Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de quadra comum	Jogos individuais	<i>Balloon World Cup; Tetherball (simples)</i>
			Jogos semicoletivos	<i>Tetherball (duplas)</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Beach Tchoukball; Kin-ball; Roundnet; Tchoukball</i>
	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de rede	Jogos individuais	<i>Footbag Net (simples); Futnet (simples); Futsac (simples); Shuttlecock Sport (simples); Teqball (simples)</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Footvolley; Footbag Net (duplas); Futnet (duplas e trios); Futsac (duplas); Jokgu; Padbol; Sepaktakraw; Shuttlecock Sport (duplas e trios); Teqball (simples)</i>
		Jogos de quadra dividida	Jogos individuais	<i>Footbag 4-Square</i>

Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de rede	Jogos individuais	<i>Air Badminton</i> (simples); <i>Badminton</i> (simples); <i>Ball Badminton</i> (simples); <i>Beach Tennis</i> (simples); <i>Jazzminton</i> ; <i>Padminton</i> (simples); <i>Pickleball</i> (simples); <i>Pingpongo</i> (simples); <i>Pington</i> (simples); <i>Platform Tennis</i> (simples); <i>Pop Tennis</i> (simples); <i>Qianball</i> (simples); <i>Real Tennis</i> (simples); <i>Road Tennis</i> (simples); <i>Soft Tennis</i> (simples); <i>Sorvebol</i> (simples); <i>Table Tennis</i> (simples); <i>Tambeach</i> (simples); <i>Tamboréu</i> (simples); <i>Tambourelli</i> (simples); <i>Tennis</i> (simples); <i>Tipong</i> (simples); <i>Touchtennis</i> (simples); <i>Zbol</i> (simples)
			Jogos semicoletivos	<i>Air Badminton</i> (duplas e trios); <i>Badminton</i> (duplas); <i>Ball Badminton</i> (duplas e quintetos); <i>Beach Tennis</i> (duplas); <i>Padel</i> ; <i>Padminton</i> (duplas); <i>Pickleball</i> (duplas); <i>Pingpongo</i> (duplas); <i>Pington</i> (duplas); <i>Platform Tennis</i> (duplas); <i>Pop Tennis</i> (duplas); <i>Qianball</i> (duplas); <i>Real Tennis</i> (duplas); <i>Road Tennis</i> (duplas); <i>Soft Tennis</i> (duplas); <i>Table Tennis</i> (duplas); <i>Tambeach</i> (duplas); <i>Tamboréu</i> (duplas e trios); <i>Tambourelli</i> (duplas); <i>Tennis</i> (duplas); <i>Tennis Triples</i> ; <i>Tipong</i> (duplas); <i>Touchtennis</i> (duplas); <i>Triples Table Tennis</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Bottlebol</i> ; <i>Eclipse Ball</i> ; <i>Mirimbol</i> ; <i>Quimbol</i> ; <i>Sorvebol</i> (duplas e quartetos); <i>Zbol</i> (duplas ou mais jogadores)

Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de quadra dividida	Jogos individuais	<i>Crossminton</i> (simples); <i>Flaming Tether-Ball</i> ; <i>Longue Paume à Enlever</i> (simples); <i>Speed-ball</i> (simples); <i>Spiribol</i> (simples); <i>Street Racket</i> (simples)
			Jogos semicoletivos	<i>Crossminton</i> (duplas); <i>Longue Paume à Enlever</i> (duplas ou quartetos); <i>Longue Paume à Terror</i> ; <i>Pelota Mixteca</i> ; <i>Speed-ball</i> (duplas); <i>Spiribol</i> (duplas); <i>Street Racket</i> (duplas); <i>Tamburello a Muro</i> ; <i>Tamburello</i>
		Jogos de parede	Jogos individuais	<i>Four-Wall Paddleball</i> (simples); <i>Knuckle Racket</i> (simples); <i>One Wall Paddleball</i> (simples); <i>Outdoor Racquetball</i> (simples); <i>Paleta Frontón</i> (simples); <i>Pelota Vasca Cesta Punta</i> (simples); <i>Pelota Vasca Frontenis</i> (simples); <i>Pelota Vasca Pala Corta</i> (simples); <i>Pelota Vasca Paleta Cuero</i> (simples); <i>Pelota Vasca Paleta Goma</i> (simples); <i>Pelota Vasca Xare</i> (simples); <i>Rackets</i> (simples); <i>Racquetball</i> (simples); <i>Rapidball</i> (simples); <i>Ricochet</i> ; <i>Squash</i> (simples)

Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de parede	Jogos semicoletivos	<i>Four-Wall Paddleball</i> (duplas); <i>Hardball Squash</i> ; <i>Knuckle Racket</i> (duplas); <i>One Wall Paddleball</i> (duplas); <i>Outdoor Racquetball</i> (duplas); <i>Paleta Frontón</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Cesta Punta</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Frontenis</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Pala Corta</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Paleta Cuero</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Paleta Goma</i> (duplas); <i>Pelota Vasca Paleta Goma</i> (duplas); <i>Rackets</i> (duplas); <i>Racquetball</i> (duplas); <i>Rapidball</i> (duplas); <i>Squash</i> (duplas)
	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de quadra comum	Jogos individuais	<i>360ball</i> (simples); <i>Jokari</i> ; <i>Wackitball</i> (simples)
			Jogos propriamente coletivos	<i>360ball</i> (duplas); <i>Wackitball</i> (duplas)

Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de quadra dividida	Jogos propriamente coletivos	Contrataque; <i>Datchball</i> ; <i>Dodgeball Cloth</i> ; <i>Dodgeball Foam</i> ; <i>Dodgebee</i> ; Queimada; <i>Ultimate Dodgeball</i> ; <i>Völkerball</i>
		Jogos de quadra comum	Jogos propriamente coletivos	<i>Lagori</i>
	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de quadra comum	Jogos individuais	VX (simples)
			Jogos propriamente coletivos	VX (quintetos)

Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de quadra dividida	Jogos semicoletivos	<i>Guts; Pallapugno</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Cubalón; Hitball; Krachtbal; Ritinis</i>
		Jogos de quadra comum	Jogos semicoletivos	<i>Nigbol</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>Goubak</i>
	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de quadra dividida	Jogos individuais	<i>Subsoccer</i>
			Jogos propriamente coletivos	<i>New Fut</i>

Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de rede	Jogos individuais	<i>Ketball (simples)</i>
			Jogos semicoletivos	<i>Ketball (duplas)</i>
	Jogos de manipulação da bola com implemento	Jogos de quadra dividida	Jogos individuais	<i>Air Hockey</i>

Fonte: o autor

No Quadro 03 é listado um total de 148 jogos, contando cada um deles apenas uma vez, independentemente de apresentar versões com diferentes quantidades de jogadores (simples, duplas etc.). Se as diferentes versões de cada jogo forem consideradas *per se*, a quantidade de jogos aumenta exponencialmente. Importa reiterar que essa quantidade foi a encontrada até o fechamento do presente Volume. Se novos jogos forem identificados antes do fechamento dos Volumes futuros que os descreverão, serão adicionados à Coleção. Significa afirmar que não existem somente 148 jogos esportivos de troca de bola, mas sim que esta foi a quantidade encontrada até o fechamento do Volume.

Além disso, ressalta-se, o exercício de identificação, análise e descrição dos jogos vem sendo tecido sob uma perspectiva bastante abrangente, considerando jogos com algum nível de regramento oficial e institucionalização. Por um lado, não considera somente jogos esportivos altamente institucionalizados. Por outro, não abrange todo e qualquer jogo popular, tradicional ou predesportivo, sem qualquer nível de regramento oficial e institucionalização. Pode-se dizer, em outras palavras, que a catalogação buscou abranger tanto “esportes propriamente ditos” quanto “semi esportes” (no sentido de serem ainda pouco institucionalizados e/ou com um regramento em fase de amadurecimento e oficialização).

Esse caráter ampliado de abrangência tem o condão tanto de dar visibilidade a novas práticas que surgem a cada dia, valorizando o esforço daqueles que se empenham para fazê-lo, quanto de contribuir para o aumento da cultura esportiva/corporal/física/motriz da sociedade. Além disso, o conhecimento e compreensão de uma maior quantidade e variedade de jogos por parte de professores/profissionais de Educação Física, sob a lógica da transferibilidade (Mitchell; Oslin; Griffin, 2006) pode contribuir para um enriquecimento de uma formação motriz mais completa, variada e diversificada de seus alunos e, conseqüentemente, da sociedade.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE DEVOLUÇÃO DA BOLA COM OS PÉS

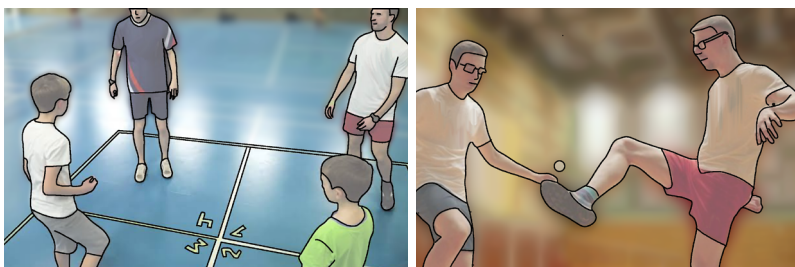
Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos catalogados de troca de bola com devolução da bola com os pés. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido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

Os jogos estão divididos primeiramente pelo critério de tipo de espaço e depois por ordem alfabética (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas). O critério de relações de colaboração não foi utilizado para direcionar a sequência de jogos porque muitos deles apresentam versões com diferentes possibilidades de jogadores (normalmente, quando isso

acontece, se trata de simples e duplas). Nestes casos, o jogo é apresentado somente uma vez, sendo, dentro da própria descrição, destacadas as diferenças entre as versões.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOLUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM OS PÉS E QUADRA DIVIDIDA

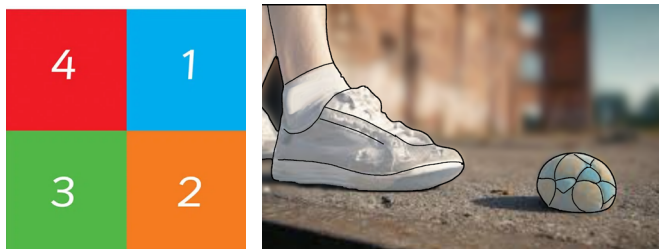
FOOTBAG 4-SQUARE



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (14 por 14 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia), dividida por uma cruz em quatro partes (quadrados) iguais (7 por 7 metros). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Os quadrados devem ser numerados sequencialmente de 1 a 4.

Alvo: é o chão dos quadrados adversários (defensores), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada por um chute realizado por um jogador (atacante) posicionado em qualquer um dos demais quadrados.



Móbil e materiais: o móbil é um pequeno saco de crochê em formato esférico, recheado com areia ou pequenas partículas de plástico reciclado, metal ou borracha (semelhante a um saco esférico de areia), com aproximadamente 3,81 e 6,35 centímetros de diâmetro e 30 a 80 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador e 4 ou mais jogadores jogam ao mesmo tempo. Se houver mais de 4 jogadores, forma-se uma fila e cada vez que o *rally* (período de jogo compreendido entre um reinício, chamado saque, e a queda da bola no chão ou cometimento de uma falta por um jogador) é encerrado, o jogador que deixou a bola cair vai para o fim da fila, sendo substituído pelo primeiro da fila. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador

que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, significando sua derrota.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que um jogador marque 11, 15 ou 21 pontos (conforme o regulamento da competição).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pelo jogador posicionado no quadrado 4. Antes do início da partida realiza-se um sorteio para ver qual jogador inicia em cada quadrado e/ou em que posição na fila. Um saque consiste no envio da bola por meio de chute realizado pelo jogador do quadrado 4 em direção a qualquer um dos demais quadrados. Ele é chamado de sacador e os demais de receptores. O tempo de duração entre um saque e a queda da bola no chão ou cometimento de uma falta por um jogador é chamado de *rally*. Assim que um *rally* é finalizado, o jogo é interrompido e reinicia com um novo saque, realizado pelo jogador que está ocupando ou passa a ocupar o quadrado 4. Após um jogador marcar 1 ponto, o jogo reinicia respeitando a sequência natural de troca de posições (quadrados) entre cada *rally*. Saídas de bola e faltas significam finalização do *rally*, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pelo jogador que está ocupando ou passa a ocupar o quadrado 4.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão dos quadrados adversários (defensores), após ter sido enviada do seu próprio quadrado (atacante), por meio de um golpe legal. As linhas (limítrofes e entre os quadrados) são consideradas fora (se a bola cair sobre elas, o jogador que a golpeou perde o *rally*). Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra), o *rally* é finalizado e o jogador em cujo quadrado ela caiu é considerado perdedor do *rally*. Se não houver fila de espera, esse jogador inicia o próximo *rally* no quadrado 1 e todos os demais avançam um quadrado. Ou seja, quem estava no 1, vai para o 2, quem estava no 2 vai para o 3 e quem estava no 3 vai para o 4. Contudo, se, por exemplo, o jogador perde o *rally* quando estava no quadrado 2, ele passa ao 1, o jogador que estava no 1 passa ao 2 e os jogadores que estavam no 3 e 4 neles permanecem. Se houver fila, o jogador que perde o *rally* vai para o fim da fila e o primeiro da fila entra no quadrado 1. Um jogador marca 1 ponto quando consegue se manter uma rodada inteira no quadrado 4. Uma rodada é iniciada sempre que um novo jogador assume o quadrado 4 e dura a quantidade de *rallies* respectiva à quantidade de jogadores, diminuída de 1. Ou seja, se são somente 4 jogadores jogando, uma rodada dura 3 *rallies* (3 saques feitos pelo sacador, significando eliminação de 3 jogadores que não ele próprio). Mesmo que nem todos os adversários sofram derrotas durante a rodada,

o jogador do quadrado 4 ganha o ponto. Se, por exemplo, durante os 3 saques, somente um jogador perde os 3 *rallies*, ainda assim, o sacador manteve-se no quadrado 4 durante os 3 *rallies* e por isso recebe 1 ponto. Se houver mais de 4 jogadores (ou seja, quando há fila de espera), a rodada é mais comprida e o jogador do quadrado 4 precisa sacar mais vezes e permanecer mais *rallies* naquele quadrado para pontuar (se são 5 jogadores, a rodada dura 4 *rallies*, se são 6 jogadores, a rodada dura 5 *rallies* e assim por diante). Contudo, um jogador perde o *rally* também quando comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola com trajetória ascendente que supere a altura da cintura dos adversários antes de começar a cair, para dentro de um quadrado adversário; durante o *rally*, jogador não consegue enviar a bola com trajetória ascendente que supere a altura do joelho dos adversários antes de começar a cair, para dentro de um quadrado adversário; jogador deixa a bola cair no chão do próprio quadrado; jogador retém ou conduz a bola; jogador invade um quadrado adversário, pelo chão ou pelo ar.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o seu quadrado (ou espaço ao redor de qualquer quadrado).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado pelo jogador posicionado no quadrado 4. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para qualquer dos demais quadrados.

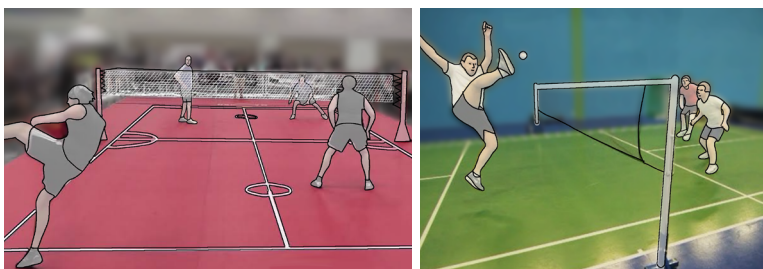
Segurando a bola, o sacador solta-a ou lança-a ao ar e a chuta antes que toque o chão. A trajetória da bola precisa ser obrigatoriamente de baixo para cima, de forma que atinja, no mínimo, a altura da cintura dos receptores antes de iniciar a trajetória descendente. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto membros superiores (mãos, antebraços e braços) e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Porém, a bola golpeada contra um quadrado alheio sempre deve ter trajetória ascendente e jamais pode adentrar o quadrado alheio abaixo da altura dos joelhos do recebedor. Não há limite de golpes consecutivos de um jogador na bola, mas ele não pode retê-la, lançá-la ou conduzi-la. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em seu quadrado ou no espaço livre ao redor de qualquer quadrado (o jogador pode invadir a área livre ao redor dos demais quadrados para tentar salvar uma bola enviada por ele próprio para aquele espaço). Nenhum jogador pode invadir o quadrado adversário, pelo chão ou pelo ar. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelos adversários, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Bloqueios não são admitidos, pois tanto podem impedir que a trajetória da bola do adversário assuma a trajetória ascendente como normalmente resultarão em uma trajetória descendente

da bola contra a quadra do jogador bloqueado, resultando na eliminação do próprio bloqueador. Contatos físicos não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, DEVOUÇÃO, MANIPULAÇÃO COM OS PÉS E REDE

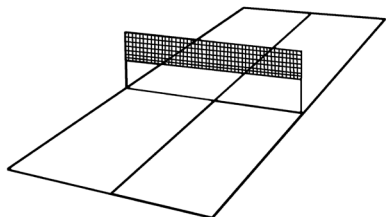
FOOTBAG NET (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (6,10 por 13,40 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. A quadra é dividida ao meio por uma linha central paralela às linhas de fundo e por uma linha central paralela às linhas laterais. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede cuja borda superior encontra-se a 1,50 metros do chão. A rede é presa nas extremidades a postes posicionados sobre a borda externa de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é um pequeno saco de crochê em formato esférico, recheado com areia ou pequenas partículas de plástico reciclado, metal ou borracha (semelhante a um saco esférico de areia), com aproximadamente 3,81 e 6,35 centímetros de diâmetro e 30 a 80 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1) ou 2 (jogo 2x2) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, há uma ordem predefinida de saque (saque é o golpe

de início de cada etapa do jogo). Sempre que a equipe adquire o direito de sacar, saca o jogador que não sacou na posse anterior do saque (exceto, obviamente, no jogo 1x1). Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, significando a derrota da sua equipe.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *games*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos. A forma de contagem de pontos e os critérios para vitória citados são os considerados clássicos, mas outras possibilidades são admitidas.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e a queda da bola no chão ou cometimento de uma falta

por um jogador é chamado de *rally*. Assim que um *rally* é finalizado, o jogo é interrompido e reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que venceu o *rally*. No *tie-break* (se houver), as equipes trocam de meia quadra quando a primeira delas atingir 8 pontos. Saídas de bola e faltas significam finalização do *rally*, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que venceu o *rally*.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca a vitória do *rally*. Se ela mesma iniciou o *rally* sacando, ganha 1 ponto e continua sacando (nos jogos 2x2, saca o companheiro do sacador do *rally* anterior). Se a equipe que venceu o *rally* foi a que recebeu o saque, adquire o direito de sacar, mas não ganha pontos. Ou seja, somente pontua a equipe que vencer um *rally* que iniciou sacando. Contudo, uma equipe vence o *rally* também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (se a bola tocar na rede e ainda assim ultrapassá-la, o sacador tem direito a repetir o saque uma vez; um segundo

erro significa perda do *rally*); equipe erra a ordem de saque e/ou recepção do saque; nos jogos 1x1, jogador não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 2 golpes; nos jogos 2x2, equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; em qualquer tipo de jogo, equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; nos jogos 2x2, um jogador realiza dois golpes consecutivos na bola; jogador retém ou conduz a bola; jogador toca na rede ou postes de sustentação; jogador invade a meia quadra oposta, sob ou sobre a rede.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há um condicionante: durante o saque, cada jogador (de ambas as equipes) deve permanecer em seu lado (direito ou esquerdo) da meia quadra;

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado por um jogador posicionado atrás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para a meia quadra contrária, sobre a rede. Segurando a bola, o sacador solta-a ou lança-a ao ar e a chuta antes que toque o chão. A trajetória da bola precisa ser diagonal, cruzando a linha divisória paralela às linhas laterais (ou seja, considerando a visão do sacador de frente para a rede, quando saca do seu lado direito, a bola deve ir até o lado esquerdo da meia

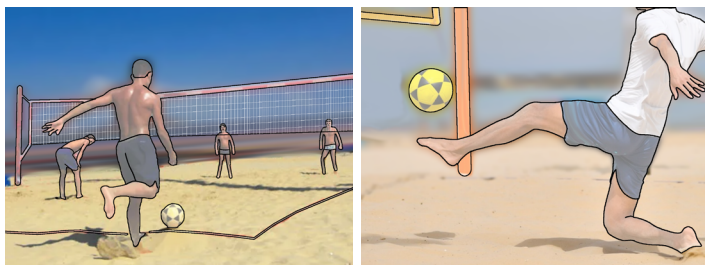
quadra adversária e vice-versa). Quando a equipe tem pontuação 0 ou par, saca do lado direito. Quando tem pontuação ímpar, saca do lado esquerdo. No momento do saque, cada jogador ocupa um dos lados da sua meia quadra e saca sempre o jogador que se encontra do lado em que o saque deve ocorrer. O mesmo vale para a equipe que recebe o saque (o lado que os jogadores ocupam no momento dos saques/recepções não muda ao longo de todo o *game*, mas pode mudar entre um *game* e outro). O companheiro do sacador, durante o saque, deve permanecer em seu lado da meia quadra. Se a bola sacada toca a rede e ainda assim a ultrapassa por cima, o saque é repetido. Novo erro consecutivo resulta em perda do *rally* e direito de saque à equipe adversária. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte da perna abaixo do joelho e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Sempre que a bola é proveniente da equipe adversária, nos jogos 1x1, o jogador pode dar, no máximo, 2 golpes consecutivos na bola. Nos jogos 2x2, a equipe pode dar, no máximo, 3 golpes na bola e um jogador não pode golpeá-la duas vezes consecutivas. No jogo 2x2, os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. No jogo 1x1, há somente a defesa e o ataque. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia

quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente por fora da rede). Nenhum jogador pode invadir a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Sempre que a bola toca na rede (exceto no saque), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes (nos jogos 2x2) ou 2 golpes (nos jogos 1x1). Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, nos jogos 2x2, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, o receptor posiciona-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que ambos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por um ou dois jogadores. O bloqueio, assim como os demais golpes, somente pode ser realizado com a perna abaixo do joelho. No bloqueio e em qualquer outra ação, o jogador não pode invadir

a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, a equipe do bloqueador perde o *rally*. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, a equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu vence o *rally*). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

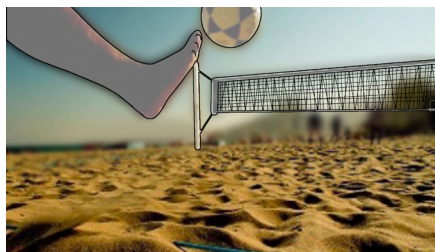
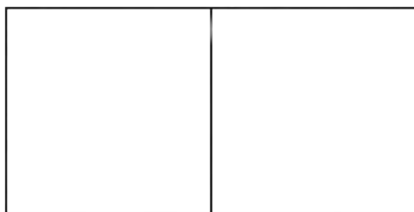
FOOTVOLLEY (FUTEVÔLEI)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 89 metros), em superfície de areia. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 1 metro de largura e cuja parte superior fica a 2,20 metros de altura (2,00 metros para mulheres) em relação ao chão. Nas extremidades superior e inferior da rede há uma faixa (lona, tecido) de 5 a 8 centímetros. Presa na rede, acima de cada linha lateral há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 80 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 75 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association*, com 68 a 70 centímetros de circunferência e 410 a 450 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, há uma ordem predefinida de saque (saque é o golpe de início de cada etapa do jogo). Sempre que a equipe adquire o direito de sacar, saca o jogador que não sacou na posse de saque anterior. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que

comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, tendo como consequência a derrota da sua equipe no jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 1 tempo (chamados *set*), disputado até que uma equipe atinja 18 pontos ou, em caso de empate em 17, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede (e entre as antenas) por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. A cada 6 pontos marcados (somando ambas as equipes), as equipes trocam de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe toca a bola em uma das antenas, nos postes, nas cordas de sustentação da rede ou na própria rede, fora das antenas; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola ou a conduz; jogador toca na rede ou antena (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma bola lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta, interferindo nas ações do adversário; jogador comete uma conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há

alguns condicionantes: no momento do saque, cada jogador deve estar na sua meia quadra (exceto o sacador, que fica atrás da sua linha de fundo); um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

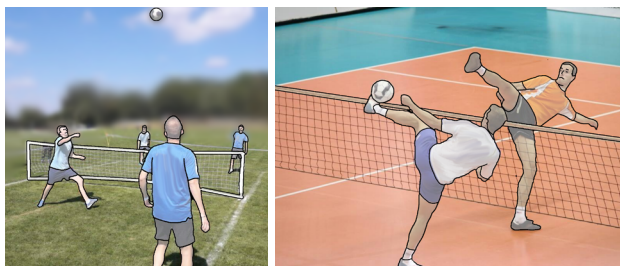
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no chute da bola posicionada sobre um monte de areia diretamente para meia quadra contrária (sobre a rede e entre as antenas). Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (deve sacar o jogador que não sacou na última oportunidade que a equipe teve para sacar). Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Um jogador também não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Contudo, se a bola tocar no bloqueio realizado pela equipe, esta ainda pode realizar 3 golpes, pois o bloqueio não conta como um golpe. Um mesmo jogador pode golpear duas vezes a bola no mesmo *rally*, desde que o outro jogador a golpeie entre seus dois golpes (se o jogador bloquear a

bola e ela ainda assim retornar à sua meia quadra, pode tocá-la novamente, pois o bloqueio não conta como um golpe). Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Sempre que a bola toca na rede (entre as antenas), continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. O bloqueio não é proibido, mas como os membros superiores não podem ser utilizados, é praticamente impossível e, por isso, pouco útil. Se ainda assim for realizado, pode ser feito por um ou ambos os defensores. O bloqueador pode utilizar cabeça, pé ou qualquer parte do corpo, exceto membros superiores,

inclusive projetando-se à frente da borda superior da rede, mas desde toque a bola somente após o adversário tê-la golpeado. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

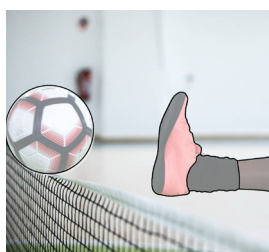
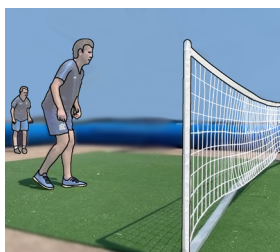
FUTNET (*FOOTBALL TENNIS* OU *SOCCER TENNIS*) **(SIMPLES, DUPLAS E TRIOS)**



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (9 por 12.8 metros para o jogo de 1 contra 1 e 2 contra 2 e 9 por 18 metros em jogo de 3 contra 3), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). Nos jogos em 1 contra 1 e 2 contra 2, toda a quadra é a área de saque. No jogo em 3 contra 3, a área de saque é somente a mesma da quadra de 1 contra 1 e 2 contra 2. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. No jogo de 1 contra 1, quadra é dividida ao meio por uma linha paralela às linhas laterais. Em todos os tipos de jogo, dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais, há uma rede de 1 a 1,10 metros de altura em relação ao chão. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a, no mínimo, 50 centímetros de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (quicando uma ou duas vezes consecutivas, a depender da situação do jogo no momento) após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association*, com 68 a 71 centímetros de circunferência e 396 a 453 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1), 2 (jogo 2x2) ou 3 (jogo 3x3) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, há uma ordem predefinida de saque (saque é o golpe de início de cada etapa do jogo). Sempre que a equipe adquire o direito de sacar, saca o jogador

que está na vez, seguindo a ordem preestabelecida (exceto, obviamente, no jogo 1x1). No jogo 1x1, não há jogadores reservas e substituições. No jogo 2x2, é permitida uma substituição por *set*. No jogo 3x3, são permitidas duas substituições por *set*. O jogador substituído pode retornar à partida. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*. No jogo 1x1, isso significa a derrota do jogador no *set*. No jogo 2x2 e 3x3, o jogador expulso pode ser substituído, desde que a equipe ainda tenha direito a substituições. Caso contrário, perde o *set*.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 11 pontos ou, em caso de empate em 10, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 15 (mesmo que o *set* esteja 14x14, vence a equipe que marcar 15 primeiro). A exceção é o *tie-break*, que dura até que uma equipe atinja 7 pontos (mesmo que o *set* esteja 6x6).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em

que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar uma ou duas vezes consecutivas (a depender da situação de jogo), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro da quadra, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, se a equipe já esgotou a quantidade de quiques permitidos por posse de bola (2 para jogo 1x1, 1 para jogo 2x2 e 3x3 masculino e 2 para jogo 2x2 e 3x3 feminino) e a bola toca no chão da sua meia quadra, a equipe adversária marca 1 ponto. Além

disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; sacador saca para fora da área de saque na meia quadra adversária; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes (no jogo 2x2 e 3x3) ou 2 golpes (no jogo 1x1); equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; equipe toca nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola (exceto no jogo 1x1) ou a conduz; jogador toca na rede.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há um condicionante: um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para área de saque da meia quadra contrária sobre a rede. O chute pode ser feito após a bola ser solta das mãos, antes ou depois de tocar no chão, ou diretamente na bola posicionada no chão. A bola deve sempre ser enviada para a área de saque da meia quadra adversária. No jogo de 1x1, além disso, a trajetória da bola precisa ser diagonal, cruzando a linha divisória paralela às linhas laterais (ou seja, considerando a visão do sacador de

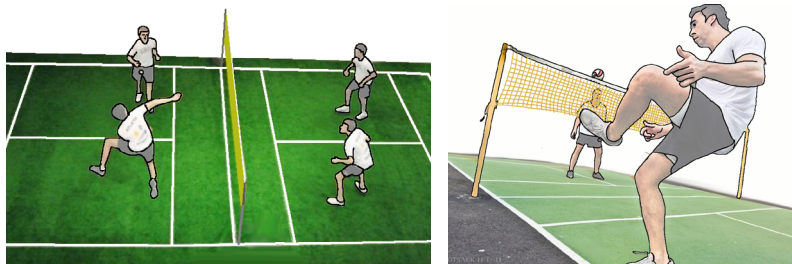
frente para a rede, quando saca do seu lado direito, a bola deve ir até o lado esquerdo da meia quadra adversária e vice-versa). Quando o jogador está com pontuação par (0, 2, 4 etc.), saca pelo lado direito. Quando está com pontuação ímpar (1, 3, 5 etc.), saca pelo lado esquerdo. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (respeitando a ordem de saque). O receptor do saque não precisa esperar a bola tocar no chão para golpeá-la. O mesmo vale para a recepção da bola ao longo de todo o *rally*. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Nos jogos de 2x2 e 3x3, um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola e cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. No jogo 1x1, o jogador pode dar, no máximo, 2 golpes consecutivos na bola. Quando a bola é enviada sobre a rede pelo adversário ou entre os golpes da equipe, é permitido que quique uma vez no chão. Porém, a quantidade de quiques é limitada. No jogo 1x1, somente 2 quiques são permitidos por posse de bola. No jogo 2x2 e 3x3, somente 1 quique é permitido por posse de bola para homens e 2 quiques são permitidos por posse de bola para mulheres. Além disso, é proibido que a bola quique duas vezes consecutivas sem que um jogador a golpeie. No jogo 2x2 e 3x2, os

golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. No jogo 1x1, há somente a defesa e o ataque. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). O jogador pode também golpear a bola sobre a rede. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes (no jogo 2x2 e 3x3) ou 2 golpes (no jogo 1x1). Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Contatos físicos não intencionais são admitidos, desde que não interfiram na ação do adversário.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou

seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar. O bloqueador pode projetar cabeça, pés, joelho etc. (exceto membros superiores) em direção à meia quadra adversária sobre a rede, inclusive podendo tocar na bola antes do adversário concluir sua ação. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

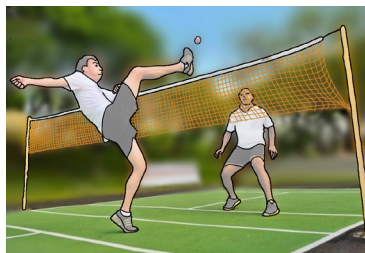
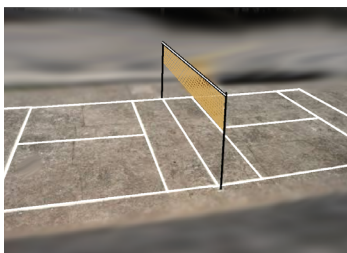
FUTSAC (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (5 por 8 metros para o jogo de 1 contra 1 e 5 por 10 metros em jogo de 2 contra 2), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. A quadra é dividida ao meio por uma linha central (paralela às linhas de fundo) e em cada meia quadra, a 1 metro da linha central, há uma linha a ela paralela. No jogo de 1 contra 1, cada meia quadra, entre a linha de 1 metro e a linha de fundo, é dividida ao meio por uma linha paralela às linhas laterais. Em todos os tipos de jogo, dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 60 centímetros de largura, cuja borda superior encontra-se a 1,50 metros do chão. A rede é presa nas extremidades a postes posicionados sobre cada linha lateral. Presa na rede/postes, há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 40 centímetros ficam acima da rede.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é um pequeno saco de crochê em formato esférico, recheado com pequenas partículas de plástico reciclado (semelhante a um saco esférico de areia), com aproximadamente 18,5 centímetros de circunferência e 50 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1) ou 2 (jogo 2x2) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Contudo, há uma ordem predefinida de saque (saque é o golpe de início de cada etapa do jogo). Sempre que a equipe adquire o direito de sacar, saca o jogador que não sacou

na posse anterior do saque (exceto, obviamente, no jogo 1x1). Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, significando a derrota da sua equipe.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 30 (mesmo que o *set* esteja 29x29, vence a equipe que marcar 30 primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. Saídas

de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas) e para além da linha de 1 metro da meia quadra adversária (no jogo 1x1, além disso, o saque precisa ser para o lado contrário da quadra, da direita para esquerda ou da esquerda para a direita); no jogo 1x1, jogador não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 2 golpes (na recepção do saque, obrigatoriamente precisa realizar os 2 golpes e durante o *rally* pode realizar 1 ou 2 golpes); no jogo 2x2, equipe não consegue enviar a bola sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 5 golpes, sendo um máximo de 2 consecutivos por jogador (na recepção do saque, obrigatoriamente a equipe precisa realizar ao

menos um passe e durante o *rally* pode realizar passe ou não); em qualquer tipo de jogo, equipe envia a bola para fora dos limites da quadra; equipe toca a bola em uma das antenas ou postes; equipe deixa a bola cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza três golpes consecutivos na bola ou a conduz; jogador toca na rede ou antena (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma bola lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há alguns condicionantes: um jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; no jogo em 2x2, o companheiro do sacador deve estar atrás da linha de fundo até que o saque seja efetuado; nenhum jogador pode cabecear a bola contra a meia quadra adversária estando à frente da linha de 1 metro (mas pode saltar da trás dela, cabecear no ar e aterrissar à frente); no saque, a bola precisa ir além da linha de 1 metro da meia quadra adversária, mas durante o *rally* pode ser enviada para área entre essa linha e a rede.

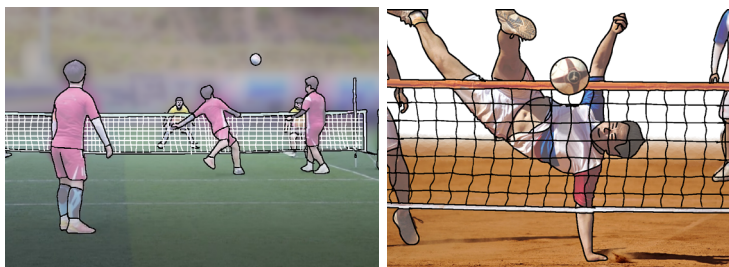
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado com ao menos um dos pés atrás da linha de fundo. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para área de saque da meia quadra contrária (área entre a linha de 1 metro e a linha de

fundo), sobre a rede (e entre as antenas). Segurando a bola, o sacador solta-a ou lança-a ao ar e a chuta antes que toque o chão. No jogo 1x1, a trajetória da bola precisa ser diagonal, cruzando a linha divisória paralela às linhas laterais (ou seja, considerando a visão do sacador de frente para a rede, quando saca do seu lado direito, a bola deve ir até o lado esquerdo da meia quadra adversária e vice-versa). A cada ponto consecutivo marcado, o sacador deve mudar o lado do saque. No jogo 2x2, o companheiro do sacador deve permanecer atrás da linha de fundo até que o saque seja efetuado. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (saca o jogador que não sacou na posse de saque anterior). Se a bola sacada toca a rede e cai além da linha de 1 metro, o saque é repetido. Novo erro consecutivo resulta em ponto e saque para o adversário. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. No jogo 1x1, o jogador pode dar, no máximo, 2 golpes consecutivos na bola. Na recepção do saque, é obrigatório que dê 2 golpes. Durante o *rally*, pode dar 1 ou 2 golpes. No jogo de 2x2, cada jogador pode dar 1 ou 2 golpes consecutivos na bola e ela pode ser passada um máximo de 2 vezes entre eles, somando um máximo de 5 golpes. Por exemplo, o primeiro jogador realiza um golpe de recepção e um

golpe de passe, o segundo jogador faz o mesmo e o primeiro jogador golpeia a bola para a equipe adversária sobre a rede. Na recepção do saque, é obrigatório que ambos os companheiros realizem ao menos um golpe na bola (deve haver ao menos um passe). Durante o *rally*, os passes não são obrigatórios. No jogo 2x2, os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalizando com um ataque. No jogo 1x1, há somente a defesa e o ataque. Ataque (ou bloqueio) com a cabeça somente é permitido se o jogador estiver atrás da linha de 1 metro (o jogador pode saltar de trás da linha, cabecear a bola no ar e aterrissar à frente). Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Nenhum jogador pode invadir a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 5 golpes (no jogo 2x2) ou 2 golpes (no jogo 1x1). Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, o receptor posiciona-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que ambos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por um ou dois jogadores. O bloqueio pode ser feito com qualquer parte do corpo, exceto membros superiores. Contudo, com a cabeça somente pode ser realizado se o jogador saltar de trás da linha de 1 metro. No bloqueio e em qualquer outra ação, o jogador não pode invadir a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

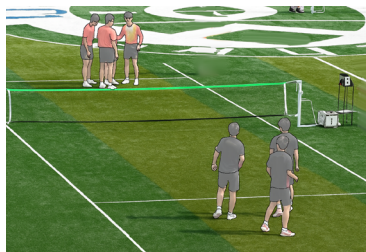
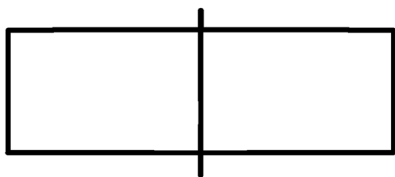
JOKGU



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (15 por 6,5 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). Nos jogos em 1 contra 1 e 2 contra 2, toda a quadra é a área de saque. Paralela e 3 metros para trás de cada linha de fundo há uma linha. A área formada entre essa linha e a linha de fundo é a área de saque. Dividindo o comprimento da quadra em duas partes iguais há uma rede de 75 centímetros de altura, cuja parte superior fica a 1,05 metros (90 centímetros para mulheres) em relação ao chão. Presa na rede, a 21 centímetros fora de cada linha lateral há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,8 metros de comprimento, dos quais 45 centímetros ficam acima da rede. A rede é presa nas extremidades laterais superior e inferior por cordas amarradas a postes posicionados a aproximadamente 1 metro de cada linha lateral.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association*, com 20 a 21 centímetros de diâmetro, mas mais leve que ela, com 330 a 360 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são limitadas a 3 por *set* (*set* é cada tempo de jogo). Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 114, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 19 (mesmo que o *set* esteja 18x18, vence a equipe que marcar 19 primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado dentro da área de saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Uma equipe inicia sacando no primeiro e terceiro *set* e a outra equipe inicia sacando no segundo *set*. No *tie-break* (caso haja), as equipes trocam de meia quadra a cada 8 pontos. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia

com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após ter sido enviada sobre a rede por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro da quadra, mas o segundo pode ser fora), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, quando os contatos da bola com o chão acontecem diretamente após um saque ou ataque da equipe atacante, sem que a equipe defensora consiga tocar legalmente na bola, a equipe atacante marca 2 pontos. Além disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede; sacador saca diretamente para fora da meia quadra adversária; equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; equipe toca nos postes ou nas cordas de sustentação da rede; jogador realiza dois golpes na bola em uma mesma posse; jogador retém ou conduz a

bola; jogador invade a meia quadra adversária, sob ou sobre a rede; jogador toca na rede.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor dela). Um jogador pode também invadir área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem.

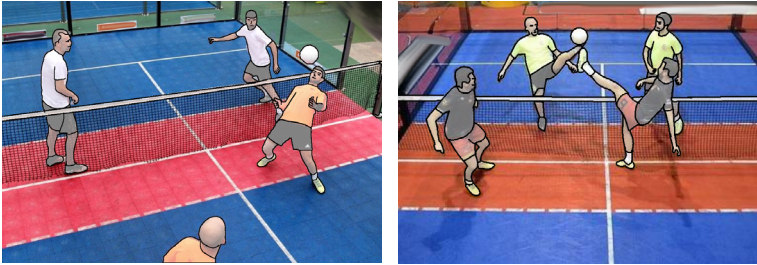
Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de dentro da área de saque. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para a meia quadra contrária, sobre a rede. O chute deve ser feito após a bola ser solta das mãos, antes de tocar no chão. Não há ordem de saque, de forma qualquer jogador pode sacar a qualquer momento (desde que o direito de sacar seja da sua equipe, obviamente). O receptor do saque não precisa esperar a bola tocar no chão para golpeá-la. O mesmo vale para a recepção da bola ao longo de todo o *rally*. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita exclusivamente com os pés e pernas (abaixo do joelho) e cabeça (acima do queixo). Não é permitido que mais de uma parte do corpo toque simultaneamente na bola. Um jogador não pode também reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Logo que a bola passa sobre a rede e entre cada golpe dado pela equipe, é permitido que quique uma vez no chão. Um jogador não pode tocar duas vezes na bola em

uma mesma posse. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Qualquer tipo de invasão da meia quadra adversária sob ou sobre a rede e qualquer tipo de contato físico é proibido.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). Tendo em conta a velocidade da bola e a possibilidade dela quicar uma vez no chão antes de ser recepcionada, é comum que a maioria dos defensores

se posicione na área livre ao redor da sua meia quadra. A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar. Para bloquear, o bloqueador pode utilizar apenas as mesmas partes do corpo permitidas para o restante do jogo (pernas e cabeça). Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque pode ser bloqueado. Qualquer tipo de invasão da meia quadra adversária sob ou sobre a rede e qualquer tipo de contato físico é proibido.

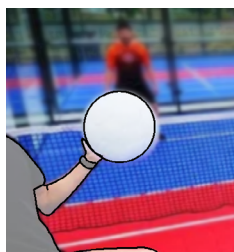
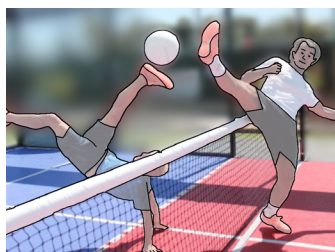
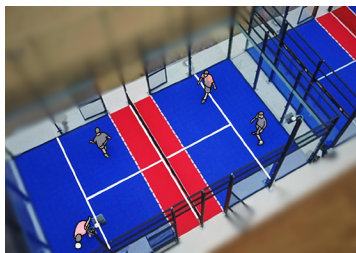
PADBOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (6 por 10 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central paralela às linhas de fundos. Paralelas à linha central, em cada meia quadra há duas linhas, uma a 1 metro e outra a 3,25 metros (linha de saque) da linha central. O espaço entre a linha de 1 e a linha central é chamado de área de ataque. A área entre a linha central e as linhas de saque é dividida ao meio por uma linha paralela às linhas laterais. Sobre a linha central há uma rede de 80 centímetros de altura, cuja corda superior encontra-se a 1 metro do chão. A rede é presa a postes posicionados sobre a borda posterior das linhas laterais. Ao redor de toda a quadra, sobre a borda posterior das linhas limítrofes, há paredes de 2,50 metros de altura (podem ser de altura mais, mas neste caso é traçada uma linha paralela ao chão, a 2,50 metros, demarcando a área válida de contato da bola com a parede).

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante, mas pouco menor e mais leve que a de *football association*, com 67 centímetros de circunferência e 330 a 400 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do *set*, resultando na derrota da sua equipe naquele *set*.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se os jogos por 3x0, 3x1 ou 3x2 *sets*). Cada *set* é disputado até que uma equipe vença 6 *games* ou, em caso de empate em 5 *games*, até que uma equipe vença o 7º *game* (vence-se o *set* por 6x0, 6x1, 6x2, 6x3, 6x4, 7x5 ou 7x6 *games*). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40 (vitória). Contudo, se houver necessidade de realização do *set* de desempate, chamado *tie-break*, este é disputado em um único *game* jogado até que uma equipe atinja 7 pontos ou, em caso de empate em 6, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto

é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pelo jogador designado para sacar naquele *game*. No segundo *game*, saca um jogador da equipe contrária ao sacador do primeiro *game*. No terceiro *game*, saca o companheiro do sacador do primeiro. No quarto *game*, saca o companheiro do sacador do segundo. A partir daí, repete-se a ordem. A exceção é o *tie-break*, em que as equipes sacam alternadamente a cada dois pontos (um mesmo jogador saca duas vezes, depois um adversário saca duas vezes e assim por diante). Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o direito de sacar naquele momento do jogo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar duas vezes consecutivas, após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. Cada vez que a bola quica duas vezes consecutivas no chão (o primeiro quique deve ser dentro da meia quadra da equipe defensora, mas o segundo pode ser fora ou mesmo na própria meia quadra da equipe atacante, após a bola, depois de ter quicado na meia quadra da equipe defensora e rebatido na parede, à ela retornar), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe

adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador comete dois erros de saque consecutivos (não envia a bola sobre a rede, não acerta a área de recepção da meia quadra adversária, erra o lado do qual deve sacar etc.); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um mínimo de 2 e um máximo de 3 golpes (exceto nos casos de bolas golpeadas pelo adversário que quicam e rebatem na parede, quando o receptor, desde que esteja com ao menos parte de um ou ambos os pés dentro da área de ataque, pode a golpear diretamente contra a meia quadra adversária); jogador golpeia a bola sem estar em contato (ou aterrissar em contato) com a área de ataque; equipe envia a bola diretamente contra uma parede da meia quadra adversária; jogador toca na bola à frente da rede; jogador toca na rede ou postes e, com isso, interfere na ação adversária; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola ou a retém ou conduz.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há um condicionante: para atacar a bola contra a meia quadra adversária, o jogador deve estar com ao menos parte de um ou ambos os pés na área de ataque (pode também saltar de fora, tocar na bola e aterrissar com ao menos parte de um ou ambos os pés nessa área).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de saque. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para área

de recepção da meia quadra contrária, sobre a rede (área formada pela linha central, linha de saque e linha divisória paralela às linhas laterais, na diagonal do sacador). O chute deve ser feito após a bola solta pelas mãos quicar uma vez no chão, abaixo da linha da cintura. A bola deve sempre ser enviada para a área de saque da meia quadra adversária, com trajetória diagonal, cruzando a linha divisória paralela às linhas laterais (ou seja, considerando a visão do sacador de frente para a rede, quando saca do seu lado direito, a bola deve ir até o lado esquerdo da meia quadra adversária e vice-versa). O primeiro saque de cada jogador acontece sempre a partir do seu lado direito. Para cada saque, o jogador tem duas tentativas. Se errar a primeira, saca novamente do mesmo lugar. Se errar a segunda consecutiva, marca-se 1 ponto para equipe adversária e o sacador muda o lado de saque, adquirindo mais duas tentativas para completar o saque. Apenas um jogador saca durante todo o *game*. A bola sacada pode tocar em qualquer parede, desde que primeiro quique na quadra adversária. O receptor do saque é obrigado a esperar a bola tocar no chão para golpeá-la, mas não precisa esperar que a bola toque na parede. Ao longo do *rally*, os receptores da bola enviada pelo adversário não precisam esperar ela quicar no chão antes de golpeá-la. Contudo, entre os passes dos companheiros de equipe, não são permitidos quiques. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode

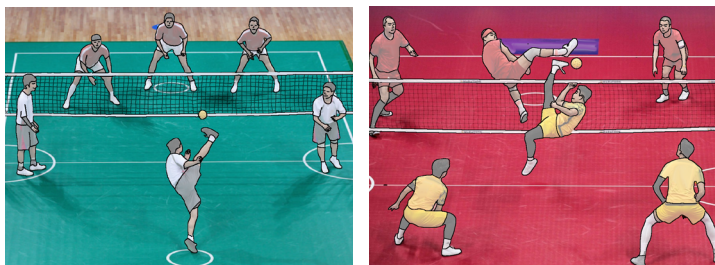
tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola e cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem o dever de dar, no mínimo 2 golpes e, no máximo, 3 golpes. A exceção ocorre nos casos de bolas golpeadas pelo adversário que quicam e rebatem na parede, quando o receptor, desde que esteja com ao menos parte de um ou ambos os pés dentro da área de ataque, pode golpear diretamente contra a meia quadra adversária. Após cada golpe, a bola pode tocar sem restrições nas paredes. A equipe pode inclusive golpear a bola contra as paredes na sua meia quadra para que ela vá diretamente contra a meia quadra adversária. Contudo, é proibido que a bola enviada sobre a rede toque uma parede da meia quadra adversária antes de tocar o chão. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. Para atacar a bola contra a meia quadra adversária, o atacante deve estar com ao menos parte de um ou ambos os pés na área de ataque (pode saltar de fora, tocar a bola no ar e aterrissar com ao menos parte de um ou ambos os pés nessa área). O jogador pode também golpear a bola sobre a rede e, inclusive, tocar na rede, desde que não interfira na ação do adversário. Entretanto, não pode golpear a bola à frente da rede. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver

esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não intencionais são admitidos, desde que não interfiram na ação do adversário.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, o receptor posiciona-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por um ou ambos os jogadores da equipe. O bloqueador pode projetar cabeça, pés, joelho etc. (exceto membros superiores) até o limite da rede, não podendo invadir a meia quadra adversária (exceto após ter tocado na bola e desde que não interfira na ação adversária). Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e rebate diretamente em uma parede da meia quadra adversária, é ponto desta equipe (adversária do bloqueador). Se a bola retorna para a meia quadra do bloqueador, sua equipe tem direito de dar no máximo mais 2 golpes, pois o bloqueio conta como um dos 3 golpes que a equipe pode realizar a cada posse de bola. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando

o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se toar em qualquer parede, o jogo continua). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

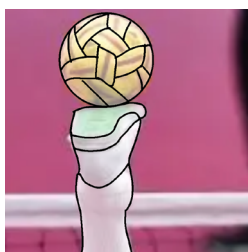
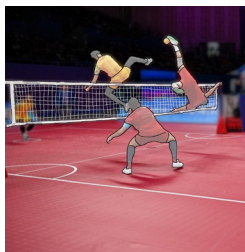
SEPAKTAKRAW (REGU, DOUBLE E BEACH) (DUPLAS, TRIOS E QUARTETOS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (13,4 por 6,1 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) para os jogos de 2 contra 2 e 3 contra 2, ou macia (areia) para os jogos de 4 contra 4. Em todos os casos, a quadra é dividida ao meio por uma linha paralela às linhas laterais. Nos jogos em quadra rígida, entre cada linha lateral e a linha central há um quarto de círculo de 0,9 metros. Em cada meia quadra, centralizado entre as duas linhas laterais e cujo centro fica a 2,45 metros da linha de fundo, há um círculo, chamado círculo de saque. Em todos os tipos de jogo, sobre a linha central, há uma rede de 1,52 metros (1,42 metros para mulheres) de altura em relação ao chão. A rede é presa nas extremidades laterais a postes posicionados sobre as linhas laterais.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a bola ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola relativamente dura, feita de vime, plástico ou material semelhante entrelaçado, com 41 a 43 centímetros de circunferência e 170 a 180 gramas de peso (pouco maior e mais leve para mulheres).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2), 3 (jogo 3x3) ou 4 (jogo 4x4) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Os jogos 2x2 e 3x3 são jogados em quadra rígida, sendo o 2x2 chamado *double* e o 3x3 chamado

regu (o *regu* é o jogo original do *sepaktakraw* e os demais são variações). O jogo 4x4 é jogado em quadra de areia, sendo chamado de *beach sepaktakraw*. São permitidas duas substituições por *set* (*set* cada tempo de jogo). O jogador substituído pode retornar à partida. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar desde que a equipe ainda tenha direito a substituições. Caso contrário, perde o *set*.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: os jogos 2x2 e 3x3 duram até que uma equipe vença 3 tempos (chamados *sets*) de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 17 (mesmo que o *set* esteja 16x16, vence a equipe que marcar 17 primeiro). Os jogos 4x4 duram até que uma equipe vença 2 *sets* de um total de 3 possíveis. Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 25 (mesmo que o *set* esteja 24x24, vence a equipe que marcar 25 primeiro). A exceção é o *tie-break* (se houver), que é disputado até

que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra, até um máximo de 17 (mesmo que o *set* esteja 16x16, vence a equipe que marcar 17 primeiro).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado com um dos pés sobre o círculo de saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que detém o direito de saque naquele momento. Nos jogos 2x2 e 3x3, cada equipe saca três vezes consecutivas, independentemente de qual delas pontuou no *rally* (exceto quando o jogo empata em 14x14, quando os saques passam a ser alternados entre as equipes). Nos jogos 4x4, saca sempre a equipe que pontuou no *rally*. No segundo *set* inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. Para o *tie-break*, se houver, realiza-se um novo sorteio. Quando a primeira equipe atingir 8 pontos no *tie-break*, as equipes trocam de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre

reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou (nos jogos 4x4) ou que detém o direito de saque naquele momento (nos jogos 2x2 e 3x3).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), no qual a bola deve quicar após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a bola quica no chão, a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola sobre a rede (se a bola tocar na rede e ainda assim passar à meia quadra adversária, o jogo continua); sacador tira o pé do círculo de saque antes de tocar na bola (nos jogos 3x3); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; equipe envia a bola diretamente para fora dos limites da quadra; jogador toca na rede ou postes; jogador retém ou conduz a bola.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas há um condicionante: nos jogos 3x3, no momento do saque, o sacador deve estar com um dos pés dentro do círculo de saque e seus companheiros devem estar cada um dentro

de um quarto de círculo; assim que a bola é chutada pelo sacador, todos podem se movimentar livremente; a equipe receptora do saque é livre para se posicionar e movimentar em quadra.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado por uma das equipes (cada equipe saca 3 vezes consecutivas, exceto quando o jogo empata em 14x14, quando os saques passam a ser alternados entre as equipes). Nos jogos 2x2 e 4x4, o sacador encontra-se atrás da linha de fundo. Nos jogos 3x3, o sacador encontra-se com um dos pés dentro do círculo de saque. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para a meia quadra contrária, sobre a rede. Nos jogos 2x2 e 4x4, o próprio sacador, segurando a bola com as mãos, a lança para o alto e a chuta no ar diretamente contra a meia quadra contrária. O(s) companheiro(s) pode(m) estar em qualquer lugar da quadra, desde que não interfira(m) no saque e não atrapalhe(m) a visão e recepção adversária. Nos jogos 3x3, o sacador deve estar com um dos pés dentro do círculo de saque. Cada companheiro deve estar dentro de um dos quatro círculos e um dele estará com a bola nas mãos. Ao sinal do árbitro, o detentor da bola a lança para que o sacador a chute no ar em um único movimento contra a meia quadra contrária, mantendo um dos pés dentro do círculo de saque. Nos jogos 2x2, os jogadores da equipe sacam alternadamente. Nos jogos 3x3 e 4x4 não há ordem de saque, ou seja, qualquer jogador da equipe pode sacar a

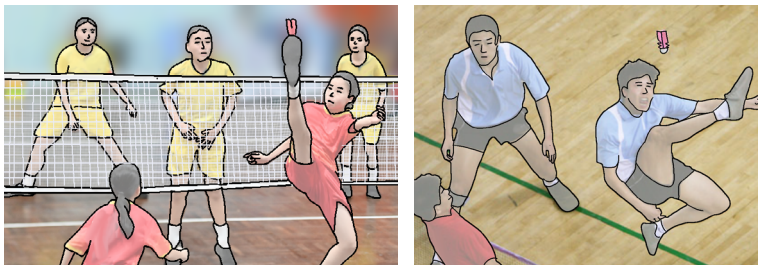
qualquer momento (quando o direito de saque for da sua equipe, obviamente). Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a bola e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. O jogador também não pode se apoiar com as mãos (uma ou duas, ou qualquer outra parte do corpo que não os pés) no chão para golpear a bola. Cada vez que a bola é legalmente enviada pelo adversário, a equipe tem direito de dar, no máximo, 3 golpes nela. Qualquer jogador pode participar desses toques, inclusive um mesmo jogador pode tocar até 3 vezes consecutivas na bola, sem obrigatoriedade de passes entre os companheiros. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da bola seja obrigatoriamente sobre ou por fora da rede). O jogador pode também golpear a bola sobre a rede. Sempre que a bola toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se

já não tiver esgotado seus 3 golpes. Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. É proibido tocar na bola além da rede. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da bola atacada pelo adversário, os receptores posicionam-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que todos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por quantos jogadores a equipe desejar. Para bloquear, o bloqueador pode utilizar todas as partes do corpo, exceto membros superiores, assim como acontece em relação aos demais golpes do jogo. O bloqueio pode ser realizado até o limite da rede, sendo proibido invadir a meia quadra adversária. Se, durante um bloqueio, a bola toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a bola é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da bola para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de bola, a contagem dos golpes reinicia; se for

para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a bola caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não intencionais e que não interferem na ação adversária são admitidos.

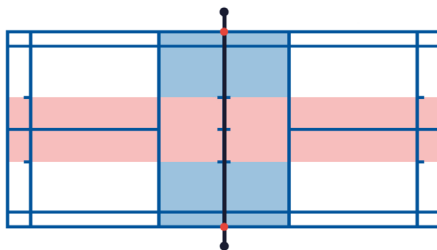
SHUTTLECOCK SPORT (SIMPLES, DUPLAS E TRIOS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (6,10 por 11,88 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. A quadra é dividida ao meio por uma linha central (paralela às linhas de fundo) e em cada meia quadra, a 2 metros da linha central, há uma linha a ela paralela (o espaço entre essas linhas é chamado de área restrita). Centralizada para trás de cada linha de fundo há uma área de 2 metros de largura por 50 centímetros de comprimento (área de saque). Sobre a linha central há uma rede de 75 centímetros de altura, cuja borda superior encontra-se a 1,60 metros do chão (1,50 metros para mulheres). A rede é presa nas extremidades a postes posicionados a aproximadamente 50 centímetros de cada linha lateral. Presa na rede/postes, há uma antena (vara flexível) com 10 milímetros de diâmetro e 1,2 metros de comprimento, dos quais 44 centímetros ficam acima da rede.

Alvo: é o chão da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser atingido após a peteca ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma peteca, com peso entre 13 e 15 gramas, altura total máxima de 13 a 15 centímetros e base composta por discos de borracha (ou couro ou outro material semelhante) sobrepostas, com 3,84 e 4 centímetros de diâmetro e aproximadamente 1,30 a 1,50 centímetros de altura. Presas à base há 4 penas firmes, de lado uma para a outra. A largura de cada pena ultrapassa em aproximadamente 1 centímetro o diâmetro da base.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1), 2 (jogo 2x2) ou 3 (jogo 3x3) jogadores, havendo também o jogo de duplas mistas, ou seja, 1 homem e 1 mulher em cada equipe. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. Contudo, nos jogos 3x3, as posições dos jogadores em quadra são numeradas e, no momento do saque (golpe de início de cada etapa do jogo), todos os jogadores devem estar parados em seu lugar, sendo (conta-se a partir da visão de frente para a rede): posição 3 na frente esquerda; posição 2 na frente direita e posição 1 na traseira. Cada vez que a equipe recupera o direito de sacar (exceto quando se trata do primeiro saque da equipe em cada tempo de jogo, chamado *set*), os jogadores devem passar à posição seguinte, respeitando um sistema de rodízio em sentido horário (passa-se à posição seguinte em ordem decrescente da numeração, ou seja, jogador que estava na 3 vai para 2, jogador que estava na 2 vai para 1 e jogador que estava na 1 vai para a 3. Após o saque, os jogadores podem se deslocar livremente. Nos jogos 2x2, sempre que a equipe adquire o direito de sacar, saca o jogador que não sacou na posse anterior do saque. Nos jogos 1x1 e 2x2 não há jogadores reservas e substituições. No jogo 3x3, são permitidas 3 substituições por *set*. Nos jogos 1x1 e 2x2, um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, significando a derrota da sua equipe. Nos jogos 3x3, se um jogador for expulso, um substituto deve entrar em seu lugar.

Entretanto, se a equipe já realizou as 3 substituições, perde o *set*.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a peteca (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da peteca sobre a rede por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de fundo. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No segundo *set*, inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. Caso haja o *tie-break*, realiza-se um novo sorteio. No *tie-break*, além disso, as equipes trocam de

meia quadra quando a primeira delas atinge 11 pontos. Saídas de peteca e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a peteca no chão da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede e entre as antenas (e seu prolongamento imaginário), por meio de um golpe legal. As linhas limítrofes são consideradas parte da quadra. Cada vez que a peteca toca o chão (dentro da quadra ou nas linhas limítrofes), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a peteca sobre a rede (e entre as antenas); nos jogos 1x1, jogador não consegue enviar a peteca sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 2 golpes; nos jogos 2x2, equipe não consegue enviar a peteca sobre a rede (e entre as antenas) utilizando um máximo de 4 golpes, sendo um máximo de 2 consecutivos por jogador; em qualquer tipo de jogo, no *rally* ou saque, equipe envia a peteca para fora dos limites da quadra; equipe toca a peteca em uma das antenas, postes ou rede além das antenas; equipe deixa a peteca cair no chão da própria meia quadra; jogador realiza três golpes consecutivos na peteca ou a retém ou conduz; jogador

toca na rede ou antena (exceto se o contato com a rede é ocasionado por uma peteca lançada contra ela); jogador invade a meia quadra oposta; jogador ataca a peteca com a cabeça estando dentro da área restrita; equipe erra a ordem de saque (nos jogos 2x2 e 3x3).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço ao redor de ambas as meias quadras), mas alguns condicionantes: um jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária, desde que não interfira e não sofra interferência de outrem; nenhum jogador pode cabecear a peteca contra a meia quadra adversária estando dentro da área restrita; no saque em jogos 3x3, os jogadores das posições 3 e 2 devem estar à frente do jogador da posição 1 (após o saque, os jogadores podem se movimentar livremente).

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado por um jogador posicionado na área de saque. O saque consiste basicamente no chute da peteca diretamente para meia quadra adversária, sobre a rede (e entre as antenas). Segurando a peteca, o sacador solta-a ou lança-a ao ar e a chuta antes que toque o chão. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar (nos jogos 2x2, saca o jogador que não sacou na posse de saque anterior; nos jogos 3x3, saca o jogador que estava na posição 2 quando do saque do adversário). Contudo, há uma exceção: quando

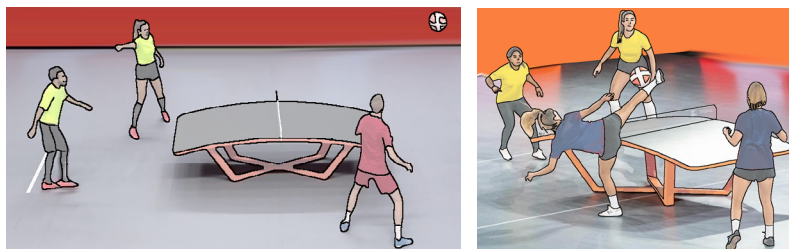
acontecer empate em 20 a 20 em um *set*, quem saca para iniciar o próximo *rally* é a equipe que recebeu o saque no *rally* que gerou o empate em 20 a 20. A partir daí, o saque é alternado entre as equipes até que haja um vencedor. Não é permitido que a peteca toque na rede diretamente após o saque, mesmo que ainda assim passe à meia quadra adversária. Durante o *rally*, a manipulação da peteca é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços e desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na peteca. Um jogador não pode reter, lançar ou conduzir a peteca e não pode se apoiar sobre outro para tocá-la. Em todos os tipos de jogo (1x1, 2x2 e 3x3), cada jogador pode golpear, no máximo, duas vezes consecutivas a peteca. Nos jogos 1x1, apenas 2 golpes por posse de peteca são permitidos. Nos jogos 2x2 e 3x3, são permitidos 4 golpes por posse de peteca. Cada vez que um jogador toca legalmente a peteca, voluntária ou involuntariamente, é contado 1 golpe. Quanto um jogador realiza um bloqueio do ataque adversário e a peteca ainda assim vai para a sua meia quadra, a sua equipe tem direito de dar somente mais 3 golpes (nos jogos 2x2 e 3x3) ou 1 golpe (nos jogos 1x1), tendo em vista que o bloqueio conta como um dos golpes da equipe. Nos jogos 2x2 e 3x3, os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. No jogo 1x1, há somente a defesa e o ataque. Ataque com a cabeça somente é permitido se o jogador estiver atrás da área restrita (o jogador pode saltar de trás da linha, cabecear a peteca

no ar e aterrissar à frente). Um golpe na peteca pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor de qualquer meia quadra (o jogador pode invadir a área livre ao redor da meia quadra adversária para tentar devolver para sua própria meia quadra uma peteca enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que, para tanto, a trajetória de ida e de volta da peteca seja obrigatoriamente sobre ou por fora das antenas). Nenhum jogador pode invadir a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Sempre que a peteca toca na rede, continua em jogo. Se voltar para equipe que tinha sua posse, a contagem de golpes continua e a equipe somente pode continuar a jogada se já não tiver esgotado seus 4 golpes (nos jogos 2x2 ou 3x3) ou 2 golpes (nos jogos 1x1). Se passar para equipe receptora, esta realiza sua ação de ataque normalmente. Sem a peteca, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da peteca atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço, podendo também ser utilizado o bloqueio (por exemplo, se o bloqueador tenta fechar determinada direção da peteca atacada pelo adversário, o receptor posiciona-se para defender outras possíveis direções). A tentativa de bloqueio não é obrigatória (ou seja, é possível que ambos os defensores se posicionem pela sua meia quadra visando a defesa/recepção), mas, se for realizada, pode ser feita por

quantos jogadores a equipe desejar. O bloqueio pode ser feito com qualquer parte do corpo, exceto membros superiores. No bloqueio e em qualquer outra ação, o jogador não pode invadir a meia quadra adversária, sobre ou sob a rede. Se, durante um bloqueio, a peteca toca em um bloqueador e cai no chão fora de qualquer uma das meias quadras, é ponto da equipe adversária do bloqueador. Se a peteca é prensada por um jogador de cada equipe sobre a rede, não há irregularidade, continuando o jogo normalmente a partir da queda da peteca para algum dos lados (se voltar para dentro da meia quadra da equipe que detinha a posse de peteca, a contagem dos golpes reinicia; se for para fora, é ponto da equipe que se encontra na meia quadra do lado em que a peteca caiu). Um saque não pode ser bloqueado. Contatos físicos não são admitidos.

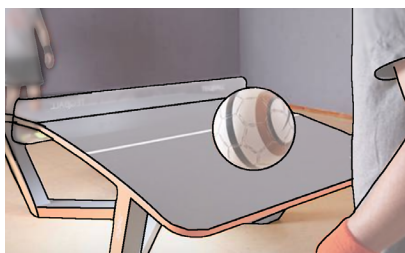
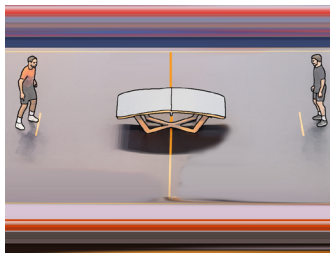
TEQBALL (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (16 por 12 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). É dividida ao meio por uma linha central e em cada meia quadra, 3,5 metros a partir da linha central, há uma linha a ela paralela (linha de saque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre. No centro da quadra há uma mesa retangular de 3 metros de comprimento, 1,50 metros de largura, 76 centímetros de altura em seu centro e 56,5 centímetros nas pontas (linhas de fundo). Ou seja, na mesa há um declive arredondado do centro em direção às pontas. Centralizada sobre a mesa há uma rede com altura de 14 centímetros.

Alvo: é a meia mesa da equipe adversária (equipe defensora), na qual a bola, após ter sido golpeada pela outra equipe (equipe atacante), deve quicar uma vez, subsequencialmente impossibilitando ou dificultando a recepção da equipe defensora.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football association* ou semelhante, com 67 a 69 centímetros de circunferência e 370 a 400 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo 1x1) ou 2 (jogo 2x2) jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva pode ser expulso do jogo, tendo como consequência a derrota da sua equipe.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate

(chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 12 pontos. No *tie-break*, se houver empate em 11, vence a equipe que conseguir abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede e diretamente para meia mesa adversária, por meio de chute realizado por um jogador posicionado atrás da sua linha de saque. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque realizado pela equipe que detém o direito de sacar naquele momento. No segundo *set*, inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. No *tie-break*, ainda, assim que a primeira equipe atinge 6, 12 e 18 pontos, as equipes trocam de meia quadra. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o direito de fazê-lo no momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola quicar uma vez na meia mesa da equipe adversária (equipe defensora), subsequencialmente impossibilitando ou dificultando a recepção por parte desta equipe. Cada vez que, após tocar a meia mesa, a bola toca o chão da meia quadra adversária ou área livre ao redor dela ou mesmo vai além desta área livre, a equipe que joga na outra meia quadra (equipe atacante) marca 1 ponto. Contudo, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: equipe não respeita a ordem do saque ou de recepção; sacador não consegue enviar a bola sobre a rede e quicando uma única vez na meia mesa adversária; nos jogos 1x1, jogador não consegue enviar a bola para meia mesa adversária e sobre a rede utilizando um máximo de 3 golpes; nos jogos 2x2, equipe não consegue enviar a bola para meia mesa adversária e sobre a rede realizando no mínimo 1 passe e utilizando um máximo de 3 golpes; equipe, após seu primeiro golpe na bola em cada jogada, a deixa tocar no chão ou na sua meia mesa; equipe não deixa a bola enviada pelo adversário tocar em sua meia mesa; nos jogos 2x2, jogador realiza mais de dois golpes consecutivos na bola; jogador retém ou conduz a bola; jogador toca consecutivamente a bola com a mesma parte do corpo; jogador ou equipe envia a bola para a meia mesa adversária e sobre a rede utilizando a mesma parte do corpo que utilizou no envio anterior,

em um mesmo *rally*; jogador toca mesa ou rede; jogador invade a meia quadra oposta; bola toca na lateral da mesa; sacador realiza dois saques consecutivos na rede ou borda posterior da mesa (após o primeiro, repete o saque; se o erro se repetir, é ponto adversário).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra (ou espaço livre ao redor dela), mas há um condicionante: um jogador pode invadir a meia quadra adversária e a área livre ao redor dela somente para recuperar uma bola, devolvendo-a para sua meia quadra, se a equipe ainda tiver direito a mais um toque.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás da linha de saque. O saque consiste basicamente no chute da bola diretamente para a meia mesa contrária (sobre a rede). O jogador, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la para o alto e chutá-la ou golpeá-la com qualquer parte do corpo (exceto mãos, antebraços e braços), antes que toque o chão, tendo ao menos um dos pés no chão. Um mesmo jogador saca 4 pontos consecutivos para um mesmo receptor. A cada *rally*, o sacador tem duas chances de sacar. Se errar a primeira tentativa, saca novamente (um saque em que a bola toca na rede, mesmo que ainda assim a ultrapasse, é considerado errado). Se errar a segunda tentativa, atribui-se ponto ao adversário. O próximo saque já dirá respeito ao *rally* subsequente. Após os 4 saques válidos do mesmo jogador, a outra equipe passa

a sacar. Cada vez que uma equipe recupera o direito de fazer os 4 saques, deve sacar aquele que não o fez na série anterior de 4 saques. O mesmo receptor recebe os 4 saques de um adversário e depois os 4 saques do outro adversário. Depois, o mesmo acontece com o outro receptor. No caso do *tie-break*, se houver empate em 11, os saques passam a ser alternados entre as equipes. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços. Em qualquer caso, somente pode ser golpeada (rebatida) e nunca retida ou conduzida. Mais de uma parte do corpo não pode tocar simultaneamente na bola. Nos jogos 1x1, o jogador pode golpear um máximo de 3 vezes na bola a cada posse. Contudo, cada golpe precisa ser dado com uma parte diferente do corpo. Nos jogos 2x2, a equipe deve golpear no mínimo 2 e no máximo 3 vezes a bola. Um mesmo jogador pode golpear a bola até 2 vezes consecutivas (desde que com partes diferentes do corpo), mas ao menos um passe para o companheiro é obrigatório em cada posse de bola. Um golpe na bola pode ser feito por um jogador posicionado em sua meia quadra ou no espaço livre ao redor dela. Os golpes normalmente consistem em recepção ou defesa, seguida de levantamento e finalização com um ataque. Em cada *rally*, o ataque (passagem da bola à meia mesa adversária sobre a rede) não pode ser feito consecutivamente com a mesma parte do corpo utilizada no ataque anterior (essa regra se aplica também às duplas, de forma que, por exemplo, se um jogador atacou com a cabeça, na próxima posse de bola, ele ou

seu companheiro não podem atacar com a cabeça). Um chute de uma bola acima da altura da cabeça contra a meia mesa adversária somente é válido se a direção da bola não for descendente ou se, mesmo que com direção descendente, o jogador esteja com o pé de apoio no chão. Um jogador pode invadir a meia quadra adversária ou área livre ao redor dela para tentar devolver para sua própria meia quadra uma bola enviada por sua equipe para aquele espaço, desde que a equipe ainda tenha um golpe restante. Nenhum jogador pode golpear a bola à frente do topo de rede. Se a bola tocar na rede e passar sobre ela, o jogo continua somente se não quicar três vezes consecutivas sobre a mesa. Se a bola atacada pelo adversário tocar na quina posterior da mesa, o jogo é paralisado e o saque é repetido. Se tocar na quina lateral, é ponto do adversário. Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos com os adversários não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Normalmente os defensores (ou um dos defensores) mantem-se distantes da mesa, pois a bola enviada pela equipe adversária tende a ricochetear para longe após o quique nela. Bloqueios não são permitidos, pois os jogadores não podem tocar na mesa, além de que, nos jogos 2x2, é obrigatória a realização de no mínimo um passe antes de enviar a bola à meia mesa adversária. Contatos físicos com os adversários não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE ACERTO NO ADVERSÁRIO

Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de troca de bola com devolução da bola com pés 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 há a possibilidade do jogo nunca chegar a institucionalizar-se concretamente, e, portanto, nunca chegar a ser, de fato, esporte), acredita-se que a maioria dos jogos da categoria em tela encontram-se abrangidos.

Os jogos se encontram divididos primeiramente pelo critério de forma de manipulação do móbil, depois de tipo de espaço e, por fim, pela ordem alfabética (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas). O critério de relações de colaboração não foi utilizado para direcionar a sequência de jogos porque todos são coletivos, à exceção do VX, que pode ser individual ou coletivo (dentro da própria descrição do

jogo são destacadas as diferenças entre as versões).

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, ACERTO NO ADVERSÁRIO E MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, ACERTO NO ADVERSÁRIO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA DIVIDIDA

CONTRATAQUE



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). Posicionada sobre a linha central há uma barreira de 2 metros de largura por 30 a 50 centímetros de altura, formada por 2 folhas de tatame de EVA ou duas folhas de papelão posicionadas em formato triangular (distantes na base e conjugadas no topo). Podem ser utilizadas 4 folhas em vez de 2 (caso as folhas tenham somente 1 metro de largura), sendo um par posicionado ao lado do outro, sem espaço vazio entre eles.

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (queimado) após a bola ter sido lançada durante um salto sobre a barreira, pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão. Caso contrário, não há marcação de ponto.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de mini *handball* ou uma bola de iniciação esportiva tamanho 8 ou semelhante, com aproximadamente 140 a 275 gramas de peso, 38 a 48 centímetros de circunferência, relativamente macia e com boa capacidade de quique. Duas bolas são utilizadas simultaneamente no jogo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 a 8 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe atinja 20 pontos ou até que todos os jogadores adversários sejam queimados. No caso do jogo por “queima”, cada jogador queimado é eliminado da partida, até que uma equipe consiga eliminar todos os jogadores adversários. No caso do jogo por pontos, todos os jogadores permanecem jogando até o fim da partida.

Início e reinícios do jogo e reposições: no início do jogo, cada equipe deve ter a posse de uma bola. Realiza-se um sorteio para definir qual equipe ataca primeiro. Ao sinal do árbitro, o atacante com bola deve correr em direção à barreira, saltá-la e, no ar, lançar a bola contra a equipe adversária, que deve estar com todos os jogadores dentro da quadra. Assim que a bola sair da mão do atacante, a equipe adversária está liberada para contra-atacar (ou seja, realizar o mesmo procedimento feito pelo jogador que iniciou o jogo). E assim se sucede até o fim do jogo. Quando a bola sai de quadra, basta que um jogador da equipe que se encontra na meia quadra onde a bola está a pegue e retorne para o jogo. Se houver uma falta que exija a paralisação do jogo (quando um jogador derruba a barreira, por exemplo), o jogo é retomado normalmente após a paralisação, com cada bola em posse da equipe que a ela tinha direito quando a falta foi cometida.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (queimar) em um adversário (equipe defensora), a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra saltando sobre a barreira. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subsequentemente tocar no chão (caso contrário, a “queimada” não é concluída e a equipe atacante não marca ponto). Qualquer jogador da equipe adversária pode ser atingido, inclusive aquele que acabou de realizar um lançamento e encontra-se retornando para a sua meia quadra. Cada vez que um adversário é queimado (bola toca nele e depois no chão), a equipe que o acertou ganha 1 ponto. Uma equipe ganha 1 ponto também quando: um jogador em posse de bola consegue saltar sobre a barreira enquanto o adversário que está retornando após um lançamento ainda encontra-se na meia quadra de ataque (neste caso, basta saltar a barreira, sem a necessidade de lançar a bola contra um adversário); um adversário derruba a barreira; um adversário sai de quadra (exceto no caso em que um jogador encontra-se buscando uma bola que saiu de quadra); um adversário, ao retornar do seu lançamento, salta sobre a barreira em vez de passar por um dos lados dela.

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

mas há alguns condicionantes: após um lançamento, o jogador é obrigado a retornar à sua meia quadra por um dos lados da barreira; um jogador somente pode sair dos limites da quadra para recuperar uma bola que dela saiu (apenas um jogador pode sair de quadra por vez, para recuperar cada bola); um jogador somente pode iniciar sua trajetória de ataque em direção à barreira após a bola ter saído das mãos no lançamento do jogador adversário; um jogador não pode demorar para realizar seu ataque após o adversário tê-lo feito; uma equipe não pode reter as duas bolas simultaneamente.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Em sua posse, o jogador pode correr em direção à barreira, saltar e arremessar. Não há limite de passos. Para lançar a bola contra a equipe adversária, o jogador deve obrigatoriamente estar saltando sobre a barreira, sendo o lançamento feito no ar, com uma ou duas mãos. O jogador somente pode iniciar a trajetória de ataque à barreira após a equipe adversária já ter realizado seu lançamento (após a bola ter saído das mãos do lançador), ou seja, deve realizar o contra-ataque (exceto no início do jogo ou após paralizações, em que uma equipe deve iniciar o ataque, para, depois, começarem os contra-ataques). A equipe não pode propositalmente demorar para realizar o contra-ataque. Somente é admitido que ele não seja realizado imediatamente após o lançamento adversário quando a equipe encontra-se buscando uma bola que saiu de quadra. Quando um jogador consegue aprender

o lançamento feito pelo adversário pode imediatamente realizar o contra-ataque, mesmo que sua equipe tenha a posse da outra bola. Contudo, neste caso, a equipe deverá permanecer com a bola sobressalente até que a equipe adversária realize seu lançamento. Ou seja, nenhuma equipe pode arremessar duas bolas consecutivas contra a equipe adversária. Qualquer jogador adversário pode ser queimado, inclusive aquele que está retornando do seu lançamento. Entretanto, quando o jogador que retorna do lançamento ainda está na meia quadra de ataque, basta que o adversário com bola salte sobre a barreira, não sendo necessário que este lance a bola contra aquele. Passes são permitidos. Não há uma ordem obrigatória de lançadores por equipe, mas é possível que seja estabelecida, conforme o regulamento da competição (por exemplo, estabelece-se uma ordem de lançadores desde o início da partida; lança o jogador que foi queimado ou adquiriu a posse da bola; um jogador não pode lançar duas vezes consecutivas etc.). Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fintar (fingir que estão com bola e que vão realizar o arremesso), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. É permitido também tentar segurar

a bola em vez de desviá-la. Quando um defensor é acertado por uma bola lançada pela equipe adversária, ele próprio ou qualquer companheiro podem tentar segurar a bola antes que ela toque o chão. Neste caso, o jogador atingido não é queimado. Quando o arremesso adversário toca o chão antes de acertar um jogador da equipe defensora, este não é queimado. Qualquer jogador da equipe de defesa, incluindo aquele que tem a posse de bola pode permanecer em qualquer lugar da quadra. Quanto mais o portador da bola ficar próximo da barreira, mais fácil de ter sucesso no seu contra-ataque, mas, ao mesmo tempo, mais arriscado de ser queimado pelo adversário. Contatos físicos não são admitidos.

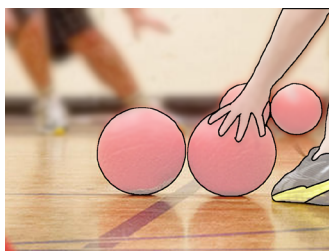
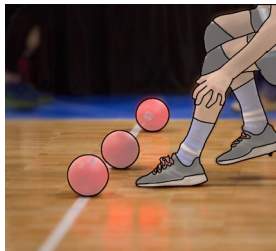
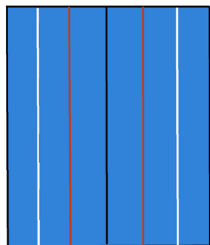
DATCHBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 8 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central (uma corda pode ser utilizada para sinalizar com maior ênfase a linha central). Em cada meia quadra, há duas linhas paralelas à linha central, uma a 3 metros dela (linha vermelha) e outra a 6 metros dela (linha branca). Sobre as linhas limítrofes deve haver paredes (porém, admite-se quadras sem paredes).

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (“queimado”) após a bola ter sido lançada legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão ou parede.



Móbil e materiais: são utilizadas 3 bolas simultaneamente. Elas são de espuma, têm 16,5 centímetros de diâmetro e 148 a 150 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Pela regra oficial, o jogo deve ser misto, com no mínimo 2 jogadores de cada gênero em quadra a cada momento. As substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer entre os *sets*. Quando um jogador comete uma conduta antidesportiva ou uma falta de maior gravidade, recebe uma advertência (cartão amarelo). Se um jogador recebe um segundo cartão amarelo ou comete uma falta ou conduta antidesportiva grave, recebe um cartão vermelho e é expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar. Se um

jogador apresente comportamento esportivo adequado (*fair play*), pode receber um cartão verde. Não tem validade no jogo em si, mas serve para premiação do jogador ou equipe por boa esportividade ao final da competição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). É possível jogar também até que uma equipe vença 3 *sets* de um total de 5 possíveis. Cada *set* dura até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários em quadra). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence o *set*. Contudo, se o *set* chegar a 4 minutos e não tiver terminado, as linhas de fundo passam a ser as linhas brancas. Se o *set* chegar a 8 minutos e não tiver um vencedor, as linhas de fundo passam a ser as linhas vermelhas. A diminuição da quadra somente ocorre, no entanto, se o tempo limite for atingido (4 ou 8 minutos), cada equipe tiver ao menos uma bola (se as 3 bolas estiverem com apenas uma equipe, e diminuição da quadra acontece tão logo a equipe adversária adquira ao menos uma bola).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma corrida. Todos os jogadores de ambas as equipes devem estar tocando a respectiva parede de fundo. As bolas devem estar equidistantes sobre a linha central. Ao sinal do árbitro, todos podem correr em direção às bolas. Qualquer jogador pode pegar quantas bolas desejar. Se uma equipe “queimar a largada” (ou seja, iniciar a corrida antes do apito do árbitro), o *set* começa com todas as bolas em posse da equipe adversária. Após a corrida, assim que uma equipe tem a maioria das bolas, está apta a arremessar contra a outra equipe. Como há paredes, as bolas nunca saem de quadra. Quando um jogador é “queimado” pelo adversário ou “eliminado” porque cometeu uma falta ou invadiu a meia quadra adversária, o jogo não para, bastando que o jogador sinalize que foi “queimado/eliminado” e saia de quadra, dirigindo-se ao final da fila na lateral da quadra, próxima à linha de fundo da sua meia quadra. Em jogos sem paredes, quando a bola sai de quadra, qualquer jogador pode resgatá-la, desde que esteja na sua metade do recinto. O jogador pode ser “queimado” enquanto resgata a bola (no trajeto de ida e volta ou enquanto a apanha). Para voltar ao jogo, deve entrar em quadra pela linha de fundo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora), a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão ou parede) feito por um jogador (equipe atacante), de trás da linha central. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subsequentemente tocar no chão/parede. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário e depois cai no chão ou toca na parede, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir ao fim da fila de espera). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão/parede, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (incluído cabelo) ou roupa do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Além disso, um jogador é “eliminado” também se o adversário (ou um conjunto de adversários) consegue segurar a bola arremessada contra ele antes que toque o chão/parede (a bola pode ser segurada diretamente ou após rebater no receptor, neste caso podendo inclusive ser segurada por um ou mais companheiros, desde que antes toque o chão/parede). Quando isso acontece, não apenas o arremessador adversário é “eliminado”, como um dos jogadores “eliminados” (o primeiro da fila) da equipe que segurou a bola adquire o direito de retornar ao jogo (se houver apenas um jogador fora, ele retorna; se não houver jogadores fora, ninguém retorna). É admitida a jogada “kamikaze”, que consiste no arremesso no qual

um atacante salta da sua meia quadra, arremessa a bola no ar e aterrissa na meia quadra adversária. Assim que o jogador aterrissa, automaticamente está “eliminado”, mas seu arremesso é válido se “queimar” o adversário. Se saltar em posse de mais de uma bola, pode arremessar todas no mesmo salto. Deve-se considerar também que um jogador que comete uma falta ou invade a meia quadra adversária é automaticamente “eliminado”, devendo entrar na fila de espera.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no momento da corrida, todos devem estar encostados na parede traseira; nenhum jogador pode ultrapassar a linha central (exceto no arremesso “kamikaze”); um jogador pode pegar uma bola que se encontra na meia quadra adversária, desde que permaneça apoiado na sua própria meia quadra; quando “eliminados”, os jogadores devem sair pela lateral da quadra e se dirigir ao final da fila na área de espera (em uma das linha laterais, próxima à linha de fundo da sua meia quadra), sem interferir de qualquer maneira no jogo; quando adquirem o direito de retornar ao jogo (quando são “salvos” por um companheiro), os jogadores devem fazê-lo pela linha de fundo; quando o *set* chega a 4 minutos sem um vencedor, a linha branca passa a ser a linha de fundo; quando o *set* chega a 8 minutos sem um vencedor, a linha vermelha passa a ser a linha de fundo (a redução ocorre somente se e quando cada equipe tiver ao menos uma bola); em jogos sem

parede, se um jogador sair de quadra (exceto quando justificadamente estiver buscando uma bola que saiu de quadra), comete uma falta. Nestes casos, quando a quadra está reduzida, os jogadores não podem sair da respectiva nova linha de fundo (branca ou vermelha).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, é admitido que a bola toque não intencionalmente qualquer outra parte do corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-la, conduzi-la (se deslocar com sua posse), passá-la, arremessá-la e utilizá-la para se defender de uma bola lançada pela equipe adversária. Se o jogador consegue bloquear a bola adversária com sua própria bola, não é “queimado” e o jogo continua. Se sua bola cair no chão ou tocar na parede, o jogador também não é “queimado” e o jogo continua. Entretanto, se a bola bloqueada tocar um companheiro de equipe e cair no chão ou tocar na parede, ele é “queimado”. Qualquer jogador da equipe pode pegar qualquer bola proveniente da equipe adversária ou que esteja no chão. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra do arremessador, sendo admitido como exceção, o arremesso “kamikaze” (jogador salta da sua meia quadra, arremessa no ar e aterrissa na meia quadra adversária; quando faz isso, embora crie uma vantagem para “queimar” os adversários, é automaticamente “eliminado” assim que aterrissa). Os arremessos somente podem ser feitos com as mãos (uma ou duas) e por meio de lançamento ou golpe (como

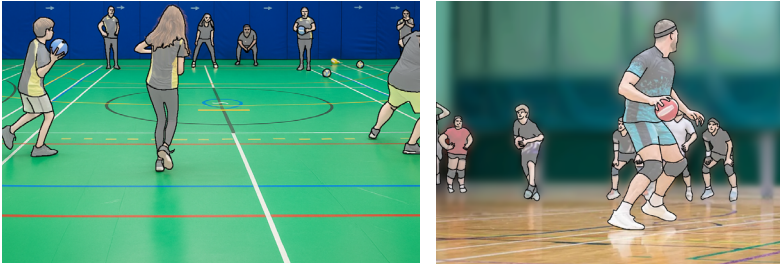
uma cortada do *volleyball*, por exemplo). Se duas bolas adversárias se tocarem no ar, não podem “queimar” qualquer jogador. Se duas bolas da mesma equipe se tocarem no ar, continuam válidas, podendo “queimar” os adversários. Uma equipe somente pode arremessar a bola se estiver em vantagem. Tem vantagem, em ordem: a equipe com maior quantidade de bolas a cada momento; se a quantidade de bolas de cada equipe for igual, tem vantagem a equipe com mais jogadores em quadra; se a quantidade de jogadores de cada equipe em quadra for igual, tem vantagem a equipe que não arremessou por último; se for no início de um *set*, tem vantagem a equipe que venceu o *set* anterior; se for o primeiro *set*, tem vantagem a equipe que venceu o sorteio realizado antes do seu início. Quando está em vantagem, apenas a equipe pode arremessar contra a equipe adversária. Contudo, um adversário pode arremessar simultaneamente (se o jogador da equipe sem vantagem arremessar antes do jogador da equipe em vantagem, não comete uma falta, mas sua bola não “queima” um jogador da equipe em vantagem e esta equipe adquire a posse da bola). Estando em vantagem, uma equipe tem 10 segundos para arremessar ao menos uma bola contra a equipe adversária. Se, após arremessar, a equipe continuar em vantagem, tem mais 10 segundos. E assim por diante, até que a vantagem passe à equipe contrária. Contudo, se a equipe não arremessar dentro dos 10 segundos, todas as bolas da equipe serão entregues à equipe adversária. Mais de uma bola pode ser arremessada simultaneamente por

qualquer equipe que tem a vantagem. Arremessos em sequência somente são admitidos se, após o primeiro deles, a equipe permanecer em vantagem. A equipe sem a vantagem também pode arremessar mais de uma bola, desde que os arremessos sejam simultâneos ao(s) da equipe em vantagem. Um jogador pode pegar qualquer bola que esteja ao seu alcance, mesmo que ela esteja na meia quadra adversária, desde que permaneça apoiado na sua meia quadra (ou seja, não pode pisar ou encostar na meia quadra adversária). Em jogos sem parede, os jogadores não podem sair da quadra, exceto para resgatar uma bola que tenha dela saído. Neste caso, apenas um jogador pode sair para pegar uma bola e desde que ela esteja na sua metade do recinto. Enquanto tenta resgatar a bola (ou após tê-la resgatado), o jogador pode ser “queimado”, mas somente pode arremessar contra o adversário se estiver dentro da sua meia quadra. Depois que resgatou a bola, o jogador pode correr com ela até sua meia quadra ou pode passá-la a um companheiro. Para voltar ao jogo, deve entrar em quadra pela linha de fundo. Um atacante com bola pode proteger um companheiro (com ou sem bola), utilizando sua bola para bloquear arremessos adversários ou dando maior liberdade para seu companheiro arremessar com menos risco de ser acertado. Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fingir (fingir passes, arremessos, mudanças de direção etc.), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar, bloquear ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço e a posse ou não de uma ou mais bolas (para defesa e/ou contra-ataque) pela própria equipe defensora. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão ou toca na parede), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta ou quando invade a meia quadra adversária (nos jogos sem parede, comete uma falta também um jogador que sair de quadra, exceto no caso de estar justificadamente buscando uma bola que dela tenha saído). Quando consegue segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão/parede (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão/parede), quem é “eliminado” é o arremessador (além disso, a equipe que segurou a bola ganha o direito de retorno de um companheiro que estava “eliminado”, aguardando na fila de espera). Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente sinalizar e, pela lateral da quadra, dirigir-se ao fim da fila de espera. Se estiver em posse de bola, deve soltá-la no local. Contudo, enquanto a bola que o acertou não tocar no chão/parede, o jogador, pode passá-la ou arremessá-la em vez de deixá-la no chão. Um jogador que foi “queimado” não pode ser “queimado” novamente enquanto estiver saindo de quadra ou estiver na área de espera. Também não pode

participar de qualquer maneira do jogo enquanto não retornar à quadra (deve permanecer na área de espera até que sua equipe conquiste o direito ao seu retorno). Contatos físicos não são admitidos.

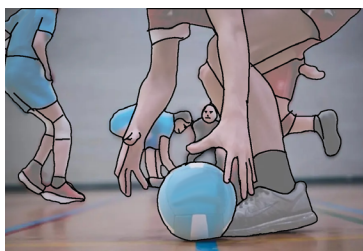
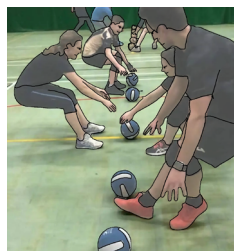
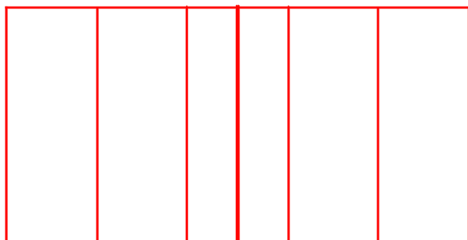
DODGEBALL CLOTH



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Sobre a linha central há cinco pequenos pontos, distantes 1,5 das linhas laterais e entre si (marcas das bolas). Em cada meia quadra, paralelas à linha central, há duas linhas, uma a 2 metros dela (linhas da zona neutra) e uma a 5,5 metros dela (linhas de ataque). A área formada entre as linhas da zona neutra é a zona neutra. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Fora de cada meia quadra, no fundo esquerdo (considerando a visão de todos os jogadores de frente para a linha central) e distante 1 metro da linha lateral, há uma área de espera ou fina, com 5 metros de comprimento (paralela à linha lateral) por 1 metro de largura (linha traseira alinhada com a linha de fundo da quadra).

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (“queimado”) após a bola ter sido lançada legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão.



Móvil e materiais: são utilizadas 5 bolas simultaneamente. Elas são de tecido (*cloth*), têm 17,8 centímetros de diâmetro e 110 a 125 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, sendo 6 jogadores de linha e 3 recuperadores de bola. Os jogadores de linha efetivamente jogam o jogo, ao passo que os recuperadores de bola permanecem fora da quadra de jogo, tendo como função exclusiva buscar bolas de dela

saem (sem invadir a metade adversária do recinto) e devolvê-las aos jogadores de linha. No início de cada *set* (*set* é um subtempo de jogo), pode haver troca de papéis entre os jogadores (jogadores de linha tornam-se recuperadores e vice-versa). As substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer entre os *sets*. Quando um jogador comete uma conduta antidesportiva ou uma falta de maior gravidade, recebe um cartão azul e é suspenso até o final do *set* em curso e durante todo o *set* seguinte, sem direito a entrar um substituto em seu lugar. Se recebe um segundo cartão azul, recebe também um amarelo e é suspenso por 5 minutos. Se recebe um segundo cartão amarelo ou comete uma falta ou conduta antidesportiva grave, recebe um cartão vermelho e é expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 20 minutos cada. Cada tempo é dividido em um número indeterminado de *sets*. Um *set* dura 3 minutos ou até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários em quadra). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence o *set*. Se o *set* acabar por tempo, vence a equipe que tiver mais jogadores em quadra, sendo admitido o empate. Se os 20 minutos de um tempo de jogo finalizarem durante um *set*, o jogo continua até o *set* ser finalizado. Cada *set* vencido por uma equipe vale 2 pontos. Se as equipes empatarem ao final de um

set, cada uma recebe 1 ponto. Vence o jogo a equipe com mais pontos somando ambos os tempos, sendo admitido o empate. Se uma equipe (e não um dos jogadores da equipe) recebe um cartão amarelo, perde o *set*. Se a equipe (e não um dos jogados da equipe) recebe um cartão vermelho, perde o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma corrida. Todos os jogadores de ambas as equipes devem estar com um dos pés sobre as respectivas linhas de fundo (ou outro pé pode estar dentro da quadra). Deve haver uma bola sobre cada marca da bola na linha central. Ao sinal do árbitro, todos podem correr em direção às bolas. As duas bolas à esquerda de cada equipe (considerando a visão dos jogadores de frente para a linha central) somente podem ser apanhadas pela própria equipe. A bola central pode ser disputada (sem contato físico intencional). Qualquer jogador pode pegar quantas bolas desejar (considerando as bolas possíveis de serem pegadas pela sua equipe), conduzindo-as ou passando-as. Para uma bola se tornar ativa, ou seja, apta a ser lançada contra um adversário, ela deve cruzar a linha de ataque da equipe (isto é, a bola deve ser recuada por meio de condução do próprio portador ou por meio de passe). Depois que todas as bolas da equipe foram ativadas, a equipe pode pegar qualquer bola que ainda esteja na linha central, caso a outra equipe não o tenha feito. Além disso, os jogadores podem ultrapassar a linha central (até o limite da zona neutra da meia quadra adversária) quando todas as bolas da

sua equipe estão ativas ou quando está carregando uma bola ativa ou quando uma bola ativa já foi lançada (a partir daí, qualquer equipe pode adentrar a zona neutra a qualquer momento). Se uma equipe “queimar a largada” (ou seja, iniciar a corrida antes do apito do árbitro), ela é reiniciada e uma das bolas da equipe passa a ser da equipe adversária (primeiramente a central, depois, se acontecer novamente, a mais medial e depois a mais lateral). Quando a bola sai de quadra, é repostada por qualquer um dos recuperadores. Eles não podem entrar na quadra e nem invadir a metade adversária do recinto. Quando pegam uma bola que saiu da quadra, podem se deslocar com sua posse, passá-la entre si, passar a um jogador de linha que esteja atrás da linha de ataque ou deixá-la dentro da quadra, em qualquer lugar atrás da linha de ataque. Um recuperador pode ter a posse de mais de uma bola ao mesmo tempo. Quando um jogador é “queimado” pelo adversário ou “eliminado” porque cometeu uma falta ou saiu de quadra ou invadiu a meia quadra adversária, o jogo não para, bastando que o jogador levante a mão acima da cabeça e saia de quadra, dirigindo-se ao final da fila na área de espera.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora), a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante)

que se encontra atrás da linha da zona neutra na meia quadra adversária. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subseqüentemente tocar no chão. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir ao fim da fila na área de espera). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (incluindo cabelo) ou roupa do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Além disso, um jogador é “eliminado” também se o adversário (ou um conjunto de adversários) conseguir segurar a bola arremessada contra ele antes que toque o chão (a bola pode ser segurada diretamente ou após rebater no receptor, neste caso podendo inclusive ser segurada por um ou mais companheiros, desde que antes de tocar o chão). Quando isso acontece, não apenas o arremessador adversário é “eliminado”, como um dos jogadores “eliminados” (o primeiro da fila) da equipe que segurou a bola adquire o direito de retornar ao jogo (se houver apenas um jogador fora, ele retorna; se não houver jogadores fora, ninguém retorna). É admitida a “jogada de sacrifício”, que consiste no arremesso no qual um atacante salta de dentro da zona neutra, arremessa a bola no ar e aterrissa além dela. Entretanto, apenas um jogador da equipe pode tentar a jogada de sacrifício por vez e, se não “queimar” um adversário, ele é automaticamente “eliminado”. Além disso, enquanto estiver com a bola na mão, pode ser atacado e “queimado” pela equipe adversária. Depois de soltar a bola, pode retornar à sua

meia quadra (fora da zona neutra) sem ser “eliminado”, mas também sem poder participar do jogo até estar lá. Se saltar em posse de mais de uma bola, é “eliminado” se não arremessar todas que estiver segurando. Deve-se considerar também que um jogador que comete uma falta ou saída de quadra é automaticamente “eliminado”, devendo entrar na fila de espera.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no momento da corrida, todos devem estar com ao menos um dos pés sobre a respectiva linha de fundo; nenhum jogador pode ultrapassar a linha da zona neutra na meia quadra adversária (exceto no caso da jogada de sacrifício); um jogador pode pegar uma bola que se encontra na meia quadra adversária ou fora de quadra, desde que permaneça apoiado no chão de dentro da sua própria meia quadra; quando “eliminados”, os jogadores devem sair pela lateral da quadra e se dirigir ao final da fila na área de espera, sem interferir de qualquer maneira no jogo; quando adquirem o direito de retornar ao jogo (quando são “salvos” por um companheiro), os jogadores devem fazê-lo pela linha de fundo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, para defender a bola lançada pelo adversário, o jogador pode utilizar qualquer parte do corpo (por exemplo, bola rebate no jogador e ele a chuta para o alto com o pé, a fim de tentar

segurá-la antes que toque o chão). Além disso, enquanto segura uma ou mais bolas, o jogador pode mantê-la(s) encostada(s) no corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-la, conduzi-la (se deslocar com sua posse), passá-la, arremessá-la e utilizá-la para se defender de uma bola lançada pela equipe adversária. Se o jogador consegue bloquear a bola adversária com sua própria bola (ou com a mão ou punho que a segura), não é “queimado” e o jogo continua (contudo, se sua bola cair no chão, o jogador é “queimado” e se a bola bloqueada tocar um companheiro de equipe e cair no chão, ele é “queimado”). Qualquer jogador da equipe pode pegar qualquer bola proveniente da equipe adversária ou que esteja no chão. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra do arremessador ou da zona neutra, desde que as bolas estejam ativadas após a corrida inicial de cada *set* (quando a equipe leva as bolas para trás da linha de ataque). Os arremessos somente podem ser feitos com as mãos (uma ou duas) e por meio de um lançamento (golpear a bola não é admitido). Se um jogador adentra a zona neutra com posse de bola, é obrigado a arremessar de dentro dela (se não arremessar, é “eliminado”). Um jogador por vez pode tentar uma jogada de sacrifício, ou seja, saltar de dentro da zona neutra, arremessar no ar e aterrissar na meia quadra adversária (é obrigado a arremessar todas as bolas que esteja portando e a “queimar” um adversário; se não o fizer, é “eliminado”). Um arremesso que não ultrapassa a linha da zona neutra na meia quadra adversária é considerado inválido e o arremessador

“eliminado”. Se duas bolas adversárias se tocarem no ar, não podem “queimar” qualquer jogador. Se duas bolas da mesma equipe se tocarem no ar, continuam válidas, podendo “queimar” os adversários. Uma equipe somente pode arremessar a bola se estiver em vantagem. Tem vantagem, em ordem: a equipe com maior quantidade de bolas a cada momento; se a quantidade de bolas de cada equipe for igual, tem vantagem a equipe com mais jogadores em quadra; se a quantidade de jogadores de cada equipe em quadra for igual, tem vantagem a equipe que não arremessou por último; se for no início de um *set*, tem vantagem a equipe que venceu o *set* anterior; se for o primeiro *set*, tem vantagem a equipe que venceu o sorteio realizado antes do seu início. Quando está em vantagem, apenas a equipe pode arremessar contra a equipe adversária. Contudo, um adversário pode arremessar simultaneamente (se o jogador da equipe sem vantagem arremessar antes do jogador da equipe em vantagem, não comete uma falta, mas sua bola não “queima” um jogador da equipe em vantagem e esta equipe adquire a posse da bola). Estando em vantagem, uma equipe tem 5 segundos para arremessar ao menos uma bola contra a equipe adversária. Se, após arremessar, a equipe continuar em vantagem, tem mais 5 segundos. E, assim por diante, até que a vantagem passe à equipe contrária. Contudo, se não arremessar dentro dos 5 segundos, o árbitro indicará quantas bolas devem ser arremessadas (sempre o suficiente para a outra equipe adquirir a vantagem) e a equipe tem mais 5 segundos para fazê-lo. Se não arremessar a

quantidade de bolas indicadas pelo árbitro, todas as não arremessadas serão entregues à equipe adversária. Mais de uma bola pode ser arremessada simultaneamente por qualquer equipe que tem a vantagem. Arremessos em sequência somente são admitidos se, após o primeiro deles, a equipe permanecer em vantagem. A equipe sem a vantagem também pode arremessar mais de uma bola, desde que os arremessos sejam simultâneos ao(s) da equipe em vantagem. Um jogador de linha pode pegar qualquer bola que esteja ao seu alcance, mesmo que ela esteja fora da quadra ou na meia quadra adversária, desde que permaneça apoiado dentro da sua meia quadra (ou seja, não pode pisar ou encostar fora da quadra). Um atacante com bola pode proteger um companheiro (com ou sem bola), utilizando sua bola para bloquear arremessos adversários ou dando maior liberdade para seu companheiro arremessar com menos risco de ser acertado. Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fintar (fingir passes, arremessos, mudanças de direção etc.), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Quando as bolas saem de quadra (sem estarem ao alcance dos jogadores de linha), apenas os recuperadores podem pegá-las. Com sua posse podem se deslocar, passá-la entre si, passar a um jogador de linha (desde que este esteja atrás da linha de ataque) ou deixar a bola dentro de quadra, em qualquer lugar atrás da linha de ataque. Um recuperador não pode arremessar a bola contra a equipe adversária e não pode adentrar a quadra ou à

metade adversária do recinto. Contatos físicos não são admitidos (quanto da realização da jogada de sacrifício, é responsabilidade do atacante evitar o contato físico com o defensor).

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar, bloquear ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço e a posse ou não de uma ou mais bolas (para defesa e/ou contra-ataque) pela própria equipe defensora. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta, quando sai de quadra ou quando invade a meia quadra adversária. Quando consegue segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão), quem é “eliminado” é o arremessador (além disso, a equipe que segurou a bola ganha o direito de retorno de um companheiro que estava “eliminado”, aguardando na fila da área de espera). Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente levantar uma mão sobre a cabeça e, pela lateral da quadra, dirigir-se ao fim da fila da área de espera. Se estiver em posse de bola, deve soltá-las no local. Contudo, enquanto a bola que o acertou não tocar no chão, o jogador pode passá-la ou arremessá-la em vez de deixá-la no chão. Os recuperadores não podem ser

“queimados”. Um jogador que foi “queimado” não pode ser novamente “queimado” enquanto estiver saindo de quadra ou estiver na área de espera. Também não pode participar de qualquer maneira do jogo enquanto não retornar à quadra (deve permanecer na área de espera até que sua equipe conquiste o direito ao seu retorno). Contatos físicos não são admitidos. Quanto a realização da jogada de sacrifício, é responsabilidade do atacante evitar o contato físico com o defensor, mas isso não significa que um defensor possa deliberadamente provocar um contato. Se o fizer, comete uma falta.

DODGEBALL FOAM

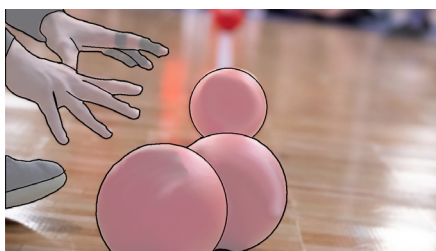
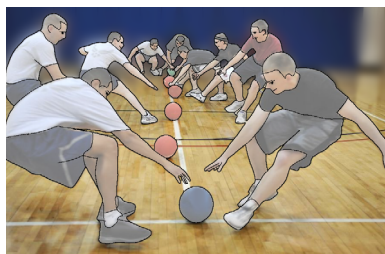
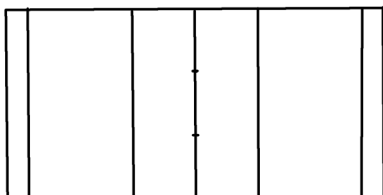


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Em jogos de mulheres, a quadra é 2 metros menos comprida. Sobre a linha central há dois pequenos pontos (marcas da bola), cada um a 3 metros de uma das linhas laterais. Em cada meia quadra, paralela e a 3 metros da linha central, há uma linha de ataque. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. Fora de cada meia quadra, no fundo esquerdo (considerando a visão de todos os jogadores de frente para a linha central) e 1 metro distante da linha lateral há uma área de espera/fila, com 5 metros de comprimento (paralela à linha lateral) por 1 metro de largura (linha traseira alinhada com a linha de fundo da quadra).

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (“queimado”) após

a bola ter sido lançada legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão.



Móbil e materiais: são utilizadas 6 bolas simultaneamente. Elas são de espuma (*foam*), têm 17,8 centímetros de diâmetro e 134 a 146 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, sendo 6 jogadores de linha e 3 recuperadores de bola. Os jogadores de linha efetivamente jogam o jogo, ao passo que os recuperadores de bola permanecem fora da quadra de jogo, tendo como função exclusiva buscar bolas que dela saem (sem invadir a metade adversária do recinto) e devolvê-las aos jogadores de linha. No início de cada *set* (*set* é um subtempo de jogo), pode haver troca de

papéis entre os jogadores (jogadores de linha tornam-se recuperadores e vice-versa). As substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer entre os *sets*. Quando um jogador comete uma conduta antidesportiva ou uma falta de maior gravidade, recebe uma suspensão temporária de 5 minutos (cartão amarelo), sem direito a um substituto durante esse tempo. Se um jogador recebe um segundo cartão amarelo ou comete uma falta ou conduta antidesportiva grave, recebe um cartão vermelho e é expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 20 minutos cada. Cada tempo é dividido em um número indeterminado de *sets*. Um *set* dura até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários em quadra). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence o *set*. Dentro de 30 segundos, ambas as equipes devem estar posicionadas para iniciar o próximo *set*. Vence o jogo a equipe com mais *sets* vencidos somando ambos os tempos, sendo admitido o empate. Se uma equipe (e não um dos jogadores da equipe) recebe um cartão amarelo, perde o *set*. Se a equipe (e não um dos jogadores da equipe) recebe um cartão vermelho, perde o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma corrida. Todos os jogadores de ambas as equipes

devem estar com um dos pés sobre as respectivas linhas de fundo (ou outro pé pode estar dentro da quadra). Deve haver 3 bolas entre cada linha lateral e as marcas da bola. Ao sinal do árbitro, todos podem correr em direção às bolas. As três bolas à direita de cada equipe (considerando a visão dos jogadores de frente para a linha central) somente podem ser apanhadas pela própria equipe. Qualquer jogador pode pegar quantas bolas desejar (considerando as bolas possíveis de serem pegadas pela sua equipe), conduzindo-as ou passando-as. Para pegar uma bola, um dos pés do jogador pode ultrapassar a linha central. Para uma bola se tornar ativa, ou seja, apta a ser lançada contra um adversário, ela deve cruzar a linha de ataque da equipe (isto é, a bola deve ser recuada por meio de condução do próprio portador ou por meio de passe). Depois que todas as bolas da equipe foram ativadas, a equipe pode pegar qualquer bola que ainda esteja na linha central, caso a outra equipe não o tenha feito. Se uma equipe “queimar a largada” (ou seja, iniciar a corrida antes do apito do árbitro), recebe uma advertência. Se “queimar” novamente, joga com 5 jogadores durante todo o *set*. Qualquer “queimada de largada” diante repercutirá na mesma punição para a equipe. No segundo tempo de jogo, as “queimadas de largada” são zeradas. Quando a bola sai de quadra, é resposta por qualquer um dos recuperadores. Eles não podem entrar na quadra e nem invadir a metade adversária do recinto. Quando pegam uma bola que saiu da quadra, podem se deslocar com sua posse, passá-la entre si, passar a um jogador de linha

que esteja atrás da linha de ataque ou deixá-la dentro da quadra, em qualquer lugar atrás da linha de ataque. Um recuperador pode ter a posse de mais de uma bola ao mesmo tempo. Quando um jogador é “queimado” pelo adversário ou “eliminado” porque cometeu uma falta ou saiu de quadra ou invadiu a meia quadra adversária, o jogo não para, bastando que o jogador levante a mão acima da cabeça e saia de quadra, dirigindo-se ao final da fila na área de espera.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora), a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra atrás da linha central. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subsequentemente tocar no chão. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir ao fim da fila na área de espera). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (incluído cabelo) ou roupa do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Além disso, um jogador é “eliminado” também se o adversário (ou um conjunto de adversários) conseguir segurar a bola arremessada contra ele antes que toque o chão (a bola pode ser segurada diretamente ou após

rebater no receptor, neste caso podendo inclusive ser segurada por um ou mais companheiros, desde que antes de tocar o chão). Quando isso acontece, não apenas o arremessador adversário é “eliminado”, como um dos jogadores “eliminados” (o primeiro da fila) da equipe que segurou a bola adquire o direito de retornar ao jogo (se houver apenas um jogador fora, ele retorna; se não houver jogadores fora, ninguém retorna). Deve-se considerar também que um jogador que comete uma falta ou saída de quadra é automaticamente “eliminado”, devendo entrar na fila de espera.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no momento da corrida, todos devem estar com ao menos um dos pés sobre a respectiva linha de fundo; nenhum jogador pode ultrapassar a linha central; um jogador pode pegar uma bola que se encontra na meia quadra adversária ou fora de quadra, desde que permaneça apoiado no chão de dentro da sua própria meia quadra; quando “eliminados”, os jogadores devem sair pela lateral da quadra e se dirigir ao final da fila na área de espera, sem interferir de qualquer maneira no jogo; quando adquirem o direito de retornar ao jogo (quando são “salvos” por um companheiro), os jogadores devem fazê-lo pela linha de fundo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, para defender a bola lançada pelo adversário, o jogador pode utilizar

qualquer parte do corpo (por exemplo, bola rebate no jogador e ele a chuta para o alto com o pé, a fim de tentar segurá-la antes que toque o chão). Além disso, enquanto segura uma ou mais bolas, o jogador pode mantê-la(s) encostada(s) no corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-la, conduzi-la (se deslocar com sua posse), passá-la, arremessá-la e utilizá-la para se defender de uma bola lançada pela equipe adversária. Se o jogador consegue bloquear a bola adversária com sua própria bola, não é “queimado” e o jogo continua (contudo, se sua bola cair no chão, o jogador é “queimado” e se a bola bloqueada tocar um companheiro de equipe e cair no chão, ele é “queimado”). Qualquer jogador da equipe pode pegar qualquer bola proveniente da equipe adversária ou que esteja no chão. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra do arremessador, desde que as bolas estejam ativas após a corrida inicial de cada *set* (quando a equipe leva as bolas para trás da linha de ataque). Os arremessos somente podem ser feitos com as mãos (uma ou duas) e por meio de um lançamento (golpear a bola não é admitido). Um arremesso que não ultrapassa a linha central é considerado inválido e o arremessador é “eliminado”. Se duas bolas adversárias se tocarem no ar, não podem “queimar” qualquer jogador. Se duas bolas da mesma equipe se tocarem no ar, continuam válidas, podendo “queimar” os adversários. Uma equipe somente pode arremessar a bola se estiver em vantagem. Tem vantagem, em ordem: a equipe com maior quantidade de bolas a cada momento; se a quantidade de bolas de

cada equipe for igual, tem vantagem a equipe com mais jogadores em quadra; se a quantidade de jogadores de cada equipe em quadra for igual, tem vantagem a equipe que não arremessou por último; se for no início de um *set*, tem vantagem a equipe que venceu o *set* anterior; se for o primeiro *set*, tem vantagem a equipe que venceu o sorteio realizado antes do seu início. Quando está em vantagem, apenas a equipe pode arremessar contra a equipe adversária. Contudo, um adversário pode arremessar simultaneamente (se o jogador da equipe sem vantagem arremessar antes do jogador da equipe em vantagem, não comete uma falta, mas sua bola não “queima” um jogador da equipe em vantagem e esta equipe adquire a posse da bola). Estando em vantagem, uma equipe tem 10 segundos para arremessar ao menos uma bola contra a equipe adversária. Se, após arremessar, a equipe continuar em vantagem, tem mais 10 segundos e, assim por diante, até que a vantagem passe à equipe contrária. Contudo, se a equipe não arremessar dentro dos 10 segundos, o árbitro avisará e a equipe terá mais 10 segundos para arremessar ao menos uma bola. Se não arremessar, todas as bolas da equipe serão entregues à equipe adversária. Mais de uma bola pode ser arremessada simultaneamente por qualquer equipe que tem a vantagem. Arremessos em sequência somente são admitidos se, após o primeiro deles, a equipe permanecer em vantagem. A equipe sem a vantagem também pode arremessar mais de uma bola, desde que os arremessos sejam simultâneos ao(s) da equipe em vantagem. Um jogador de linha

pode pegar qualquer bola que esteja ao seu alcance, mesmo que ela esteja fora da quadra ou na meia quadra adversária, desde que permaneça apoiado dentro da sua meia quadra (ou seja, não pode pisar ou encostar fora da quadra). Um atacante com bola pode proteger um companheiro (com ou sem bola), utilizando sua bola para bloquear arremessos adversários ou dando maior liberdade para seu companheiro arremessar com menos risco de ser acertado. Sem bola, os atacantes podem deslocar livremente. Podem fintar (fingir passes, arremessos, mudanças de direção etc.), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Quando as bolas saem de quadra (sem estarem ao alcance dos jogadores de linha), apenas os recuperadores podem pegá-las. Com sua posse podem ser deslocar, passá-la entre si, passar a um jogador de linha (desde que este esteja atrás da linha de ataque) ou deixar a bola dentro de quadra, em qualquer lugar atrás da linha de ataque. Um recuperador não pode arremessar a bola contra a equipe adversária e não pode adentrar a quadra ou a metade adversária do recinto. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar, bloquear ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço e a posse ou não de uma ou mais bolas (para defesa e/ou contra-ataque) pela própria equipe

defensora. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta, quando sai de quadra ou quando invade a meia quadra adversária. Quando consegue segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão), quem é “eliminado” é o arremessador (além disso, a equipe que segurou a bola ganha o direito de retorno de um companheiro que estava “eliminado”, aguardando na fila da área de espera). Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente levantar uma mão sobre a cabeça e, pela lateral da quadra, dirigir-se ao fim da fila da área de espera. Se estiver em posse de bola, deve soltá-las no local. Contudo, enquanto a bola que o acertou não tocar no chão, o jogador pode passá-la ou arremessá-la em vez de deixá-la no chão. Os recuperadores não podem ser “queimados”. Um jogador que foi “queimado” não pode ser novamente “queimado” enquanto estiver saindo de quadra ou estiver na área de espera. Também não pode participar de qualquer maneira do jogo enquanto não retornar à quadra (deve permanecer na área de espera até que sua equipe conquiste o direito ao seu retorno). Contatos físicos não são admitidos.

DODGEBEE (DODGE DISC)

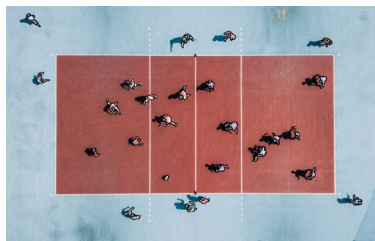


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros) e é chamada de quadra interna. Ao redor dela há uma segunda quadra, chamada quadra externa (28 por 15 metros). Ambas são divididas por uma linha central. A superfície é rígida (madeira, cimento). Cada meia quadra interna e externa é ocupada por uma equipe. Contudo, a meia quadra externa deve ser no lado oposto da meia quadra interna. Por exemplo, equipe 1 ocupa a meia quadra interna A e equipe 2 ocupa a meia quadra interna B. Neste caso, equipe 1 ocupa a meia quadra externa B e equipe 2 ocupa a meia quadra externa A. Ou seja, uma equipe “cerca” a equipe adversária em sua meia quadra interna.

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora) que se encontra na sua meia quadra interna e deve ser atingido (“queimado”) pelo disco arremessado

legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, o disco deve tocar no chão.



Móbil e materiais: o móbil é um disco leve e macio, feito de espuma e coberto por tecido de nylon, com 27 centímetros de diâmetros, 1,5 centímetros de espessura e 80 a 90 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 13 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Quantidades menores de jogadores são admitidas, desde que haja igualdade entre as equipes. No início do jogo, cada equipe deve ter no mínimo 1 jogador na sua meia quadra interna e no mínimo 1 jogador na sua meia quadra externa. Quem decide quantos jogadores iniciarão em cada meia quadra é a própria equipe, independentemente da decisão da

equipe adversária. As substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer nos intervalos de jogo. Quando um jogador comete uma conduta antidesportiva grave (arremessa intencionalmente o disco contra o rosto de um adversário, por exemplo) pode ser expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados rodadas) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence sua 2ª rodada, o jogo é finalizado, não sendo necessário a rodada de desempate porventura ainda não realizada (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada rodada dura 3,30 minutos ou até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários na quadra interna). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence a rodada. Se a rodada acabar por tempo, vence a equipe que tiver mais jogadores em sua quadra interna. Se a quantidade de jogadores de ambas as equipes for igual, há um empate. Se houver empate ao final da rodada de desempate, disputa-se um tempo extra de 2 minutos. Se o empate persistir, o jogo continua até que o primeiro jogador adversário seja “queimado/eliminado”, vencendo a equipe que o “queimou/eliminou”. Se uma equipe receber 3 advertências em um jogo (devido a condutas antidesportivas), perde o jogo imediatamente.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um arremesso ou passe realizado por um jogador interno da equipe vencedora do sorteio. Ao menos um jogador de cada equipe deve estar na respectiva meia quadra interna e respectiva meia quadra externa. O jogador pode iniciar tentando acertar um adversário na meia quadra interna (“queimar”) ou passando o disco para um companheiro na meia quadra externa. Quando um jogador é “queimado”, deve dirigir-se à meia quadra externa e ele mesmo reinicia o jogo, por meio de passe ou arremesso contra a equipe adversária. Quando um jogador é “eliminado” (quando comete uma falta), deve dirigir-se à meia quadra externa e o jogo é reiniciado por meio de passe ou arremesso realizado pela equipe adversária, da sua meia quadra interna. Para se dirigir da meia quadra interna à externa ou vice-versa, o jogador deve fazê-lo pela sua própria meia quadra, próximo à linha central (não pode invadir o espaço adversário). Na segunda rodada, inicia com o disco a equipe que não iniciou na primeira. Se houver rodada de desempate, realiza-se um novo sorteio. Quando o disco sai de jogo, pode ser pego por qualquer jogador da meia quadra externa (desde que o disco esteja no prolongamento de sua própria meia quadra externa), sendo repostado em jogo por meio de passe ou arremesso. Quando duas equipes seguram o disco ao mesmo tempo, a posse é da que não o lançou por último. Quando o disco cai sobre uma linha, a posse é da equipe que o tocou por último.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o disco (“queimar”) em um adversário (equipe defensora) que se encontra em sua meia quadra interna, a partir de um lançamento direto (sem que o disco toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra em sua meia quadra interna ou externa. Contudo, após o disco tocar no adversário, deve subseqüentemente tocar no chão ou ser segurado pela própria equipe que o arremessou (quando, após tocar no adversário, o disco ultrapassa uma linha e se dirige ao espaço da equipe arremessadora). Quando o disco arremessado por uma equipe toca um adversário em sua meia quadra interna e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir à meia quadra externa). Se o disco tocar em mais de um jogador na meia quadra interna antes de tocar no chão, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (ou roupa) abaixo do ombro do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Quando uma equipe consegue “queimar” um adversário, adquire o direito de que um companheiro que se encontra na meia quadra externa vá à meia quadra interna. Se a “queimada” foi feita por um jogador da meia quadra interna, a equipe escolha qual companheiro passará da meia quadra externa para a interna (pode ser tanto um jogador que iniciou o jogo na meia quadra externa, quanto um jogador que está nela porque foi “queimado/eliminado”). Se a “queimada” foi feita por um jogador

da meia quadra externa, ele próprio é quem retorna à meia quadra interna. Se a equipe tiver somente um jogador na meia quadra externa, ele não retorna à interna. A equipe, mesmo tendo mais de um jogador na meia quadra externa, tem liberdade para decidir que nenhum retorne à interna. Se mais de um adversário é “queimado” de uma única vez, a quantidade equivalente de jogadores da equipe que “queimou” pode passar da meia quadra externa à interna. Jogadores que se encontram na meia quadra externa não podem ser “queimados”. Quando um jogador comete uma falta é automaticamente “eliminado”, devendo se dirigir à meia quadra externa. Se um jogador da meia quadra externa comete uma falta, um jogador da meia quadra interna, à escolha da equipe, deve ir à meia quadra externa. Quando um jogador de uma equipe é “eliminado” em decorrência de uma falta, nenhum jogador da equipe adversária tem o direito de passar da meia quadra externa à interna.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente pela respectiva meia quadra em que se encontram (interna ou externa), mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode, pelo chão ou pelo ar, ultrapassar a linha central ou invadir qualquer espaço adversário (se um jogador, com ou sem disco, o faz, comete uma falta); quando transitam da meia quadra interna à meia quadra externa ou vice-versa, os jogadores devem fazê-lo pela linha central, sem invadir o espaço adversário e sem interferir de qualquer maneira

no jogo; na meia quadra externa, qualquer jogador pode ocupar qualquer lado (lateral direita, esquerda e fundo) a qualquer momento, exceto enquanto estiver com a posse do disco (neste caso, o jogador não pode mudar de lado da meia quadra externa).

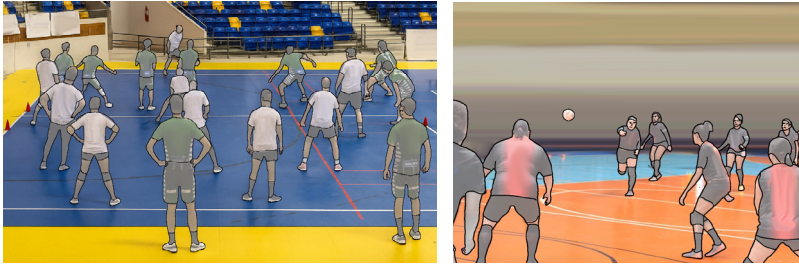
Dinâmica do ataque: a manipulação do disco é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, para defender o disco lançado pelo adversário, o jogador pode utilizar qualquer parte do corpo, exceto intencionalmente os pés. Além disso, enquanto segura o disco, o jogador pode encostá-lo no corpo. Com o disco, o jogador pode segurá-lo, conduzi-lo (se deslocar com sua posse), passá-lo, arremessá-lo e realizar fintas (de passe, arremesso etc.). Qualquer jogador da equipe pode pegar o disco proveniente da equipe adversária, passado pela sua própria equipe ou que esteja no chão da sua meia quadra. Em posse do disco, o jogador deve passá-lo ou arremessá-lo contra a equipe adversária em, no máximo, 5 segundos. Passes e arremessos somente podem ser feitos a partir de lançamento (sem golpear o disco) com uma das mãos, estando o disco em posição horizontal e com a face superior virada para cima. Passes não são admitidos entre os jogadores da meia quadra interna e entre jogadores de um mesmo lado da meia quadra externa. Ou seja, para passar o disco, a equipe precisa fazê-lo atravessar ao menos uma parte da meia quadra interna adversária (em outras palavras, o disco passado precisa ultrapassar duas linhas). O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra

(interna ou externa) do arremessador. Se o arremesso for feito com intenção de atingir um adversário acima do ombro, o arremessador é expulso da partida, sem direito à entrada de um substituto. Se o arremesso sem intenção acerta acima do ombro de um adversário (porque foi mal direcionado ou porque o adversário se abaixou, por exemplo), este não é “queimado” e o arremessador não é expulso ou “eliminado”. Contudo, se o adversário intencionalmente atinge o disco com alguma parte do corpo acima do ombro (abaixando-se a fim de evitar que o disco acerte seu tronco, por exemplo), ele é “queimado”. Qualquer passe ou arremesso em que o jogador invada, pelo chão ou pelo ar, o espaço adversário (incluindo as linhas limítrofes), é considerado uma falta. Da mesma forma, qualquer jogador, com ou sem disco, atacante ou defensor, que invada o espaço adversário (incluindo as linhas limítrofes), comete uma falta. Sem disco, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir o disco e recebê-lo (desde que não estejam na mesma meia quadra do recebedor ou, estando na meia quadra externa, que não estejam no mesmo lado do recebedor). Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar ou segurar as discos atacados pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando o

disco arremessado pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão ou é segurado pela própria equipe arremessadora), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta ou invade o espaço adversário. O defensor, além de desviar, pode também tentar segurar o disco arremessado pela equipe adversária antes que ele toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar o disco antes que ele toque o chão). Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente sinalizar e dirigir-se à meia quadra externa, passando próximo à linha central, sem interferir de qualquer maneira no jogo. Um jogador que está na meia quadra externa ou que está indo da meia quadra interna para a externa não pode ser “queimado”. Um jogador que está indo da meia quadra externa para a interna podem ser queimado desde o momento em que adentra a meia quadra interna. Contatos físicos não são admitidos.

QUEIMADA⁶

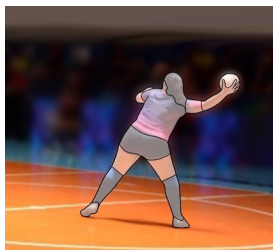
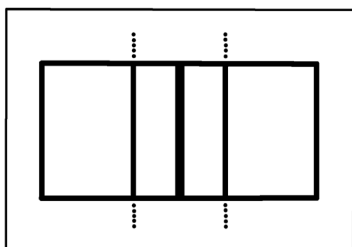


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama) e dividida por uma linha central. Ao redor da quadra deve haver uma área livre. A quadra em si é chamada de campo ativo. O espaço atrás das linhas de fundo é chamado de campo dos queimados.

6 A queimada, assim como o tacobol, é um jogo bastante popular no Brasil, mas normalmente não considerado esporte porque historicamente carece das características de regramento oficial e institucionalização. No âmbito de jogo popular, a queimada recebe diversas outras denominações, como queimado, caçador, cemitério, jogo da mata, baleada, entre outros, com variações de regras de região para região. Por outro lado, há indícios diversos que contribuem para que possa ser considerada um esporte, tais como campeonatos (escolares, universitários, abertos etc.), inclusão em competições multiesportivas, variações institucionalizadas pelo mundo (*dodgeball*, *dodgebee*, *völkerball* etc.) e, sobretudo, campanhas e iniciativas para sua institucionalização e reconhecimento

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora) que deve ser atingido (“queimado”) pela bola arremessado legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão.



enquanto esporte, como já acontece por meio de lei no Distrito Federal (Ortiz, 2020) e projeto de lei que tramita no Congresso Nacional (Brasil, 2022). Dessa forma, apesar de caracterizar um processo embrionário de esportivização, a queimada pode ser considerada um jogo esportivo de bola tanto quanto outros abrangidos neste livro, ainda que sob a ideia de um “semi esporte”. A denominação “queimada” está sendo considerada em detrimento das demais utilizadas para o jogo popular justamente porque é a adotada pelas normas legais e pelo Campeonato Brasiliense de Queimada, que, além de estar em um contexto em que a queimada é oficialmente considerada esporte (Distrito Federal), apresenta um regulamento oficial.

Móbil e materiais: o móbil é uma bola de futsal ou semelhante, com 400 a 420 gramas de peso e 61 a 63 centímetros de circunferência.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 10 jogadores, sendo, no início do jogo, 9 no campo ativo da sua equipe e 1 no campo dos queimados contrário à sua equipe. Ou seja, o campo ativo e o campo dos queimados de uma equipe cercam o campo ativo da outra equipe. As substituições são limitadas a duas e somente podem acontecer no intervalo do jogo. Apenas jogadores do campo ativo podem ser substituídos. Um jogador substituído não pode retornar à partida. Quando um jogador comete sua terceira conduta antidesportiva, é expulso de jogo, sem direito a entrada de um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais jogadores em seu campo ativo (ou seja, menos jogadores “queimados”). Caso uma equipe não tenha mais jogadores no campo ativo antes do tempo da partida terminar, perde o jogo. Se houver empate, é disputado um tempo extra até que o primeiro jogador seja “queimado”, vencendo a equipe que o “queimou”.

Início e reinícios do jogo e reposições: a primeira posse de bola é da equipe vencedora do sorteio e o jogo inicia com um arremesso ou passe realizado por um jogador posicionado no campo ativo. No segundo tempo,

o jogo reinicia da mesma forma, mas pela equipe que não iniciou no primeiro. Se houver tempo extra, realiza-se um novo sorteio para decidir qual equipe começa com bola. Quando um jogador é “queimado”, deve dirigir-se pela lateral da quadra ao campo dos queimados da sua equipe (se, em vez de ir pela lateral, for pelo meio do campo ativo adversário, perde a posse de bola). Um jogador “queimado” passa a atuar somente no campo dos queimados, exceto se, no seu primeiro arremesso após ser “queimado”, “queimar” um adversário, ganhando o direito de retornar ao campo ativo. Quando um jogador é “queimado”, ele deve ir ao campo dos queimados e de lá realizar um passe ou arremesso. Quando a bola sai pela linha lateral, é de posse da equipe que se encontra no campo ao lado dela, quando ela for pega (por exemplo, se a bola está fora da lateral do campo ativo da equipe A, é esta equipe que tem a posse da bola; se a bola está na lateral do campo dos queimados da equipe B, é esta que tem a posse da bola). Se perceber que a bola vai passar da lateral de um campo a outro, a equipe pode correr para pegá-la enquanto está na lateral do seu próprio campo. A reposição é feita de dentro de campo (ativo ou dos queimados) pelo jogador que a pegou. Quando uma equipe comete uma falta, perde a posse de bola e ela é reposta por um jogador do campo ativo adversário.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora) que se encontra em seu campo ativo, a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra em seu campo ativo ou em seu campo dos queimados. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subseqüentemente tocar no chão. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário em seu campo ativo e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir para o campo dos queimados da sua equipe). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (ou roupa) abaixo da cabeça do adversário é válida para que ele seja “queimado” (o cabelo somente “queima” se for comprido e a bola atingi-lo sem atingir também a cabeça). Quando o primeiro jogador da equipe é “queimado”, ele vai para o campo dos queimados e o jogador que iniciou no campo dos queimados vai para o campo ativo (porém, a equipe pode decidir inverter os papéis, mantendo o jogador “queimado” no campo ativo e o jogador que iniciou no campo dos queimados neste campo; este procedimento somente é admitido quando o primeiro jogador da equipe é “queimado”). Quando um atacante em posse de bola pisa na linha ou invade um campo alheio pelo chão antes de soltar a bola, perde sua posse e, caso tenha atingido um adversário,

este não é “queimado”. Após soltar a bola, o atacante pode pisar na linha, mas não além dela (se pisar além dela e sua equipe ainda tiver a posse de bola, a perde e nenhum adversário é “queimado”). Quando um defensor pisa fora de seu campo, o portador da bola pode quicá-la no campo do defensor, o “queimando” (é a chamada “queima-campo”). Porém, se o portador da bola não a quicar ou quicá-la quando o defensor já estiver dentro de campo, este não é “queimado”. Quando um jogador comete sua 2ª conduta antidesportiva no jogo, é considerado “queimado” e a posse de bola vai para a equipe adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente pelo respectivo campo em que se encontram (ativo ou dos queimados), mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode invadir um campo adversário pelo chão; um jogador pode invadir um campo adversário ou sair de quadra pelo ar tendo em vista uma ação defensiva (evitar que uma bola arremessada contra ele caia no chão, por exemplo); um jogador não pode invadir um campo adversário pelo ar tendo em vista uma ação ofensiva (arremessar contra um defensor, por exemplo); quando transitam do campo ativo para o campo dos queimados (ou vice-versa), os jogadores devem fazê-lo por fora de uma das laterais da quadra; qualquer jogador pode pegar uma bola que saiu pela lateral da quadra (se ela estiver na lateral do campo em que o jogador atua), mas os passes e arremessos somente podem ser feitos de dentro do

campo (ativo ou dos queimados).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Enquanto segura a bola, o jogador pode encostá-la no corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-la, conduzi-la (se deslocar com sua posse), passá-la a um companheiro no campo dos queimados, arremessá-la contra um adversário em seu campo ativo, realizar fintas (de passe, arremesso etc.) e quicá-la no campo ativo adversário caso perceba que um defensor está fora dele (neste caso, o defensor será “queimado” por meio da chamada “queima-campo”). Qualquer jogador da equipe pode pegar a bola proveniente da equipe adversária, passada pela sua própria equipe ou que esteja no chão do campo em que atua ou na lateral ao lado dele. Uma equipe pode realizar o máximo de 5 posses de bola consecutivas para tentar “queimar” um adversário. Uma posse é considerada cada vez que um jogador adquire o domínio da bola proveniente de um companheiro posicionado no outro campo (do campo ativo para o campo dos queimados ou vice-versa) ou proveniente da equipe adversária. Se não tentar ou não conseguir “queimar” um adversário com essas 5 posses, a bola passa à equipe adversária. Qualquer atacante, a qualquer momento em que estiver com a posse da bola, pode tentar arremessá-la contra a equipe adversária (se um atacante tenta um arremesso, mas o erra e a bola vai diretamente para sua própria equipe no outro campo, as posses de bola consecutivas continuam somando). Passes somente são admitidos entre jogadores posicionados em campos diferentes (ou

seja, um jogador no campo ativo somente pode passar a bola a um companheiro no campo dos queimados e vice-versa). Passes e arremessos somente podem ser feitos a partir de lançamento (sem golpear a bola) com uma ou duas mãos. Se o arremesso for feito com intenção de atingir um adversário na cabeça, o arremessador comete uma conduta antidesportiva. Se o arremesso sem intenção acerta na cabeça de um adversário, não há falta e o jogador atingido não é “queimado”. Se o atacante com bola invadir um campo adversário, perde a posse de bola. Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos e qualquer forma de atrapalhar a movimentação ou ação adversária não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Quando um jogador é acertado pela bola arremessada pela equipe adversária e depois a bola cai no chão, ele é “queimado”. O defensor, além de desviar, pode também tentar segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão). Se conseguir evitar que a bola toque o chão, não é “queimado”. Ao tentar segurar uma bola que rebateu em si ou em um companheiro, o jogador

pode sair da quadra ou invadir um campo adversário, desde que somente pelo ar. Neste caso, contudo, não será “queimado”, mas a posse de bola retornará à equipe adversária. Obviamente, depois que a bola arremessada pelo adversário tocou no chão, a equipe defensora pode tentar interceptá-la sem ser queimada. Quando um jogador é “queimado”, ele deve imediatamente dirigir-se por fora de uma das linhas laterais para o seu campo dos queimados. Ele próprio reiniciará o jogo. Se, logo na posse de bola de reinício, conseguir “queimar” um adversário, adquire o direito de retornar ao campo ativo. Caso contrário, não sai mais do campo dos queimados. Quando o primeiro jogador da equipe é “queimado”, o companheiro que iniciou no campo dos queimados passa ao campo ativo. Porém, a equipe pode decidir por manter o primeiro jogador “queimado” no campo ativo. Neste caso, o jogador que iniciou a partida no campo dos queimados é considerado “queimado” e em momento algum do jogo vai ao campo ativo. Exceto neste caso ou da 2ª conduta antidesportiva, um jogador no campo dos queimados não pode ser “queimado”. Contatos físicos e qualquer forma de atrapalhar a movimentação ou ação adversária não são admitidos.

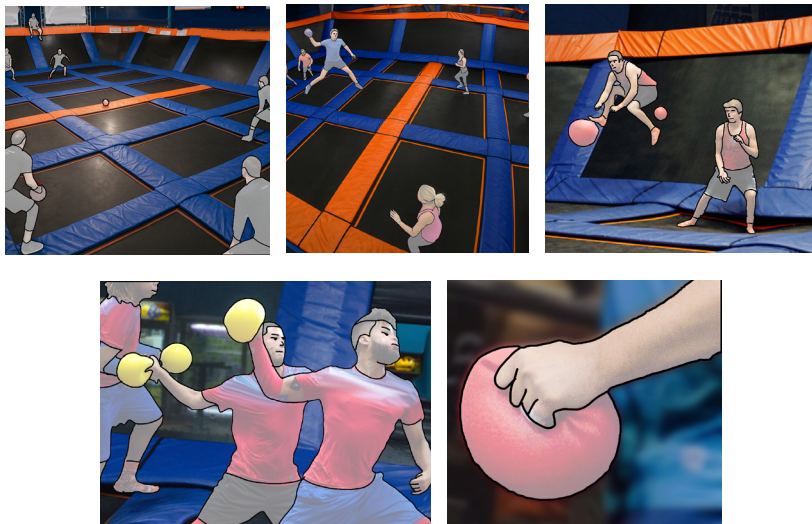
ULTIMATE DODGEBALL (SKY ZONE ULTIMATE DODGEBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (aproximadamente 12 por 5 metros), formada por 18 trampolins elásticos quadrados (ou retangulares) com aproximadamente 1,5 metros de lado cada. Entre os trampolins há bordas de segurança de aproximadamente 50 centímetros de largura. A borda central, que divide a quadra em duas metades com 9 trampolins cada, é chamada de zona neutra. Ao redor da quadra há paredes formadas por trampolins em posição diagonal (e suas respectivas bordas).

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (“queimado”) após a bola ter sido lançada legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão ou paredes.



Móbil e materiais: são utilizadas 5 bolas simultaneamente. Elas são de espuma, têm 17,8 centímetros de diâmetro e 134 a 146 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer entre os *sets* (*sets* são os tempos de jogo). Quando um jogador comete uma conduta antidesportiva ou uma falta de maior gravidade, recebe uma advertência. Na segunda advertência, é suspenso até o final do *set*, sem direito a entrar um substituto em seu lugar. Na terceira advertência, é expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). É possível jogar também até que uma equipe vença 3 *sets* de um total de 5 possíveis. Cada *set* dura 3 minutos ou até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários em quadra). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence o *set*. Se o *set* acabar por tempo, vence a equipe que tiver mais jogadores em quadra. Se a quantidade de jogadores de ambas as equipes for igual, o jogo continua até que a o primeiro jogador seja “eliminado”, vencendo a equipe que o “eliminou”.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma corrida. Todos os jogadores de ambas as equipes devem estar sobre as respectivas bordas traseiras, encostados nas paredes posteriores. Cada equipe tem a posse de duas bolas e a quinta bola encontra-se no centro da zona neutra. Ao sinal do árbitro, todos podem correr em direção à bola central, sem contato físico intencional. Se uma equipe “queimar a largada” (ou seja, iniciar a corrida antes do apito do árbitro), ela é reiniciada e uma das bolas da equipe passa a ser da equipe adversária (primeiramente a central, depois as bolas

da própria equipe. Como há paredes, as bolas nunca saem de quadra. Quando um jogador é “queimado” pelo adversário ou “eliminados” porque cometeu uma falta ou invadiu a meia quadra adversária, o jogo não para, bastando que o jogador levante a mão acima da cabeça e dirija-se à borda traseira, atrás da fila na área de espera.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora), a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão ou parede) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra atrás da zona neutra. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subsequentemente tocar no chão ou parede. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário e depois cai no chão ou parede, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir ao fim da fila, na borda traseira da sua meia quadra). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão/parede, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo (incluído cabelo) ou roupa do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Além disso, um jogador é “eliminados” também se o adversário (ou um conjunto de adversários) conseguir segurar a bola arremessada contra ele antes que toque o chão/parede (a bola pode ser segurada diretamente ou após rebater no receptor, neste caso podendo inclusive ser segurada

por um ou mais companheiros, desde que antes de tocar o chão/parede). Quando isso acontece, não apenas o arremessador adversário é “eliminado”, como um dos jogadores “eliminados” (o primeiro da fila) da equipe que segurou a bola adquire o direito de retornar ao jogo (se houver apenas um jogador fora, ele retorna; se não houver jogadores fora, ninguém retorna). Deve-se considerar também que um jogador que comete uma falta é automaticamente “eliminado”, devendo entrar na fila de espera.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, deslocando-se pelas bordas, saltando pelos trampolins ou projetando-se contra as paredes, mas há alguns condicionantes: no momento da corrida, todos devem estar sobre a borda de fundo, encostados na parede traseira; durante o jogo (após a corrida), somente podem permanecer sobre a borda de fundo, os jogadores “eliminados”, formando uma fila (os jogadores que permanecem em quadra podem pegar bolas paradas sobre a borda posterior, mas não podem adentrá-la); nenhum jogador pode adentrar a zona neutra (porém, depois de arremessar a bola, um jogador pode pisá-la ou tocá-la, desde que não toque na meia quadra adversária); um jogador pode pegar uma bola que se encontra na zona neutra, desde que permaneça apoiado no chão de dentro da sua própria meia quadra; quando “eliminados”, os jogadores devem sair pela lateral da quadra e se dirigir ao final da fila no fundo da quadra,

sem interferir de qualquer maneira no jogo; quando adquirem o direito de retornar ao jogo (quando são “salvos” por um companheiro), os jogadores devem fazê-lo a partir da borda traseira.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, para defender a bola lançada pelo adversário, o jogador pode utilizar qualquer parte do corpo (por exemplo, bola rebate no jogador e ele a chuta para o alto com o pé, a fim de tentar segurá-la antes que toque o chão/parede). Além disso, enquanto segura uma ou mais bolas, o jogador pode mantê-la(s) encostada(s) no corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-la, conduzi-la (saltar e se deslocar com sua posse), passá-la, arremessá-la e utilizá-la para se defender de uma bola lançada pela equipe adversária. Se o jogador consegue bloquear a bola adversária com sua própria bola, não é “queimado” e o jogo continua (contudo, se sua bola cair no chão ou tocar na parede, o jogador é “queimado” e se a bola bloqueada tocar um companheiro de equipe e cair no chão ou tocar na parede, ele é “queimado”). Qualquer jogador da equipe pode pegar qualquer bola proveniente da equipe adversária ou que esteja no chão. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra do arremessador (o jogador pode invadir a zona neutra pelo ar ou depois de soltar a bola arremessada contra a equipe adversária). Os arremessos somente podem ser feitos com as mãos (uma ou duas) e por meio de um lançamento (golpear a bola não é admitido). Um

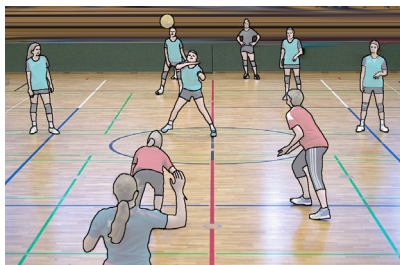
arremesso que não ultrapassa a linha da zona neutra é considerado inválido e o arremessador é “eliminado”. Se duas bolas adversárias se tocarem no ar, não podem “queimar” qualquer jogador. Se duas bolas da mesma equipe se tocarem no ar, continuam válidas, podendo “queimar” os adversários. Uma equipe somente pode arremessar a bola se estiver em vantagem. Tem vantagem, em ordem: a equipe com maior quantidade de bolas a cada momento; se a quantidade de bolas de cada equipe for igual, tem vantagem a equipe com mais jogadores em quadra; se a quantidade de jogadores de cada equipe em quadra for igual, tem vantagem a equipe que não arremessou por último; se for no início de um *set*, tem vantagem a equipe que venceu o *set* anterior; se for o primeiro *set*, tem vantagem a equipe que venceu o sorteio realizado antes do seu início. Quando está em vantagem, apenas a equipe pode arremessar contra a equipe adversária. Contudo, um adversário pode arremessar simultaneamente (se o jogador da equipe sem vantagem arremessar antes do jogador da equipe em vantagem, não comete uma falta, mas sua bola não “queima” um jogador da equipe em vantagem e esta equipe adquire a posse da bola). Estando em vantagem, uma equipe tem 10 segundos para arremessar ao menos uma bola contra a equipe adversária. Se, após arremessar, a equipe continuar em vantagem, tem mais 10 segundos. E assim por diante, até que a vantagem passe à equipe contrária. Contudo, se não arremessar dentro dos 10 segundos, a equipe deve ceder todas as suas bolas à equipe adversária. Mais de

uma bola pode ser arremessada simultaneamente por qualquer equipe que tem a vantagem. Arremessos em sequência somente são admitidos se, após o primeiro deles, a equipe permanecer em vantagem. A equipe sem a vantagem também pode arremessar mais de uma bola, desde que os arremessos sejam simultâneos ao(s) da equipe em vantagem. Um atacante com bola pode proteger um companheiro (com ou sem bola), utilizando sua bola para bloquear arremessos adversários ou dando maior liberdade para seu companheiro arremessar com menos risco de ser acertado. Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fintar (fingir passes, arremessos, mudanças de direção etc.), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar, bloquear ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço e a posse ou não de uma ou mais bolas (para defesa e/ou contra-ataque) pela própria equipe defensora. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão ou toca na parede), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta ou quando invade a meia quadra adversária. Quando consegue segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão/parede (mais de um jogador da

equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão/parede), quem é “eliminado” é o arremessador (além disso, a equipe que segurou a bola ganha o direito de retorno um companheiro que estava “eliminado”, aguardando na fila da borda traseira da meia quadra). Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente levantar uma mão sobre a cabeça e, pela lateral da quadra, dirigir-se ao fim da fila da borda traseira da sua meia quadra. Se estiver em posse de bola, deve soltá-la no local ou passar a um companheiro. Contudo, enquanto a bola que o acertou não tocar no chão/parede, o jogador pode ainda arremessá-la contra a equipe adversária. Um jogador que foi “queimado” não pode ser novamente “queimado” enquanto estiver saindo de quadra ou estiver na fila na borda traseira da sua meia quadra. Também não pode participar de qualquer maneira do jogo enquanto não retornar à quadra (deve permanecer na borda traseira da sua meia quadra até que sua equipe conquiste o direito ao seu retorno). Contatos físicos não são admitidos.

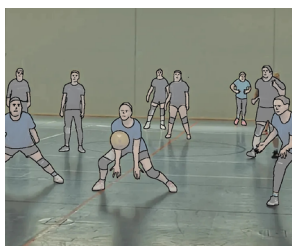
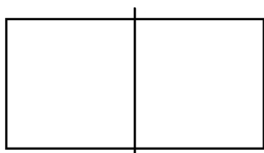
VÖLKERBALL (ZWEIFELDERBALL) (INDOOR E BEACH)

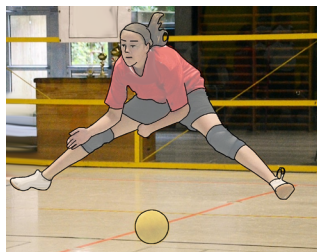


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 por 9 metros no *indoor* e 18 por 5 metros no *beach*), em superfície rígida (madeira, cimento) (*indoor*) ou de areia (*beach*) e dividida por uma linha central. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora) que deve ser atingido (“queimado”) pela bola arremessado legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola leve e macia, com 320 a 380 gramas de peso e 62 a 68 centímetros de circunferência.

Quantidade de jogadores e substituições: no *indoor*, cada equipe joga com 8 jogadores, sendo 7 dentro da meia quadra da sua equipe e 1 atrás da linha de fundo da meia quadra da equipe adversária (normalmente chamado de rei/rainha). No *beach*, cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 dentro da meia quadra da sua equipe e 1 rei/rainha. O rei/rainha deve utilizar uma camisa de cor diferente dos demais. A cada *set*, a equipe pode mudar o rei/rainha. Apesar da diferenciação, ele atua como os demais jogadores. A única diferença é que permanece atrás da linha de fundo até que sua equipe tenha somente 2 jogadores em quadra no *indoor* ou 1 jogador em quadra no *beach*. Quando isso acontece, o rei/rainha vai para a quadra, respeitando as mesmas regras dos demais. É possível, ainda, que o rei/rainha tenha mais “vidas”. Isso significa que mesmo que seja acertado pela outra equipe, permanece em quadra (se tiver 2 “vidas”, somente é “queimado” quando for atingido pela segunda vez, por exemplo). As substituições são ilimitadas, mas

somente podem ocorrer nos intervalos de jogo. Quando um jogador comete três condutas antidesportivas leves ou uma conduta antidesportiva grave, é expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: no *indoor*, o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário *set* de desempate porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* dura até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados” (ou seja, quando não há mais adversários na quadra). Quando isso acontece, a equipe que “queimou/eliminou” todos os adversários vence o *set*. No *beach*, o jogo dura um único *set* de 8 minutos ou até que todos os jogadores da equipe adversária sejam “queimados” ou “eliminados”. Se o *set* acabar por tempo e as equipes tiverem a mesma quantidade de jogadores em quadra, continuam jogando até que o primeiro jogador seja “queimado/eliminado”, sendo vencedora a equipe que o “queimou/eliminou”.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um arremesso ou passe realizado pelo rei/rainha da equipe vencedora do sorteio. Entretanto, o primeiro passe feito por ele/ela e o primeiro passe feito pela equipe dele/dela são livres, não podendo ser interceptados e não podendo “queimar” a equipe adversária. Após esses dois passes, a equipe está apta a arremessar contra a equipe

adversária. Quando um jogador é “queimado”, deve dirigir-se para trás da linha de fundo da meia quadra adversária, juntando-se ao rei/rainha e continuando o *set* deste local a partir daí. Qualquer jogador da equipe (na quadra ou linha de fundo adversária) pode reiniciar o jogo. Nos reinícios, não é obrigatório realizar os dois passes livres. Ou seja, a equipe pode de imediato tentar arremessar contra a equipe adversária. Quando um jogador é “eliminado” (quando comete uma falta), deve dirigir-se para trás da linha de fundo adversária, assim como acontece quando é “queimado”. O jogo é reiniciado por meio de passe ou arremesso realizado pela equipe adversária (da quadra ou da linha de fundo adversária). Para se dirigir para trás da meia quadra adversária, o jogador deve fazê-lo por fora de uma das linhas laterais. O mesmo vale para quando o rei/rainha se dirige à meia quadra da sua equipe. No segundo *set*, inicia com a bola a equipe que não iniciou no primeiro. Se houver *set* de desempate, realiza-se um novo sorteio. Quando a bola sai de jogo, é de posse da equipe que não a tocou por último. Qualquer jogador desta equipe (estando na meia quadra ou atrás da linha de fundo adversária) pode reiniciar o jogo a partir de um passe ou arremesso. Se a bola rebater em alguma superfície ao redor da quadra de bola (uma parede, por exemplo) e retornar à meia quadra de uma das equipes, ainda assim é de posse da equipe que não a tocou por último antes de sair.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário (equipe defensora) que se encontra em sua meia quadra, a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão) feito por um jogador (equipe atacante) que se encontra em sua meia quadra ou atrás da linha de fundo adversária. Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subseqüentemente tocar no chão. Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário em sua meia quadra e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” (deve se dirigir para trás da linha de fundo da equipe que o “queimou”). Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão, apenas o primeiro é “queimado”. Qualquer parte do corpo (ou roupa) abaixo da cabeça do adversário é válida para que ele seja “queimado”. No jogo *indoor*, quando a equipe fica com apenas 2 jogadores em sua meia quadra, o rei/rainha dirige-se a ela e continua o jogo normalmente. No jogo de areia (*beach*), o mesmo acontece quando a equipe tem somente 1 jogador em sua meia quadra. Se o rei/rainha for “queimado” (e não tiver mais do que uma “vida” ou se for “queimado” a quantidade de vezes correspondente à quantidade de “vidas” que tem), retorna para trás da linha de fundo adversária. Jogadores que se encontram atrás da linha de fundo adversária não podem ser “queimados”. Quando um jogador comete uma falta é automaticamente “eliminado”, devendo se dirigir para

trás da linha de fundo adversária. Se um jogador atrás da linha de fundo adversária comete uma falta, um jogador da meia quadra, à escolha da equipe, deve ir para trás da meia quadra adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente pelo respectivo local em que se encontram (meia quadra ou atrás da linha de fundo adversária), mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode, pelo chão ou pelo ar, ultrapassar a linha central ou a linha de fundo (se um jogador, com ou sem bola, o faz, comete uma falta, exceto um defensor que é atingido por uma bola e invade o espaço alheio ou sai de quadra para pegá-la antes que toque o chão); quando transitam da meia quadra para trás da linha de fundo adversária (ou vice-versa, no caso do rei/rainha), os jogadores devem fazê-lo por fora de uma das laterais da quadra e sem interferir de qualquer maneira no jogo; os jogadores que estão atrás da linha de fundo adversária podem pegar uma bola que saiu pela lateral da quadra, mas os passes e arremessos somente podem ser feitos de trás da linha de fundo; os jogadores que se encontram atrás da linha de fundo adversária são limitados pela continuação imaginária das linhas laterais da quadra, não podendo ultrapassá-las (ou seja, sua área de jogo é da linha de fundo adversária para trás e dentro o prolongamento imaginário das linhas laterais).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada exclusivamente com as mãos. Entretanto, para defender

a bola lançado pelo adversário, o jogador pode utilizar qualquer parte do corpo. Além disso, enquanto segura a bola, o jogador pode encostá-la no corpo. Com a bola, o jogador pode segurá-lo, conduzi-lo (se deslocar com sua posse), passá-lo, arremessá-lo e realizar fintas (de passe, arremesso etc.). Qualquer jogador da equipe pode pegar a bola proveniente da equipe adversária, passada pela sua própria equipe ou que esteja no chão da sua meia quadra ou atrás da linha de fundo adversária. Uma equipe pode realizar o máximo de 15 passes entre os jogadores da meia quadra e os jogadores de trás da linha de fundo adversária, antes de arremessar contra a equipe adversária. Se não o fizer, a posse de bola passa para a equipe adversária. Passes realizados entre os jogadores que se encontram na meia quadra ou entre os jogadores que se encontram atrás da linha de fundo adversária não contam para o limite de 15. Passes e arremessos somente podem ser feitos a partir de lançamento (sem golpear a bola) com uma ou duas mãos. Arremessos na altura do quadril (estilo boliche) são proibidos. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar da meia quadra ou de trás da linha de fundo adversária. Se o arremesso for feito com intenção de atingir um adversário na cabeça, o arremessador comete uma falta e é “eliminado”. Se o arremesso sem intenção acerta na cabeça de um adversário, o arremessador não é “eliminado” e a posse de bola passa para a equipe atingida. Contudo, se o adversário intencionalmente atinge a bola com a cabeça (abaixando-se a fim de evitar que a bola acerte

seu tronco, por exemplo), ele é “queimado”. Qualquer passe ou arremesso em que o jogador invada, pelo chão ou pelo ar, o espaço adversário (incluindo as linhas limítrofes) ou saia pela lateral da quadra, é considerado uma falta. Da mesma forma, qualquer atacante sem bola que invada o espaço adversário (incluindo as linhas limítrofes) ou saia de quadra, comete uma falta (exceto para buscar uma bola que saiu da quadra). Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta. O defensor, além de desviar, pode também tentar segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ele toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ele toque o chão). Ao tentar segurar uma bola que rebateu em si ou em um companheiro, o jogador pode sair da quadra ou invadir a meia quadra adversária. Se conseguir evitar que a bola toque o chão, não é queimado, mas deve devolver a bola à equipe adversária. Entretanto, um jogador somente pode realizar esse tipo

de ação duas vezes no jogo. Se fizer pela terceira vez, é “eliminado”. Em qualquer outra situação em que um defensor saia de quadra ou invada o espaço adversário, comete uma falta. Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve imediatamente sinalizar e dirigir-se por fora de uma das linhas laterais para trás da linha de fundo adversária, sem interferir de qualquer maneira no jogo. Um jogador que está atrás da linha de fundo adversária ou que está em transição da meia quadra à linha de fundo adversária (ou vice-versa, no caso do rei/rainha) não pode ser “queimado”. Contatos físicos não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, ACERTO NO ADVERSÁRIO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA COMUM

LAGORI (LAGOORI OU DIKORI OU PITTU OU PITHU OU PITTO OU LINGORCHA OU LINGOCHA OU PALLI PATTI OU SATOLIYA)⁷



ESTRUTURA GERAL:

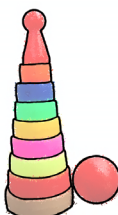
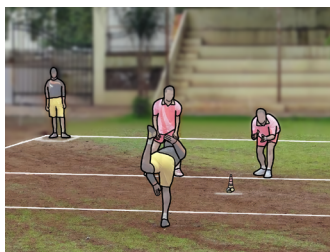
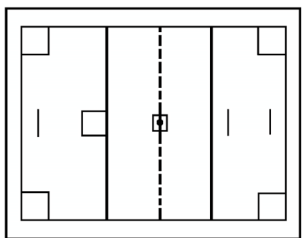
Espaço: a quadra é retangular (24,7 por 13,7 metros), com superfície rígida (madeira ou cimento) ou macia (grama, areia), dividida por uma linha central (o tamanho da quadra pode ser adaptado). Em cada canto

⁷ Há diferentes versões do *lagori* jogadas pelo mundo, desde jogos populares como o *gemerson* no Brasil até a mais institucionalizada delas, chamada *cimatheu*, na Argentina. O *cimatheu*, entretanto, apresenta duas torres e para derrubá-las, as equipes se enfrentam em um jogo de disputa de bola e invasão de território. Somente quando uma consegue acertar a torre alheia, inicia o jogo de construção e “queimada”. Dessa forma, como a dinâmica de disputa e de bola e invasão de território é pré-requisito para a dinâmica

da quadra há um quadrado de 3 metros de lado e no centro da quadra há um quadrado com 1 metro de lado, onde fica o *lagori* (monte de peças, que é o alvo do jogo). Em cada meia quadra, paralela e a 2,74 metros da linha central há uma linha, chamada linha de perigo (a área entre elas chama-se zona de perigo). Entre uma delas e a respectiva linha de fundo há um quadrado de 3 metros de lado (conjugado com o centro da linha de perigo), chamado caixa do recebedor. Entre a outra linha de perigo e a respectiva linha de fundo há, centralizada e paralela a elas, uma linha de 3 metros de comprimento e a 4,5 metros da linha central (linha do lançador).

Alvo: o *lagori* apresenta dois alvos: o primeiro é o monte de 9 peças redondas ou ovais (de plástico, madeira, pedra etc.) empilhadas formando uma torre piramidal (chamado *lagori*), com 29 centímetros totais de altura e 8,4 centímetros de diâmetro na base (afinando até o topo), posicionado dentro do quadrado central (as peças devem ser numeradas, sendo 1 a da base e 9 a da ponta). Quando o *lagori* (ou uma parte dele) é derrubado, o alvo passa a ser os jogadores da equipe que o derrubou (que tentarão reconstruí-lo).

de construção e “queimada” (diferente do *lagori*, em que, apesar de haver uma fase de alvo/precisão anterior à fase de construção e “queimada”, é esta que, devido à maior complexidade, prepondera no jogo), o *cimatheu* é classificado como um jogo esportivo de disputa de bola e acerto ao alvo com as mãos e não como um jogo esportivo de troca de bola e acerto dela no adversário, como o *lagori*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena e leve, semelhante à de *field tennis*, com 75 a 85 gramas de peso e 21 a 23 centímetros de circunferência.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, sendo 5 jogadores de linha e 4 auxiliares. Os jogadores de linha jogam o jogo em si. Os auxiliares apenas resgatam bolas que saem de quadra, devolvendo-as para sua equipe. A cada *set* (*set* é o nome dos tempos de jogo), os papéis podem se inverter (jogadores de linha viram auxiliares e vice-versa). Porém, cada jogador pode atuar na linha um máximo de 2 *sets*. No início de cada *set*, uma das equipes lança a bola contra o *lagori*, de trás da linha do lançador, enquanto a outra equipe aguarda. Quando o lançador derruba o *lagori*, sua equipe passa a cumprir dois papéis: reconstruí-lo e defender-se da equipe adversária

(esquivando-se da bola ou tocando no portador da bola). A equipe adversária, por sua vez, pega a bola e passa a ter o objetivo de acertá-la (“queimar”) nos defensores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador cometer duas condutas antidesportivas leves ou uma grave pode ser expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* dura 3 minutos ou até um dos jogadores da equipe construtora do *lagori* seja “queimado” (ou seja, quando é acertado pela bola arremessada pela equipe adversária) ou até que a equipe construtora consiga reconstruir o *lagori*. Se algum *set* acabar empatado ou se cada equipe vencer um *set*, obrigatoriamente disputa-se o terceiro *set*. Se ele acabar empatado, vence o jogo a equipe que venceu um dos outros *sets* do jogo. Se cada uma venceu um *set* e o terceiro acabar empatado ou se o terceiro for vencido pela equipe que ainda não havia vencido um *set* no jogo, joga-se um “arremesso de ouro”, que consiste em uma sequência de 5 arremessos por equipe, sendo vitoriosa aquela que derrubar mais peças (a cada arremesso, o *lagori* é reconstruído). Se o empate persistir, uma sequência de mais 4 arremessos é feita,

mas pelos jogadores que eram auxiliares no 3º set. Se o empate persistir, as equipes alternam 1 arremesso de cada, até que haja uma vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um lançamento livre de uma equipe contra o *lagori*, realizado pela equipe vencedora do sorteio. O jogador, posicionado atrás da linha do lançador e sem ultrapassá-la antes ou após soltar a bola, lança-a com as mãos (uma ou duas) contra o *lagori*. Se derrubá-lo, sua equipe deve tentar reconstruí-lo. Se não o derrubar, a equipe tenta novamente. Cada um dos 5 jogadores de linha da equipe tem 3 chances para tentar derrubar o *lagori*. Se não conseguirem, os 3 minutos do set começam a contar e a equipe continua arremessando, até que consiga derrubar ou que os 3 minutos acabem. Se a equipe não conseguir derrubar o *lagori* dentro dos 3 minutos, a jogada acaba e a equipe não pontua. Se a equipe conseguir derrubar o *lagori* dentro dos 3 minutos, o jogo continua. Porém, neste caso, se a equipe conseguir reconstruir o *lagori*, recebe apenas metade da pontuação. Após finalizada a jogada, a pontuação é contada e a outra equipe adquire a vez de lançar ao *lagori*. Um set somente finaliza após ambas as equipes terem tido a oportunidade de lançar. No segundo e terceiro set respeita-se a mesma ordem, com a mesma equipe arremessando por primeiro e a adversária arremessando por segundo. Quando uma falta acontece, o jogo continua (mas a equipe ofendida recebe pontos ao final do set). Se a bola sai de quadra, é repostada por um auxiliar da equipe atacante (aquela que

tenta “queimar” a equipe adversária). Basta ele pegá-la e passá-la a um companheiro dentro de quadra.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo inicialmente é derrubar o *lagori*, por meio de um arremesso direto (sem tocar no chão antes do *lagori*) realizado pelo lançador. Depois que a equipe o derruba, seu objetivo passar a ser reconstruí-lo e, ao mesmo tempo, não ser acertado (“queimado”) pela bola arremessada pela equipe adversária. A outra equipe, por sua vez, logo após o *lagori* ter sido derrubado, tem o objetivo de acertar a bola em qualquer jogador da equipe que tenta o reconstruir. Se o *lagori* completo ou uma parte dele for derrubado, já passa a valer o segundo objetivo (reconstruir para uma equipe e “queimar” o adversário para a outra equipe). Se a equipe defensora conseguir reconstruir o *lagori* antes de ser “queimada”, recebe 9 pontos. Se a equipe atacante conseguir “queimar” um atacante antes que sua equipe consiga reconstruir o *lagori* por completo ou se os 3 minutos acabam, a equipe defensora recebe a quantidade de pontos equivalente à quantidade de peças empilhadas (se conseguiu empilhar uma peça, recebe 1 ponto; se conseguiu empilhar 2 peças, recebe 2 pontos e assim por diante). Se uma peça estiver fora de ordem, a equipe recebe somente a quantidade de pontuação equivalente à quantidade de peças que se encontram abaixo da irregular. Se o

recebedor consegue pegar a bola depois que ela toca no *lagori* e antes que caia no chão, automaticamente elimina a equipe adversária, que não marcará pontos. Se uma equipe somente consegue derrubar o *lagori* depois que cada um dos 5 jogadores tentou por 3 vezes derrubá-lo (ou seja, utilizando arremessos extras para fazê-lo), a pontuação conquistada ao final da jogada é dividida pela metade. Se uma equipe não consegue derrubar o *lagori* mesmo utilizando arremessos extras ao longo de 3 minutos (que começam a ser contados depois que a equipe não conseguiu derrubar com seus 15 arremessos oficiais), não pontua. A equipe que tem a posse de bola não marca pontos quando “queima” um jogador adversário (apenas impede que a equipe adversária reconstrua o *lagori*). Além disso, se ao final do *set* uma equipe tiver cometido uma determinada quantidade de faltas, a equipe ofendida e recebe uma determinada quantidade de pontos, conforme se vê: 3 ou 4 faltas = 1 ponto; 5 a 8 faltas = 2 pontos; 9 faltas em diante = 10 pontos. Vence o *set* a equipe que tiver a maior quantidade de pontos depois que ambas as equipes passaram pela fase de ataque e defesa (somando os pontos marcados e os recebidos em decorrências das faltas cometidas pela equipe adversária), sendo admitido o empate.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: enquanto o *lagori* não é derrubado,

nenhum jogador pode se deslocar (lançador deve estar atrás da sua linha e seus companheiros nos quadrados diagonais, na meia quadra oposta; admite-se que dois companheiros estejam próximos do lançador, desde que ao seu lado ou atrás de sua linha; recebedor deve estar na caixa do recebedor e seus companheiros nos quadrados diagonais, na meia quadra oposta; admite-se que dois companheiros estejam próximos do recebedor, desde que ao seu lado ou atrás de sua linha); após o *lagori* ser derrubado, a equipe que o derrubou obrigatoriamente tem que tocá-lo (qualquer uma das peças), mesmo que, após fazê-lo, fuja antes de tentar voltar a construí-lo (se não tocá-lo comete uma falta); um defensor não pode ser “queimado” se o arremessador estiver dentro da zona de perigo; se o defensor estiver dentro da zona de perigo, pode ser “queimado” se a bola atingir qualquer parte do seu corpo ou roupa; se estiver fora da zona de perigo, não é “queimado” se a bola acertar em sua cabeça.

Dinâmica do ataque: no lançamento inicial de cada *set*, o lançador pode arremessar a bola a qualquer altura e com qualquer força contra o *lagori*, sem qualquer interferência adversária. Depois que ao menos uma peça do *lagori* é derrubada, o recebedor ou qualquer jogador da sua equipe pode pegar a bola e iniciar o ataque contra a equipe adversária, que tentará reconstruir o *lagori*. Ou seja, depois que o *lagori* é derrubado, a posse de bola muda de equipe. A manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Entretanto,

se a bola involuntariamente tocar no corpo do jogador, o jogo continua. Com a bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, realizar fintas (de passe, de arremesso etc.), passá-la ou arremessá-la contra a equipe adversária. O atacante não pode se deslocar em posse de bola e pode segurá-la por, no máximo, 3 segundos. A bola pode ser lançada ou golpeada. Para “queimar” um adversário, o atacante deve estar fora da zona proibida (mas pode adentrá-la e pegar, receber ou passar a bola estando dentro dela). Se a bola tocar no chão antes de tocar no adversário, ele não é “queimado”. Se o adversário estiver dentro da zona proibida, o atacante pode acertá-lo em qualquer parte do corpo, “queimando-o”. Se o adversário estiver fora da zona proibida e o atacante o acerta abaixo da cabeça, comete uma falta. Se o atacante acertar o *lagori* (com bola ou corpo), também comete uma falta. Se a bola sai de quadra, deve ser resposta por um auxiliar, que a passará aos jogadores de linha. Neste caso, contudo, antes de poder arremessar contra um adversário, a equipe deve obrigatoriamente realizar um passe a um companheiro na meia quadra oposta. A equipe pode trocar um máximo de 6 passes antes de arremessar contra a equipe adversária (se não o fizer, comete uma falta). Cada vez que arremessa contra a equipe adversária, ganha direito a mais 6 passes. Sempre que a equipe erra um passe ou arremesso, basta retomar a bola e continuar a jogada. Se um atacante com bola é tocado por um adversário, não pode “queimar” este adversário ou qualquer outro e deve imediatamente

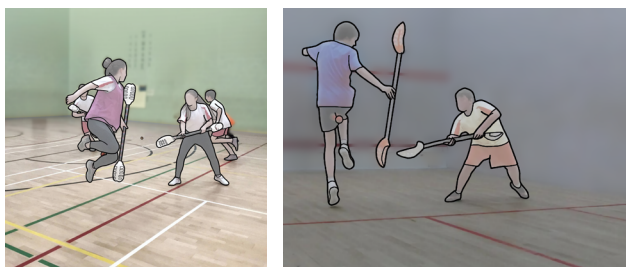
passar a bola. Depois de passá-la, volta ao jogo normalmente. Sem a bola, os atacantes também podem se deslocar livremente. Podem abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e retomar bolas perdidas. Nenhum atacante pode estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente em tentar reconstruir o *lagori*, ao mesmo tempo em que os jogadores buscam se esquivar da bola arremessada pela equipe adversária ou tocar no adversário com posse da bola. Qualquer jogador pode tentar reconstruir o *lagori* simultaneamente e a qualquer momento. Os jogadores podem também segurar as peças e se deslocar com elas. Logo que a equipe derruba o *lagori*, ao menos um jogador obrigatoriamente deve tocá-lo, mas não há obrigatoriedade de tentar reconstruí-lo de imediato. Se um defensor é atingido por uma bola legal arremessada pela equipe atacante (mesmo que consiga segurar a bola), é “queimado” e a jogada finaliza. Se um defensor consegue tocar em um atacante com bola, este não pode mais “queimar” os defensores e é obrigado a passar a bola. Os defensores não podem intencionalmente tocar na bola, mesmo que ela esteja no chão. Se um defensor sair de quadra, automaticamente é “queimado” e a jogada é finalizada. Nenhum defensor pode estabelecer contato físico intencional com os atacantes (exceto quando o defensor toca o atacante com posse de bola; podem apenas tocá-lo, sem golpeá-lo,

empurrá-lo ou obstruí-lo). Os auxiliares não participam da partida enquanto sua equipe está na fase de defesa.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, ACERTO NO ADVERSÁRIO E MANIPULAÇÃO COM IMPLEMENTO E QUADRA COMUM

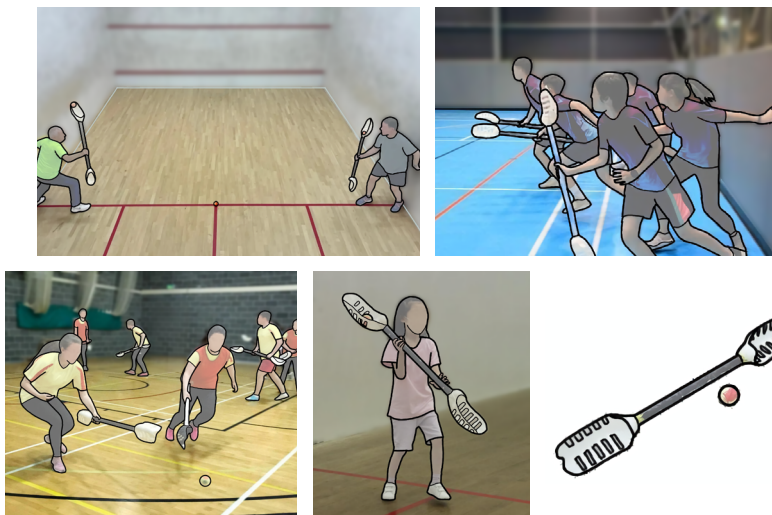
VX (V2 OU ROCK-IT-BALL) (SIMPLES E QUINTETOS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 a 40 por 15 a 21 metros para jogos de 5 contra 5 e 9 a 12 por 6 a 8 metros para jogos de 1 contra 1), em superfície rígida (madeira, cimento) e cercada por paredes. No jogo de 5 contra 5, a quadra é dividida por uma linha central. No jogo de 1 contra 1, paralela e a aproximadamente 4,5 metros da parede frontal há uma linha (linha de início). A área entre ela e a parede frontal é dividida ao meio por uma linha paralela às paredes laterais.

Alvo: é o jogador da equipe adversária (equipe defensora), que deve ser atingido (“queimado”) após a bola ter sido lançada legalmente pela outra equipe (equipe atacante). Após o toque no adversário, a bola deve tocar no chão.



Móvil e materiais: no jogo 5 contra 5, são utilizadas 5 bolas simultaneamente. No jogo 1 contra 1, são utilizadas 3 bolas simultaneamente. Elas são de tamanho semelhante, mas pouco mais leves que as de *field tennis*, com aproximadamente 30 a 31 gramas de peso e 6,6 centímetros de diâmetro. Cada jogador utiliza um taco que consiste num cabo com uma concha comprida em cada ponta (formato de haste de algodão). O taco tem aproximadamente 680 gramas de peso e 76 centímetros de comprimento total. Cada concha tem aproximadamente 14 centímetros de comprimento. Óculos de proteção são recomendados.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 (jogo 5x5, chamado de VX) jogadores ou 1 (jogo 1x1, chamado de V2) jogador. Não há diferenciação de papéis entre eles. No VX, as substituições são ilimitadas, mas somente podem ocorrer entre os períodos de jogo. No V2 não há substituições. Quando um jogador comete condutas antidesportivas leves ou uma conduta antidesportiva grave (lançar a bola com intuito de machucar o adversário, por exemplo) pode ser expulso do jogo, sem direito a entrar um substituto em seu lugar (no V2, o jogador expulso automaticamente perde a partida).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o VX dura 4 períodos de 10 minutos cada. O V2 dura 4 períodos de 4 minutos cada. Vence a equipe com mais pontos ao final dos 4 períodos, sendo admitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma corrida. No VX, todos os jogadores de ambas as equipes devem estar com uma mão tocando a respectiva parede traseira. Uma bola estará sobre a linha central (a aproximadamente 1 metros de uma das linhas laterais) e duas bolas estarão em cada meia quadra, próximas da bola central (a partir desta, as bolas formarão um “V”). No V2, cada jogador estará sobre a linha de início e com a mão em uma das paredes laterais. Cada um terá uma bola em uma concha e haverá uma bola centralizada sobre a linha de início. Ao sinal do árbitro, qualquer jogador pode pegar qualquer bola que esteja disponível.

No V2, um jogador somente pode lançar a bola contra o outro após a bola central ter sido pega por um deles. Se uma equipe “queimar a largada” (ou seja, iniciar a corrida antes do apito do árbitro), a outra equipe recebe 3 pontos e a largada é reiniciada. Como a quadra é rodeada por paredes, jogadores e bola não saem de quadra. Quando um jogador é acertado por uma bola lançada por um adversário (“queimado”) ou comete uma falta, o jogo não para e ele realiza o procedimento de jogador “fora” de jogo, bastando que pare no lugar, levante a mão que não segura o taco (ou o próprio taco verticalmente) acima da cabeça e avise ao árbitro, aguardando até que este permita seu retorno ao jogo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola (“queimar”) em um adversário, a partir de um lançamento direto (sem que a bola toque antes no chão). Contudo, após a bola tocar no adversário, deve subsequentemente tocar no chão (as paredes são neutras e, portanto, se a bola as tocar, o jogo continua normalmente). Quando a bola arremessada por uma equipe toca um adversário e depois cai no chão, o jogador tocado é “queimado” e está “fora” de jogo (deve parar no lugar, levantar a mão que não segura o taco ou o próprio taco em posição vertical acima da cabeça e avisar ao árbitro). O árbitro anotará 1 ponto para a equipe que o “queimou” e o liberará para retornar

ao jogo. Se a bola tocar em mais de um jogador antes de tocar no chão, ambos são “queimados”. Qualquer parte do corpo abaixo do pescoço do adversário é válida para que ele seja “queimado”. Além disso, um jogador é “eliminado” também se o adversário (ou um conjunto de adversários) conseguir segurar a bola arremessada contra ele antes que toque o chão (a bola pode ser segurada diretamente ou após rebater no receptor, neste caso podendo inclusive ser segurada por um ou mais companheiros, desde que antes de tocar o chão). A bola somente pode ser tocada e segurada com o taco. Quando a bola é segurada por uma equipe, o adversário que a lançou deve parar no lugar e realizar o procedimento de jogador “fora” de jogo. O árbitro anotará 3 pontos para a equipe que segurou a bola e o liberará para retornar ao jogo. Quando um jogador comete uma falta, é automaticamente “eliminado”. Realiza o mesmo procedimento de jogador “fora” de jogo e aguarda que o árbitro o libere para retornar a ele. A equipe ofendida receberá 3 pontos. No início de cada período, os primeiros pontos feitos pela primeira equipe (1 ou 3, a depender do lance) valem o dobro. Quando um jogador não autoacusa uma “queimada”, “eliminação” ou “falta” e o árbitro a identificar, será considerado que cometeu uma conduta antidesportiva (se reincidente, pode ser expulso do jogo), e punido com 3 pontos atribuídos à equipe adversária.

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

condicionantes: no momento da corrida, todos devem estar com uma mão tocando a parede traseira (no VX) ou lateral (no V2); quando “queimados” ou “eliminados”, os jogadores não podem se deslocar ou participar do jogo de qualquer maneira, até que o árbitro os libere para retornar.

Dinâmica do ataque: a manipulação das bolas é realizada exclusivamente com as conchas dos tacos. Entretanto, para defender a bola lançada pelo adversário, o jogador pode utilizar também o cabo do taco. Se a bola arremessada pelo adversário tocar a concha ou o cabo do taco e cair no chão, o jogador atingido não é “queimado”. Se a bola atingir a mão (ou as mãos) que segura o taco, o jogador também não é “queimado”. Qualquer jogador da equipe pode pegar qualquer bola proveniente da equipe adversária ou de um passe ou que esteja no chão. Um jogador pode segurar quantas bolas quiser e com qualquer concha (pode ter duas bolas em uma concha e uma bola na outra concha, por exemplo). Além disso, se uma bola estiver no chão e o jogador estiver com uma das suas conchas sobre ela, é considerado que tem a posse daquela bola (somente ele pode retirá-la do chão, exceto no caso de tirar sua concha de cima dela). Enquanto está com a concha sobre a bola, o jogador não pode se deslocar ou deslocar a bola. Ao mesmo tempo, tendo a bola em uma concha, o jogador pode dar, no máximo, 2 passos. Para se deslocar mais que isso, o jogador pode driblar (lançar a bola de uma concha a outra) ou quicar a bola no chão, utilizando a

concha. Enquanto um jogador tem uma bola em uma concha ou a dribla, um adversário não pode roubá-la. No entanto, enquanto um jogador quica a bola, o adversário pode roubá-la. O atacante com bola pode ainda passá-la, realizar fintas (de passe, de arremesso, de corpo etc.) ou arremessá-la contra um adversário. O arremesso contra o adversário é admitido de qualquer lugar e a qualquer momento, desde que seja direto (sem tocar o chão antes de acertar o adversário) e que o arremessador ou atingido não estejam “queimados/eliminados” no momento. As paredes são neutras, de forma que se uma bola as toca, o jogo continua normalmente (por exemplo, se uma bola arremessada toca na parede antes ou depois de acertar um adversário e cai no chão, este jogador é “queimado”). Por essa razão, as paredes podem ser utilizadas como tabela para passes e arremessos contra os adversários. Os passes e arremessos somente podem ser feitos por meio de lançamento, não sendo admitidos golpes (rebatidas) na bola. Se duas bolas adversárias se tocarem no ar, não podem “queimar” qualquer jogador. Se duas bolas da mesma equipe se tocarem no ar, continuam válidas, podendo “queimar” os adversários. Se, em algum momento, uma equipe estiver com a posse de todas as bolas, tem um máximo de 15 segundos para arremessar ao menos uma delas contra a equipe adversária. Sem bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem fintar (fingir passes, arremessos, mudanças de direção etc.), abrir espaço para deslocamento de um companheiro, trocar de

posição com um companheiro, pedir a bola e recebê-la. Contatos físicos ou entre os tacos, se estabelecidos intencionalmente, não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos em disputas de bola se não gerarem prejuízo à equipe adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para desviar, bloquear ou segurar as bolas atacadas pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Um defensor não pode tirar a bola de posse de um atacante. Também não pode roubar uma bola que esteja sendo driblada (lançada de uma concha a outra por um atacante). Porém, pode roubar uma bola que está sendo quicada ou passada. Pode também disputar bolas sem posse. Quando um jogador é “queimado” (ou seja, quando a bola arremessada pela equipe adversária o acerta e depois cai no chão), ele é “eliminado”. O mesmo acontece quando comete uma falta. Quando consegue segurar a bola arremessada pela equipe adversária antes que ela toque o chão (mais de um jogador da equipe pode ajudar a segurar a bola antes que ela toque o chão), quem é “eliminado” é o arremessador. Quando um jogador é “queimado/eliminado”, ele deve realizar o procedimento de jogador “fora” de jogo, sem nele interferir de qualquer maneira. Se estiver em posse de alguma bola, pode mantê-la. Assim que o árbitro o liberar, pode retomar o jogo. Um jogador que foi “queimado/eliminado” não pode ser novamente “queimado/eliminado” enquanto estiver “fora” de jogo. Contatos físicos ou entre os tacos,

se estabelecidos intencionalmente, não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos em disputas de bola e se não gerarem prejuízo à equipe adversária.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO

Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de troca e bola ao alvo 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 chegar a ser, de fato, esporte), acredita-se que a maioria dos jogos da categoria em tela encontram-se abrangidos.

Os jogos se encontram divididos primeiramente pelo critério de forma de manipulação do móbil, depois de tipo de espaço e, por fim, pela ordem alfabética (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo em conta as razões introdutoriamente expostas). O critério de relações de colaboração não foi utilizado para direcionar a sequência de jogos para não gerar demasiadas subdivisões, vez que há poucos exemplares de jogos em cada grupo, tendo em conta os critérios classificatórios já adotados.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO E MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA DIVIDIDA

CUBALÓN (CUBALON)

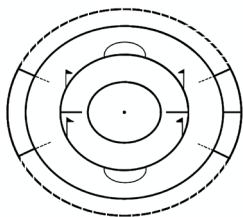


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é circular, com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama), dividida ao meio por uma linha central vertical e uma linha central horizontal, ambas imaginárias. A quadra é formada por 4 círculos (um dentro do outro), um com 19 metros de diâmetro (círculo de defesa), um com 16 metros de diâmetro (círculo externo), um com 10 metros de diâmetro (círculo intermediário) e um com 5 metros de diâmetro (círculo central). A área entre o círculo central e o intermediário é a zona 1. A área entre o círculo

intermediário e o externo é a zona 2. A área entre o círculo externo e o de defesa é a zona 3. No círculo de defesa, em cada lado da quadra (direito e esquerdo, considerando a linha central vertical imaginária), a linha deve ser contínua por uma extensão de 10 metros. Na metade superior e inferior (considerando a linha central imaginária horizontal), a linha deve ser pontilhada. Em cada lado da quadra (direito e esquerdo, divididos pela linha central vertical imaginária), entre o círculo central e o círculo intermediário há uma linha de 1,5 metros de comprimento (chamada de linha divisória), sobre a linha central horizontal imaginária (as linhas divisórias conjugam-se somente com o círculo intermediário). A 2 metros de cada lado de cada linha divisória, há um cone ou bandeirinha, sobre a própria linha do círculo intermediário (diagonalmente coincidem com os inícios das partes pontilhadas do círculo de defesa). Na metade superior e na metade inferior da quadra (considerando a linha central horizontal imaginária), entre o círculo intermediário e círculo externo há um semicírculo de 1,5 metros de raio, cuja linha de base é a própria linha do círculo intermediário. Esses semicírculos são chamados de zonas de saque. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o gol, que consiste na parte pontilhada da linha de defesa da equipe defensora, que deve ser ultrapassada pela bola lançada pela equipe atacante, após quicar uma vez no círculo central.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, com 27 a 28 centímetros de circunferência, 220 a 230 gramas de peso e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador reincidir em condutas antidesportivas leves ou se cometer uma conduta antidesportiva grave, pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 tempos, cada um disputado até que a primeira equipe atinja 20 pontos. Independentemente de quantos tempos cada equipe venceu, é vencedora do jogo aquela que tiver mais pontos somados ao final dos 3 tempos.

O empate não é admitido. Se ele acontecer, disputa-se um tempo extra até que a primeira equipe atinja 5 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. O saque consiste em um passe realizado por um jogador posicionado na zona de saque. Um companheiro deve estar na zona 2 e dois companheiros devem estar na zona 1. Os adversários podem estar em qualquer lugar da sua meia quadra. No segundo tempo, inicia sacando a equipe que não iniciou no primeiro. Para o terceiro tempo, realiza-se um novo sorteio. Quando um ponto é marcado, reinicia sacando a equipe que o marcou. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo reiniciado por meio de saque realizado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer um gol, que acontece quando a bola ultrapassa a parte pontilhada da linha de defesa da equipe defensora, a partir de um lançamento legal (bola deve ser arremessada da zona 1 ou 2, passar entre as bandeiras, quicar uma única vez no círculo central e não subir mais do que a altura da cabeça dos defensores) realizado pela equipe atacante. Cada vez que uma equipe consegue um gol, marca 1 ponto. Contudo, a equipe atacante marca 1 ponto também quando a equipe defensora comete

uma falta. As principais faltas da equipe defensora são: ao interceptar o lançamento adversário estando na zona 3, os defensores deixam a bola cair no chão; ao interceptar o lançamento adversário estando dentro da zona 2, os defensores deixam a bola quicar duas vezes no chão ou a deixam quicar ou rolar sobre o círculo central; ao interceptar o lançamento adversário, o defensor ultrapassa a linha divisória ou toca em uma bandeirinha/cone; defensor intencionalmente intercepta a bola lançada pela equipe adversária com qualquer parte do corpo que não seja mão, antebraço ou braço (se o toque não for intencional, a posse de bola volta à equipe atacante, mas ela não pontua); equipe defensora comete qualquer outra falta ou conduta antidesportiva. A equipe defensora marca 1 ponto sempre que a equipe atacante comete uma falta (erra o círculo central ao lançar contra a equipe defensora; deixa a bola cair no chão entre os passes ou dribles; arremessa para fora das bandeirinhas/cones ou área pontilhada adversária ou, antes ou depois do quique no círculo central, bola lançada sobe acima da altura da cabeça dos defensores etc.) ou conduta antidesportiva.

Ocupação do espaço de jogo: cada equipe atua em somente uma meia quadra (divididas pela linha central horizontal imaginária e pelas linhas divisórias). Todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: no momento do saque, o sacador deve estar na área de saque, um companheiro na zona 2 e dois companheiros

na zona 1 (os defensores podem estar em qualquer lugar da sua meia quadra); se um jogador da zona 1 recebe um saque, não pode lançar ao gol e deve obrigatoriamente driblar antes de passar a bola; se o jogador da zona 2 recebe um saque, obrigatoriamente deve lançar a gol ou driblar antes de poder passar a bola; quando um jogador na zona 1 ou 2 recebe um passe que não o saque ou apanhe a bola atacada pela equipe adversária, pode driblar, passar a bola ou lançar ao gol; um jogador não pode sair da zona 3 enquanto estiverem em posse de bola e não pode lançar ao gol; um defensor não pode ter contato com a bola se estiver na zona 1; nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer maneira a movimentação ou ação adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Contudo, para defender a bola arremessada pela equipe contrária, é permitido utilizar mãos, antebraços e braços. Se, ao realizar a defesa, a bola, sem intenção, tocar em outra parte do corpo do jogador, não há uma falta (e, portanto, a equipe adversária não pontua), mas a posse de bola retorna à equipe adversária, para um novo saque. Se, ao realizar a defesa, o jogador intencionalmente toca a bola com outra parte do corpo, que não mãos, antebraços e braços (ou se o faz na fase ofensiva do jogo, mesmo sem intenção), comete uma falta (a equipe adversária marca 1 ponto e reinicia o jogo com um novo saque). Se um jogador da zona 1 recebe o saque, não pode lançar ao gol e obrigatoriamente deve driblar antes de

passar a bola. Se o jogador da zona 2 recebe um saque, obrigatoriamente deve lançar a gol ou driblar antes de poder passar a bola. Em qualquer outro momento em que um jogador adquire a posse de bola, na zona 1 ou 2, pode lançá-la ao gol, passá-la ou driblá-la. Quando adquire a posse de bola na zona 3, pode driblá-la ou passá-la, mas não pode dela sair em posse de bola e não pode lançar a gol. O drible consiste em uma sequência de, no mínimo, 3 passes rápidos (não é obrigatório golpear a bola, mas o tempo de contato com a mão deve ser bastante curto) entre uma mão e outra, pelo ar. As mãos devem estar a, no mínimo, 50 centímetros de distância e o jogador, enquanto dribla, pode se deslocar livremente, inclusive mudando de uma zona para outra (exceto sair da zona 3). Sem driblar, o atacante com bola não pode passar de uma zona para outra. Quando saca, a equipe tem um máximo de 7 segundos para tentar um gol. Cada vez que retoma a posse de bola (ao segurar a bola lançada ao gol pela equipe adversária), uma equipe tem um máximo de 5 segundos para tentar um gol. Ao longo desse tempo (7 ou 5 segundos), a equipe pode realizar quantos passes desejar e o jogador com bola pode ainda driblar e realizar fintas (de passe ou corpo, mas não de lançamento contra o gol). Se a equipe atacante deixar a bola cair no chão, comete uma falta. Para lançar contra o gol, o jogador não pode saltar para frente (para o lado ou para trás é válido), mas pode pisar na linha do círculo intermediário se estiver na zona 2 (não pode pisar na linha do círculo central se estiver zona 1). Além disso, para lançar ao gol, o jogador pode dar até 3 passos em

posse de bola, sem mudar de uma zona para outra (iniciada a passada, o jogador é obrigado a concluir o lançamento). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem mudar de zona, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e trocar de posição com outro atacante sem bola. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para interceptação da bola lançada pela equipe adversária contra o gol da equipe defensora. Um jogador não pode defender se estiver na zona 1 (pode até estar dentro dela, mas não pode interferir de qualquer maneira no lance). A defesa pode ser feita exclusivamente com mãos, antebraços e braços. Contudo, se a bola tocar em outra parte do corpo do jogador sem que ele tenha intenção de fazê-lo, não é uma falta (a equipe adversária reinicia o jogo com um novo saque, mas não pontua). Se um defensor, na zona 3, conseguir interceptar uma bola sem retê-la, ele próprio ou seus companheiros podem ajudar a apanhá-la antes que toque o chão. Se a bola, após tocar o defensor, cair fora da quadra, ainda assim é ponto da equipe adversária. Se um defensor, na zona 2, conseguir interceptar uma bola sem retê-la, ele próprio ou seus companheiros podem ajudar a apanhá-la antes que toque uma segunda vez no chão ou que toque o círculo central. Os defensores podem se movimentar livremente por toda a sua meia quadra, inclusive para evitar que a bola a toque o chão (uma ou duas vezes, a depender

do lance; neste caso, os defensores podem, até mesmo adentrar a zona 1, mas não no círculo central ou na meia quadra adversária). Os defensores não podem obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira os atacantes ou com eles estabelecer contato físico.

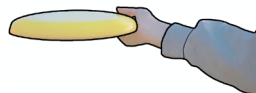
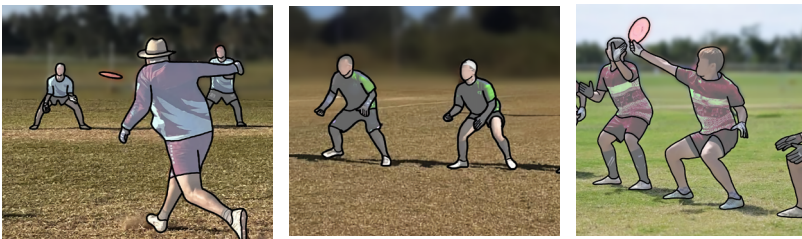
GUTS



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (14 metros de comprimento por 15 metros de largura), preferencialmente em superfície de grama.

Alvo: é a linha de fundo da equipe defensora (chamada linha de gol), que deve ser ultrapassada pelo móbil lançado pela equipe atacante.



Móbil e materiais: o móbil é um disco de plástico ou borracha, chamado *frisbee* (formato semelhante ao de um prato fundo), com aproximadamente 26,7 centímetros de diâmetro e 175 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, mas somente podem acontecer cada vez que as equipes juntas somam 11 pontos marcados.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de um único tempo, disputado até que a primeira equipe atinja 21 pontos ou, em caso de empate em 20, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um lançamento contra o gol adversário. A equipe vencedora do sorteio deve indicar quem será o lançador. Ele deve estar atrás da sua linha de gol e somente pode lançar após a equipe adversária estar posicionada. Para tanto, os defensores devem estar lado a lado, com a ponta dos dedos dos pés sobre a linha de gol e de forma que, com os braços estendidos para o lado na linha do ombro, possam tocar a ponta dos dedos do vizinho. Quando estiverem prontos, os próprios defensores dão um sinal para que o atacante possa lançar. Os companheiros do lançador devem permanecer atrás da sua linha de gol, sem interferir no lance. Assim que

o *frisbee* sai da mão do lançador, a equipe defensora pode se movimentar livremente para tentar apanhá-lo. A cada 11 pontos (somadas ambas as equipes), as equipes trocam de lado. Após gols, saídas de *frisbee* e quando uma equipe consegue segurar o *frisbee* lançado pela outra, o jogo reinicia da mesma forma. Cobra a equipe que sofreu o gol ou segurou o *frisbee* ou que não foi a última a lançá-lo antes dele sair (independentemente de quem o tocou por último). Faltas significam ponto para a equipe ofendida. O jogo é reiniciado pela equipe não o lançou por último.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o *frisbee* ultrapassar por completo a linha de fundo adversária, por meio de um lançamento legal. Cada vez que o *frisbee* legalmente ultrapassa a linha de gol adversária, a equipe que o lançou marca 1 ponto. Os lançamentos são exclusivamente realizados conforme o procedimento adotado para o início do jogo. Se a equipe defensora comete uma falha de recepção (intercepta o *frisbee*, mas antes de ter sua plena posse o deixa cair no chão; ou intercepta o *frisbee* de uma maneira ilegal), a equipe atacante também marca 1 ponto. Se a equipe lançadora comete uma falha de arremesso (*frisbee* vai muito alto ou vai para fora da linha lateral ou cai no chão sem ser tocado pelos defensores e antes de ultrapassar a linha de gol, *frisbee* não é lançado com a face para cima, *frisbee*

inclina-se depois e deixa de ter uma posição horizontal), a equipe defensora marca 1 ponto. Se a equipe defensora consegue apanhar o *frisbee* antes que ultrapasse sua linha de gol e sem deixá-lo cair no chão, não marca pontos, mas evita que a equipe atacante pontue (evita sofrer um gol).

Ocupação do espaço de jogo: quando a equipe está no ataque, todos devem permanecer atrás da sua linha de gol e somente o lançador lança contra a equipe adversária, sem ultrapassar a linha pelo chão ou pelo ar. Quando a equipe está na defesa, enquanto o lançador não tiver soltado o *frisbee*, todos os defensores devem estar lado a lado, com os dedos dos pés sobre a linha do gol e a exatamente dois braços de distância do vizinho (braços abertos na altura do ombro e ponta dos dedos tocando a ponta dos dedos do vizinho). Após o lançamento, os defensores podem se mover livremente.

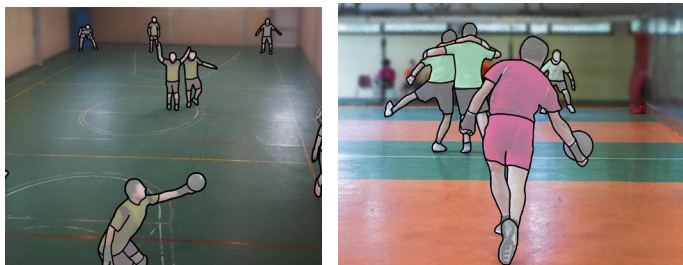
Dinâmica do ataque: a manipulação do *frisbee* é realizada exclusivamente com uma das mãos. Cada ataque consiste exclusivamente na realização do lançamento, conforme procedimento adotado no início do jogo. O lançador deve segurar e lançar o *frisbee* somente com uma mão e pode tomar impulso e saltar para fazê-lo, desde que não ultrapasse, pelo chão ou pelo ar, a linha de gol. O *frisbee* deve ser lançado em posição horizontal, com a face superior virada para cima. A altura da trajetória do *frisbee* deve obrigatoriamente ser ao alcance dos defensores (até a ponta do dedo de

um braço estendido sobre a cabeça). Se o arremesso for acima dessa altura, não é válido. Se o *frisbee* tocar o chão (sem ter sido tocado por um defensor) antes de ultrapassar a linha de gol, não é válido. Se o *frisbee* não se deslocar em posição horizontal e com a face superior virada para cima, o lançamento não é válido (admite-se uma leve inclinação durante o voo e uma inclinação um pouco maior durante a aterrissagem). Se o *frisbee* sair pela linha lateral (sem ter sido tocado por um adversário) antes de ultrapassar a linha de fundo, o lançamento não é válido. No início do jogo, a equipe decide qual jogador lançará. Depois disso, sempre deve lançar o jogador que segurou o *frisbee* lançado pela equipe adversária. Se nenhum jogador o segurou, deve lançar aquele por quem o *frisbee* passou mais perto por último antes de ultrapassar a linha de fundo ou tornar-se inválido. Se a equipe defensora interceptou o *frisbee*, mas o deixou cair no chão antes de segurar, deve lançar o jogador que primeiro o tocou. Se em qualquer outra situação, há dúvida quanto a quem deve lançar, a própria equipe escolhe o lançador.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para interceptação e retenção do *frisbee* lançado contra o gol da equipe. Até o *frisbee* ser lançado pelo atacante, os defensores devem estar na posição padrão do procedimento de adotado no início do jogo. Depois que o *frisbee* é lançado, os defensores podem se movimentar livremente, tentando impedir que ultrapasse a linha de gol. Contudo, se um

defensor interceptar o *frisbee* e ele cair no chão antes do defensor ter sua posse clara, a equipe atacante marca 1 ponto (tanto se o *frisbee* cair dentro quanto se cair fora do campo). Mais de um defensor pode tentar impedir que o *frisbee* caia no chão, o golpeando para o alto ou o segurando. Qualquer jogador pode golpear o *frisbee* quantas vezes forem necessárias para fazê-lo. Inclusive, os jogadores podem intencionalmente golpear o *frisbee* para o alto visando que um determinado companheiro o segure (tendo em vista que o jogador que segura o *frisbee* obrigatoriamente é mesmo que o lançará). No entanto, se qualquer jogador retiver ou conduzir o *frisbee* em vez de golpeá-lo, ficará entendido que este jogador é quem o segurou. Além disso, o *frisbee* não pode ter contato simultâneo com mais de uma parte do corpo de um jogador. Se o jogador segurar com as duas mãos, ou prensar o *frisbee* entre a mão e o tronco, por exemplo, comete uma falha de recepção e atribui-se 1 ponto à equipe atacante.

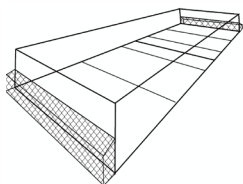
HITBALL (HIT BALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (18 a 28 por 8 a 16 metros), em superfície rígida (madeira, cimento), dividida ao meio por uma linha central e rodeada por paredes. A linha de fundo é também a linha de gol e as paredes dos fundos da quadra devem ficar a aproximadamente 1 metro atrás do gol. Em cada meia quadra, há duas linhas paralelas à central: uma a 2 metros dela (linha de ataque) e outra a 6 metros dela (linha de defesa). A área entre as linhas de ataque é a zona neutra. A área entre uma linha de ataque e uma linha de defesa é a zona de ataque. A área entre uma linha de defesa e uma linha de gol é a zona de defesa. As paredes devem ter 3 ou mais metros de altura.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 8 a 16 metros de largura (toda a largura da quadra) e 2,3 metros de altura (demarcada por um elástico bem tensionado ou material equivalente), sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de borracha de tamanho semelhante à de *football association*, porém mais leve que ela, com 18 a 24 centímetros de diâmetro, 200 a 220 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do jogador, podendo entrar um substituto em seu lugar somente depois de 5 minutos (ou seja, a equipe joga 5 minutos com um jogador a menos).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 3 períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo admitido o empate.

Se ele acontecer, realiza-se um tempo extra até que uma equipe consiga abrir 3 pontos de vantagem em relação à outra ou até que a primeira equipe marque 4 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um levantamento da bola do chão. Ao apito do árbitro, o jogador, segurando a bola no chão com ambas as mãos, a lança de baixo para cima (a soltura da bola deve acontecer até a altura do joelho do jogador) para que um companheiro dê sequência à jogada. O cobrador pode estar em qualquer lugar dentro da sua meia quadra. No início de cada período e após os gols o jogo reinicia da mesma forma. No segundo período inicia a equipe que não iniciou no primeiro. No terceiro período, cada equipe inicia em uma metade (no meio dele, as equipes trocam de meia quadra). Após um gol, reinicia a equipe que o sofreu. Quando um jogador comete uma falta, o jogo reinicia da mesma forma, com a cobrança sendo feita por qualquer jogador da equipe ofendida em sua própria meia quadra. Como há paredes, a bola nunca sai de quadra (se a bola rebate em uma parede ou teto, o jogo continua normalmente, sendo de posse da equipe para a qual retornou).

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, desde que atrás da linha de ataque. Para um gol ser válido, a bola precisa obrigatoriamente ser golpeada (e não lançada) com os membros superiores (mão, antebraço, braço), à exceção dos gols contra, que podem ser feitos a partir de qualquer tipo de contato legal com a bola. Um gol feito por um jogador em sua zona de ataque vale 2 pontos. Um gol feito por um jogador em sua zona de defesa vale 3 pontos. Um gol contra vale 1 ponto para a equipe adversária. Um gol feito diretamente a partir de um bloqueio de costas realizado por um defensor dentro da zona neutra vale 2 pontos (bola atacada pelo adversário rebate nas costas do bloqueador e entra no gol do próprio atacante).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a sua meia quadra, mas há alguns condicionantes: um jogador não pode invadir, pelo chão ou pelo ar, a meia quadra adversária; os jogadores podem entrar na zona neutra da sua meia quadra, mas dentro dela, podem somente jogar sem a bola, apanhar ou passar bolas que nela se encontram e realizar bloqueios de costas para o atacante adversário (inclusive, se a bola tocar nas costas do bloqueador e entrar no gol adversário, vale 2 pontos dentro da zona neutra, os atacantes não podem intencionalmente golpear contra o gol adversário); a equipe defensora não pode ter 4 jogadores na zona defensiva; a equipe atacante pode ter 4 jogadores na zona defensiva, desde

que o último atacante a adentrá-la não toque na bola (havendo menos de 4 atacantes na zona defensiva, qualquer um deles pode tocar na bola).

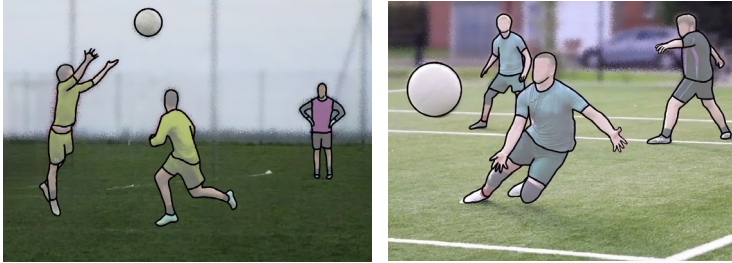
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é realizada com qualquer parte do corpo, exceto os pés. No entanto, para defender a bola atacada pela equipe adversária, qualquer parte do corpo é válida, inclusive os pés. Para tentar um gol, o jogador deve golpear a bola (e não a lançar) com os membros superiores (mão, antebraço, braço). Nos demais lances de ataque do jogo, somente é permitido lançar a bola se ela estiver abaixo da altura do joelho, mas, ainda assim, por meio de um movimento rápido e contínuo (o jogador não pode reter a bola). Do contrário, o jogador somente pode golpear a bola (com qualquer parte do corpo, exceto os pés). Quando a bola toca uma ou mais vezes no chão, parede, teto ou qualquer obstáculo, o jogo não para. Qualquer jogador da equipe pode tocar na bola a qualquer momento (desde que ela esteja em sua meia quadra e que não seja o último de 4 jogadores a ter entrado na zona defensiva), mas um jogador não pode tocar duas vezes consecutivas na bola (exceto quando realiza um bloqueio de costas e a bola o toca e ainda assim bola vai para a sua meia quadra; neste caso, o bloqueio não conta como um toque e o jogador pode tocar novamente na bola). Uma equipe tem apenas 5 segundos para golpear a bola contra o gol adversário (a bola não pode permanecer mais de 5 segundos em uma meia quadra, contados

desde o momento em que, proveniente da meia quadra adversária, ultrapassa a linha central). Respeitando as formas de manipulação da bola e os 5 segundos totais de posse de bola da equipe, os atacantes podem passá-la, golpeá-la contra o gol e realizar fintas (fingir que vai golpear a bola, quando na verdade um companheiro a golpeia, por exemplo). Os passes e golpes contra o gol adversário podem ser diretos, quicados ou com rebote na parede (não há limite para quantidade de quiques/rebotes) antes de um jogador golpear a bola. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento de um companheiro, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e apanhar bolas paradas na zona neutra. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para bloqueio ou interceptação da bola golpeada contra o gol da equipe. O bloqueio, que acontece na zona neutra, sem invasão (pelo chão e pelo ar) à meia quadra adversária, pode ser realizado por quantos jogadores a equipe desejar. O(s) bloqueador(es) pode(m) estar de frente ou de costas para os atacantes e pode(m) se deslocar e movimentar braços e pernas. Se o bloqueio for realizado de frente para os atacantes e a bola bloqueada vai para a quadra do bloqueador, ele não pode tocá-la antes que algum companheiro a toque. Se o bloqueio for de costas, o bloqueador pode tocar uma segunda vez consecutiva na bola (o bloqueio, neste caso, não conta como um

toque). Tanto o bloqueio quanto as intercepções (defesas do gol) podem ser feitas com qualquer parte do corpo, incluindo os pés. Os defensores podem se movimentar por toda a quadra, desde que não haja mais de 3 deles dentro da zona defensiva. Contatos físicos não são admitidos.

KRACHTBAL (KRAFTBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (46 por 14 metros), em superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e em cada meio campo, há duas linhas a ela paralelas: uma a 9 metros a partir da linha central (linha de lance livre) e uma a 13 metros da linha central (linha de gol). A área entre a linha de lance livre e a linha de gol é chamada de área de lance livre, enquanto a área entre a linha de gol e a linha de fundo é chamada de área de gol. Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: é o chão da área de gol do meio campo adversário, que deve ser atingido após a bola ter sido enviada legalmente pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pesada (*medicinebol*), com circunferência pouco superior à de *basketball* e 4 quilos de peso (menor e mais leve para mulheres e público infanto-juvenil), o mais macia possível.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas e somente ocorrem quando o árbitro autoriza, com o jogo paralisado. Um jogador que comete uma conduta antidesportiva poder ser expulso da partida, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 25 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 lançamento realizado pela equipe vencedora do sorteio, de trás da própria linha do lance livre em direção à área à sua frente. A equipe atacante deve estar posicionada atrás da sua linha do lance livre e equipe defensora em qualquer local, exceto à frente da linha do lance livre adversária. O lançador pode correr com bola para lançá-la, desde que não ultrapasse a linha do lance livre antes de soltá-la. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Faltas significam perda da posse de bola, sendo o local de seu cometimento o mesmo local definidor da linha-limite de lançamento adversário. Se a bola sair pela linha lateral, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último (o mesmo ponto caracteriza a linha-limite de lançamento). Se a falta é cometida pela defesa dentro da sua área de gol ou a bola sai pela linha lateral desta área, tocada por último pela equipe de defesa, a linha-limite da equipe atacante passa a ser a linha do lance livre.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer pontos por meio de gols, que acontecem quando se acerta a bola no chão da área de gol adversária (equipe defensora), após ter sido enviada por meio de um lançamento legal. Cada gol vale 1 ponto, mas se o lançamento é feito de costas, o gol vale 2 pontos. Uma equipe marca 1 ponto

também quando a equipe adversária deixa a bola cair em sua própria área de gol.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, exceto as áreas de lance livre e gol adversária, havendo ainda alguns outros condicionantes: nenhum jogador pode lançar à frente da linha-limite daquele lance (determinada pelo ponto em que a equipe derrubou a bola no chão ou em que a equipe conseguiu segurar a bola lançada pelo adversário); cada vez que a equipe obtém sucesso em um lançamento, avança uma área, subseqüentemente lançando em direção à próxima área (respeitando a linha de lançamento); os jogadores de ataque, embora não sejam obrigados a permanecer atrás da linha da bola, não podem atrapalhar de qualquer forma os jogadores de defesa e, por isso, normalmente quando posicionam-se à frente da linha da bola, o fazem por fora das linhas laterais (fazem isso para rapidamente pegar a bola e tentar fazer o próximo lançamento antes que a defesa consiga se recompor na subseqüente área de defesa); todos os defensores devem permanecer a uma distância mínima de 2 metros em relação à linha de lançamento adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com ambas as mãos. Dois tipos de lançamentos são permitidos: de frente e de costas. No lançamento de frente, o jogador deve segurar a bola atrás da cabeça, lançando-a sobre a cabeça (e não à

frente da cabeça). Pode se deslocar ilimitadamente para trás e para frente a fim de pegar impulso, desde que não ultrapasse a linha-limite daquele lance. O lançamento pode ser feito durante a corrida ou ao seu final, inclusive com salto (sem projeção de um ou ambos os joelhos à frente), mas desde que em um movimento contínuo (o jogador não pode parar com a bola após a corrida). No lançamento de costas, o jogador deve estar com as costas viradas para o meio campo adversário, segurando a bola à frente do corpo ou entre as pernas. A bola deve ser lançada sobre a cabeça (e não de trás da cabeça). O jogador não pode correr para lançar, mas pode saltar ou realizar um rolamento para trás. Em ambos os tipos de lançamento, a bola deve ser lançada simetricamente com participação equivalente entre os dois braços. Passes são permitidos, desde que feitos para o lado ou atrás (dentro da própria área de gol, podem ser feitos para frente). A cada posse de bola, a equipe tem um máximo de 3 lançamentos, que devem sempre objetivar acertar o chão da área logo à frente. Ou seja, se a equipe está com bola em sua área de gol e/ou lance livre, deve acertá-la na área do seu próprio meio-campo. Se está com bola em seu meio campo, deve acertá-la no meio campo adversário. E se está com bola no meio campo adversário, deve acertar na área de gol adversária (sem invadir a área de lance livre adversária). Se a bola é lançada à área do lance livre adversária, o lançamento não é válido, revertendo-se a posse de bola. Se a equipe adquire a posse de bola em uma área à frente da sua própria área de gol (impedindo que o lançamento

adversário toque o solo ou quando adversário comete uma falta, fazendo um lançamento ilegal ou deixando a bola cair no chão, por exemplo), lança da área onde adquiriu a posse, mas tem direito somente a quantidade de lançamentos necessária para lançar à área de gol adversária. O tempo máximo entre a recepção da bola (pega do lançamento adversário, retirada do solo após um lançamento de sucesso ou entregue pelo árbitro em caso de uma reposição) é de no máximo 5 segundos. Um mesmo jogador não pode lançar a bola duas vezes consecutivas. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, pedindo bola, a recebendo, abrindo espaço para deslocamento do companheiro com bola e retomando a bola do chão, desde que jamais atrapalhem a ação da equipe adversária. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento para recepção da bola lançada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço. A recepção da bola é obrigatoriamente realizada com ambas as mãos, mas é permitido que o jogador a golpeie (com mãos ou braços) a fim de impedir que toque o solo, sendo subsequencialmente pega por ele próprio ou por um companheiro. O jogador pode lançar-se ao chão e até rolar para receber a bola. Bloqueios de lançamentos são permitidos, desde que o defensor respeite a distância mínima de 2 metros em relação à linha-limite de lançamento adversária. Contatos físicos não são admitidos.

PALLAPUGNO (PALLONE ELASTICO)⁸



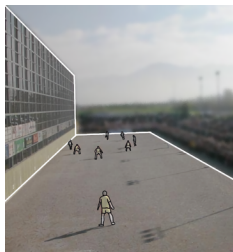
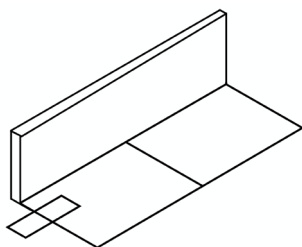
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (90 por 16 a 18 metros), em superfície rígida (argila, asfalto, cimento), dividida ao meio por uma linha central. Sobre uma das linhas laterais da quadra deve haver uma parede de 12 metros de altura (se a parede for menor, deve ser completada por tela metálica). No outro lado da quadra e nos fundos deve haver uma área livre. Na linha de fundo à esquerda da parede (considerando a visão dos jogadores de frente

⁸ O *pallapugno* apresenta sub-modalidades, com pequenas variações estruturais e/ou funcionais, mas que mantém sua lógica interna. Essas variações são menos institucionalizadas e disputadas em determinadas regiões da Itália, em que há um espaço compatível (normalmente uma rua ou pátio e eventualmente uma quadra propriamente dita). São elas: *palla elástica*, também chamada, conforme a região da Itália em que é praticada, de *baletta*, *pallonetto*, *bala*, *to' vegna*, *pilote* ou *palla* (quadra menor, 3, 4 ou 5 jogadores por equipe, bola menor e mais leve e um máximo de 2 caças); *palla eh!* ou *palla 21* (quadra menor, 5 jogadores por equipe, bola menor e mais pesada e um máximo de 2 caças); *pantalera* (quadra menor,

para a linha central) e a 2 metros desta, há um retângulo, chamado caixa de saque, com 4 metros de largura e 12 de comprimento, dos quais 5 dentro da quadra e 7 fora.

Alvo: é a linha de fundo da meia quadra adversária (equipe defensora), que deve ser ultrapassada pela bola pós um golpe legal da equipe atacante.



4 jogadores por equipe e saque feito a partir de um lançamento contra uma espécie de rampa, chamada *pantalera*, para que a bola nela rebata e vá em direção à meia quadra adversária). Além dessas versões em que é possível ultrapassar a linha central e, com isso, “ganhar terreno” e se aproximar do gol (linha de fundo) adversário, há outras 3 versões de *pallapugno*, em que uma equipe não pode ultrapassar a linha central e não há o sistema de caças: *al cordino*, *bracciale* e *leggera*. Como sua lógica interna difere do *pallapugno* mais do que as demais variações, são apresentadas na presente Coleção, cada qual como um jogo esportivo de bola propriamente dito.

Móbil e materiais: o móbil é uma bola de borracha pouco maior e com mais de três vezes o peso da bola de *field tennis*, com 30,5 centímetros de circunferência e 195 gramas de peso e boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar expulsão do jogador, sem direito a entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 6 tempos (chamados *games*) de um total de 11 possíveis, não sendo admitido o empate (vence-se por 6x0, 6x1, 6x2; 6x3, 6x4 ou 6x5). Cada *game* é disputado até que uma equipe atinja 4 pontos ou, em caso de empate, em 3, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Conta-se os pontos como no *field tennis*, ou seja, em vez de contar 1-2-3-4 (vitória), conta-se 15-30-40 (vitória). Se houver empate em 40, os jogadores são considerados “iguais” e a primeira equipe a pontuar consegue uma “vantagem”. Se pontuar novamente, vence o *game*. Se, contudo, a equipe adversária pontuar, a primeira perde a vantagem e voltam a ficar “iguais”. Isso acontece até que uma delas consiga abrir a vantagem e pontuar em seguida (equivalente a abrir dois pontos sobre a equipe adversária).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola para além da linha central, por meio de um golpe realizado por um jogador de dentro da caixa de saque. O jogador, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la ao ar e golpeá-la com a mão ou antebraço a qualquer altura, antes que toque o chão. Para tanto, o jogador pode tomar impulso, desde que saia da caixa de saque somente após ter golpeado a bola. Cada equipe deve estar de um dos lados da linha central. A equipe receptora pode receber o saque somente depois que a bola cruza a linha central, golpeando-a antes ou depois que toque uma vez o chão. No início de cada *game*, o jogo reinicia da mesma forma, sacando a equipe que finalizou sacando o *game* anterior. Após os pontos, o jogo também reinicia da mesma forma, com a mesma equipe sacando ou, em caso de troca de meia quadra entre as equipes (quando passam a ser disputadas as caças, que serão explicadas adiante), com o saque sendo feito pela equipe adversária (somente saca a equipe que está na meia quadra da caixa de saque). O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Saídas de bola e faltas significam ponto (exceto no caso de caças, explicadas adiante), sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que detém o saque naquele momento.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar a linha de fundo da meia quadra adversária (fazer um gol). Cada vez que a bola ultrapassa a linha de fundo adversária (diretamente ou após quicar uma vez de dentro de quadra), a equipe que joga na outra meia quadra marca 1 ponto. Contudo, quando as caças (ver adiante) passam a ser jogadas, outras formas de pontuação são agregadas: quando uma equipe consegue parar a bola antes que ela, após o golpe adversário, ultrapasse a linha da caça, marca 1 ponto; quando a bola golpeada por uma equipe quica duas vezes consecutivas na meia quadra adversária (o primeiro quique deve ser na meia quadra adversária, mas o segundo pode acontecer além das linhas laterais), marca 1 ponto. Além disso, a qualquer momento do jogo (com ou sem caças), uma equipe marca 1 ponto também quando faz um gol ou quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador não consegue enviar a bola além da linha central ou linha da caça, quando for o caso; equipe não consegue enviar a bola além da linha central ou linha da caça, quando for o caso (bola quica duas vezes antes dela) durante um *rally*; equipe envia a bola diretamente para fora das linhas laterais; qualquer jogador invade a meia quadra da adversária antes da bola ser sacada; jogador retém ou conduz a bola; equipe golpeia a bola duas vezes consecutivas; jogador estabelece contato físico ou atrapalha de qualquer maneira a movimentação e ação adversária.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, desde que, no momento do saque, cada equipe esteja na sua meia quadra (considerando a linha central ou, quando for o caso, a linha da caça). Nenhum jogador pode atrapalhar de qualquer forma os jogadores adversários. Depois que o saque é realizado, as equipes podem adentrar à meia quadra adversária, inclusive golpeando a bola (quando for sua vez de golpear, obviamente) antes que ela ultrapasse a linha central (se uma equipe for exitosa ao fazê-lo, consegue se aproximar cada vez mais da linha de fundo adversária para marcar um gol; se conseguir acertar a bola antes que ela ultrapasse a linha da caça, a equipe marca 1 ponto). O espaço de jogo de cada equipe é inicialmente delimitado pela linha central. Ao longo de um *game*, contudo, o espaço de jogo de cada equipe tende a modificar em razão das caças. Uma caça significa um novo ponto de divisão entre as equipes (substituindo a linha central), mas só passa a valer após a introdução de todas as caças possíveis (se o jogo está 0 a 0, introduz-se 4 caças; se uma ou ambas as equipes têm 15 pontos, introduz-se 3 caças; se uma ou ambas as equipes têm 30 pontos ou estão empatadas em 40, sem vantagem para alguma delas, introduz-se 2 caças; se uma equipe tem 4 pontos ou, empatadas em 40, uma tem vantagem, introduz-se 1 caça). Uma caça é adotada quando uma equipe segura a bola após ela ter quicado duas vezes em sua meia quadra ou deixa a bola sair pela linha lateral após ter quicado uma vez em sua meia quadra. O ponto em que a bola foi segura ou saiu pela lateral

é o ponto em que a caça será colocada (determinando a nova linha de divisão entre as equipes). Sempre que a caça é introduzida, o ponto daquele *rally* não é contado e reinicia-se com um saque. Quando todas as caças forem introduzidas, de acordo com o sistema de quantificação apresentado acima, as equipes são obrigadas a trocar de meia quadra (invertendo-se a equipe que saca). O primeiro *rally* após a troca de lado adota como linha divisória a primeira caça introduzida no jogo. O segundo *rally* adota como linha divisória a segunda caça. E assim por diante, conforme a quantidade de caças existentes naquele *game*. Se todas as caças forem jogadas e nenhuma equipe vencer o jogo, a linha central volta a ser a que divide as equipes e novas caças vão sendo introduzidas, conforme a pontuação. Deve ficar claro que as caças somente são introduzidas se alguma das equipes deixar a bola quicar duas vezes ou deixá-la sair pela lateral após um quique. Do contrário, o jogo continua normalmente.

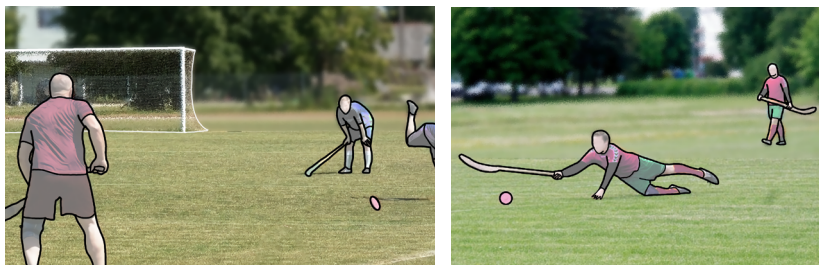
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma das mãos (aberta ou fechada) ou antebraço. A bola somente pode ser golpeada (rebatida), não pode ser amortecida, retida, conduzida ou lançada. O saque é o único golpe em que a equipe receptora obrigatoriamente precisa aguardar que a bola ultrapasse a linha central (ou linha da caça, quando for o caso). Nos golpes subsequentes, não é obrigatório aguardar que ela a ultrapasse (ou seja, um defensor à frente da linha central pode golpear a bola, mesmo

que em sua trajetória normal ela fosse ultrapassá-la). Quando uma caça está sendo jogada, ela passa a ser a linha central e, neste caso, é obrigatório que os golpes sempre a ultrapassem. Se um adversário conseguir parar a bola antes que ela ultrapasse a linha da caça, sua equipe marca 1 ponto e a próxima caça passa a ser disputada (se não houver mais caças, a linha central volta a ser a original). Qualquer jogador pode golpear a bola a qualquer momento (desde que o último golpe tenha sido realizado pela equipe adversária), antes ou depois dela quicar uma vez no chão. Se quicar duas vezes, é introduzida uma caça no momento em que a bola para ou que um jogador a segura (se a bola quicar uma vez e sair pela linha lateral, também é introduzida uma caça). No entanto, se uma caça está sendo disputada e a bola quica duas vezes consecutivas ou sai pela linha lateral após um quique, é ponto da equipe que a golpeou. Uma equipe não pode golpear a bola duas vezes consecutivas e passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada contra a equipe adversária. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. A parede é neutra de forma que a bola pode rebater nela antes ou depois de ser golpeada por um jogador ou de quicar no chão. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção/devolução da bola golpeada pela equipe adversária, para defender o gol (linha de fundo) e para aproximação à linha de fundo adversária, tendo em conta a ocupação

racional do espaço. Para tanto, os jogadores podem inclusive golpear à frente da linha central tendo em vista tentar “ganhar terreno” se aproximando da linha de fundo adversária (exceto no saque, em que é obrigatório aguardar a bola ultrapassar a linha central/da caça). Se o golpe for à frente da linha da caça (quando está sendo disputada), a equipe vence o *rally*. Enquanto a linha central do jogo é a original, quando a defesa não consegue impedir que a bola golpeada pela equipe adversária quique duas vezes, deve tentar segurá-la o quanto antes, para que a caça seja introduzida o mais distante possível da sua linha de fundo (se isso acontecer enquanto uma caça está sendo disputada, é ponto da equipe adversária). Se um jogador obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira a movimentação ou ação de um adversário, comete uma falta. Contatos físicos não são admitidos.

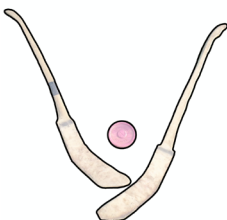
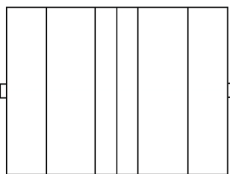
RITINIS (RITINYS, RYPKA, RIFLE OU KATILKA)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (80 a 110 por 40 a 74 metros), em superfície macia e dividido por cinco linhas paralelas às linhas de fundo: a linha central e, em cada meio campo, uma linha a 10 metros da central (linha de lançamento inicial) e uma linha a 20 metros da linha de fundo. A área entre a linha de fundo e a linha de 20 metros é a área do goleiro.

Alvo: é a baliza (gol) e a própria linha de fundo. A baliza tem formato retangular, com 2,32 metros de largura e 2,44 de altura (idem *football association*). A pontuação difere quando o móbil ultrapassa a linha de fundo por dentro ou fora do gol.



Móbil e materiais: o móbil é um disco de borracha, chamado *ritinys*, com 17 centímetros de diâmetro, 2,5 de espessura e 600 a 700 gramas de peso. Os jogadores utilizam um taco para defendê-lo. Este taco consiste num cabo com a ponta curvada e larga. O goleiro utiliza os mesmos equipamentos, exceto uniforme de cor diferente e um taco um pouco mais largo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas. Condutas violentas ou antidesportivas podem gerar suspensão de 2 ou 5 minutos ou expulsão do infrator, em qualquer caso, sem direito à substituição.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 2 tempos de 20 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 lançamento de *ritinys* com a mão, feito de trás da linha de lançamento inicial do próprio meio campo, contra a linha de fundo adversária (todos os jogadores devem estar atrás da respectiva linha de lançamento inicial). Esse lançamento é direcionado ao chão, devendo tocar o solo em um limite máximo de 12 metros de distância do lançador. No segundo tempo e após os gols, o jogo inicia da mesma forma. É permitido marcar um gol diretamente do lançamento inicial. Quando o *ritinys* sai pela lateral, a equipe que não o tocou por último deve lançá-lo do ponto em que saiu, em um máximo de 10 segundos, podendo pegar impulso para o lançamento. Se sai pela lateral da área do goleiro, sendo tocado por último, por um defensor, a equipe adversária cobra o lateral próximo à linha da área. Não há tiro de meta ou canto, pois quando o *ritinys* ultrapassa a linha de fundo, independentemente de ter sido tocado pela defesa ou não, é ponto da equipe atacante. Quando há uma infração dentro da área de defesa do goleiro (jogador defende o *ritinys* com o corpo antes do taco, por exemplo), há um pênalti que é cobrado a 16 metros frente para o gol. No pênalti o atacante não pode pegar impulso e precisa manter um pé no chão (mas continua sendo obrigado a lançar o *ritinys* contra o solo, em até 12 metros), sendo defendido apenas pelo goleiro adversário. Quando a infração é fora da área, a equipe adversária realiza um arremesso do local.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer com que o *ritinys* entre no gol ou ultrapasse a linha de fundo adversária, a partir de lançamentos feitos com a mão. O gol vale 3 pontos e a ultrapassagem da linha de fundo pelo *ritinys*, fora do gol, vale 1 ponto. Gols feitos de pênaltis valem 2 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode interferir nas ações adversárias; nenhum jogador pode tocar no *ritinys* se estiver mais próximo da linha central do que ela; os atacantes não podem adentrar a área do goleiro adversário; o goleiro pode utilizar qualquer parte do corpo, além do próprio taco, para defender o *ritinys*, desde que esteja dentro de sua área (fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha); a linha de lançamento de uma equipe no início do tempo de jogo e após o gol é a linha de lançamento inicial; depois disso, a linha de lançamento (ou seja, a linha-limite para arremessar contra o gol adversário) é sempre uma linha imaginária traçada de lado a lado, a partir do ponto em que o *ritinys* parou ou em que foi apanhado por um jogador.

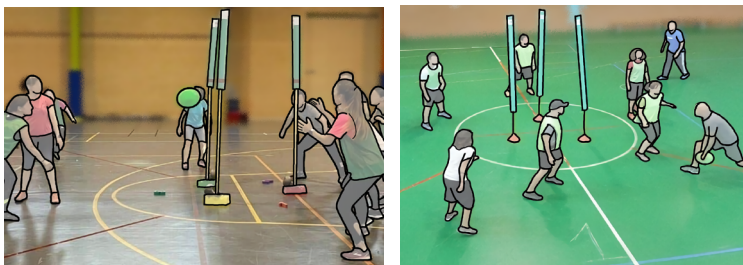
Dinâmica do ataque: a manipulação do *ritinys* é feita com as mãos (uma ou duas), normalmente sem que

o atacante esteja segurando o taco. O atacante pode realizar um passe, desde que para um companheiro que não este esteja à frente da linha de lançamento (quando o companheiro recepciona um passe feito para trás, a equipe automaticamente transfere a linha de lançamento para trás). Para fazer o lançamento contra a linha de fundo adversária, o jogador pode se deslocar com o *ritinys* (tomar impulso), desde que não ultrapasse a linha-limite. Se, durante o bloqueio defensivo, o *ritinys* vai para frente, a linha de lançamento é aquela onde foi bloqueado (quem terá a posse do *ritinys* agora é a equipe que o bloqueou). Todos os arremessos à linha de fundo adversária devem tocar o solo a, no máximo, 12 metros de distância do lançador. Após parar o *ritinys* (no chão ou em posse de um atacante), a equipe tem 10 segundos para lançá-lo contra a linha de fundo adversária. A equipe pode realizar quantos passes desejar, desde que lance à linha de fundo adversária em no máximo 10 segundos. Uma equipe não pode lançar o *ritinys* duas vezes seguidas, exceto se o adversário cometer alguma infração. Se a equipe comete uma infração de lançamento, a equipe adversária conquista o direito de lançar o *ritinys* da mesma linha vigente quando a infração ocorreu. Se o lançamento da equipe não ultrapassa sua própria área do goleiro, a outra equipe lança logo de fora dela. Se o goleiro realiza a defesa, a linha-limite para seu lançamento é a linha da sua área. Contudo, se passa ou recebe um passe, a linha de lançamento passa a ser a do local onde o *ritinys* foi parado/segurado.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para interceptação do *ritinys* lançado contra o gol da equipe. O *ritinys* lançado pelos atacantes deve obrigatoriamente ser interceptado pelos defensores com o taco (devem estar segurando o taco, não podendo lançá-lo contra o *ritinys*). Depois de defender com o taco, podem utilizar qualquer parte do corpo, inclusive podendo pegar o *ritinys* com uma ou duas mãos e podendo deixar o taco no chão. Quanto mais à frente consegue a interceptação, mais à frente a equipe defensora (que, ao interceptar, passa a ser atacante) conseguem lançar, conseqüentemente avançando território e aproximando-se da linha de fundo adversária. Contudo, os defensores não podem bloquear o lançamento adversário, sendo obrigados a esperar ao menos que o *ritinys* toque o solo para poder interceptá-lo. Os defensores também não podem atrapalhar o lançamento adversário de qualquer maneira e tampouco estabelecer contato físico. O goleiro pode defender com qualquer parte do corpo, desde que esteja dentro de sua área. Fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO, MANIPULAÇÃO COM AS MÃOS E QUADRA COMUM

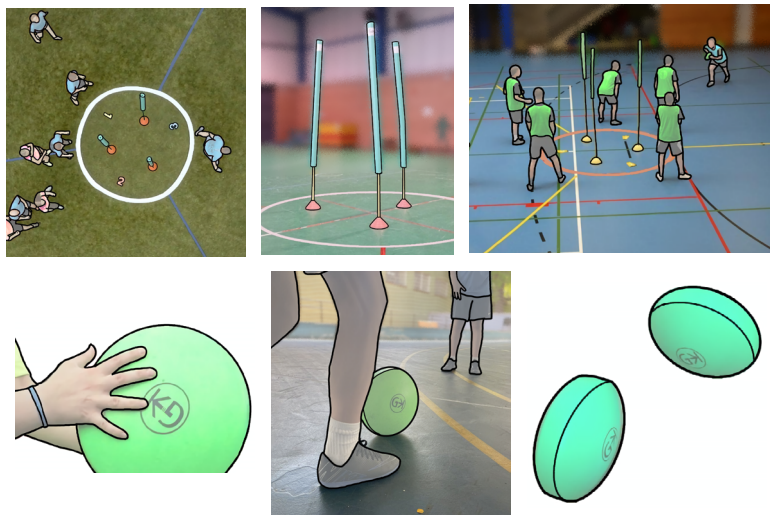
GUBAK



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra não tem uma dimensão preestabelecida, bastando que haja um círculo central (zona proibida) de aproximadamente 3 metros de diâmetro e um espaço razoável livre ao redor dele. No centro da zona proibida há uma baliza formada por 3 postes verticais (macarrões de piscina presos ao cabo de desentupidores de pia grudados no chão, por exemplo), posicionados em forma de triângulo equilátero com 1 metro de lado entre eles. De cada poste deve partir uma linha contínua além do círculo (até o limite de espaço existente na quadra e/ou estipulado pelos jogadores), dividindo a quadra em 3 partes iguais. Os terços de quadra são numerados de 1 a 3.

Alvo: o alvo é o companheiro de equipe, que deve receber um passe após a bola ultrapassar a baliza.



Móbil e materiais: o móbil é uma espécie bola achatada, em formato de pastilha/comprimido ou disco voador, feita de espuma densa, leve e com aproximadamente 12 centímetros de diâmetro, 4 centímetros de espessura na parte central e 5 centímetros entre o centro de uma face e outra.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 15 minutos cada. Somando ambos os tempos, o máximo de pontos que uma equipe pode atingir é 15.

Porém, uma equipe pode tentar fazer a outra equipe perder pontos. Vence a equipe que tiver mais pontos ao final, sendo admitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado pela equipe vencedora do sorteio. Ambas as equipes devem estar ao redor da zona proibida (sem adentrá-la), distribuídas entre os terços da quadra, sendo a equipe defensora mais próxima da zona proibida e a equipe atacante mais distante. Depois de efetuado o passe, ambas as equipes podem se movimentar livremente pela quadra, exceto invadir a zona proibida. Quando acontece um ponto, o jogo não é paralisado, continuando a bola em posse da equipe que o marcou. No segundo tempo inicia o jogo a equipe que não iniciou no primeiro. Quando acontece uma falta, saída de bola ou vantagem (vantagem acontece quando um defensor é tocado pelo portador da bola, devendo instantaneamente sair de jogo até que uma falta seja marcada ou que a bola saia de jogo), o jogo é paralisado e a bola, posicionada no chão em posição vertical, é reposta por meio de um chute. Assim como no início do jogo, os defensores devem estar mais próximos da zona proibida e os atacantes mais distantes. Faltas são cobradas pela equipe ofendida, saídas de bola são cobradas pela equipe que não tocou por último na bola antes dela sair e a vantagem é cobrada pelo atacante (em posse de bola) que tocou no defensor.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é completar um passe através da baliza. Ou seja, um companheiro deve lançar a bola entre a baliza, para que o outro a receba antes que ela caia no chão ou que a outra equipe a intercepte. A pontuação de cada passe completo após a bola cruzar a baliza equivale ao número do terço de quadra em que o receptor recebe a bola. Dessa forma, um passe completo depois da bola passar pela baliza pode valer 1, 2 ou 3 pontos (se a recepção foi no terço 3, sua equipe ganha 3 pontos; se a recepção foi no terço 2, sua equipe ganha 2 pontos; se a recepção foi no terço 1, sua equipe ganha 1 ponto). Um passe somente é válido se o passador e o receptor estiverem em terços de quadra diferentes. Se o passe é realizado com o pé, ultrapassa a baliza e é recepcionado por um companheiro (a recepção pode ser com as mãos ou qualquer parte do corpo) antes de tocar no chão, em vez da equipe ganhar pontos, subtrai pontos da equipe adversária, respeitando a mesma lógica de terços de quadra em que a recepção acontece (se a recepção acontece no terço 3, a equipe adversária perde 3 pontos e assim por diante). Uma equipe perde 2 pontos se cometer uma conduta antidesportiva. Se a equipe defensora cometer sua terceira falta (atrapalhar a movimentação e ação dos atacantes antes que atravessem a bola pela baliza) em um tempo de jogo, perde 2 pontos. O mesmo vale para as faltas subsequentes naquele tempo de jogo. Uma equipe pode

atingir no máximo 15 pontos. Depois disso, apenas pode tentar mantê-los ou diminuir a pontuação adversária. Se sua pontuação for diminuída pela equipe adversária, pode tentar atingir os 15 pontos novamente. Uma equipe não pode ficar com pontuação negativa (menos de 0 pontos).

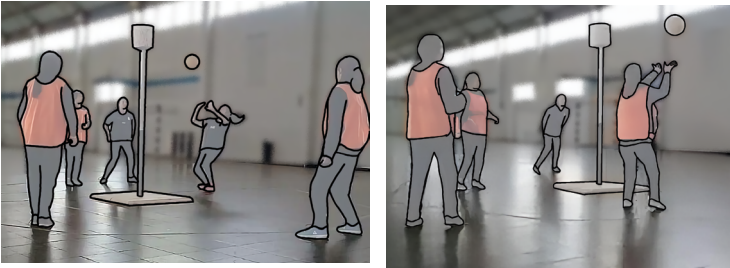
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na zona proibida, pelo chão ou ar; o atacante com bola pode se deslocar somente pelo terço de quadra em que se encontra; quando acontece uma vantagem, o defensor tocado pelo portador da bola deve imediatamente sair de quadra; no início e reinícios de jogo, a equipe defensora deve sempre estar mais próxima da zona proibida do que a equipe atacante; os defensores não podem atrapalhar de qualquer maneira a movimentação dos atacantes enquanto estes não lançarem a bola pela baliza.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, especialmente mãos (uma ou duas) e pés (para passar a bola com um chute, por exemplo). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la (deslocar-se em sua posse) ou passá-la a um companheiro, através ou não da baliza. Entretanto, o atacante com bola somente pode manter sua posse por no máximo 5 segundos e somente pode se deslocar dentro do terço de quadra em que se encontra. Além disso, somente é

permitido passar a bola em sentido vertical (ou seja, a bola deve estar “em pé”) e para um companheiro que se encontra em outro terço de quadra. Uma oscilação leve na verticalidade da bola é permitida. O passe pode ser feito com as mãos (uma ou duas) ou com o pé, a partir da bola segurada com as mãos. A recepção pode ser feita com qualquer parte do corpo, desde que a bola não caia no chão. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe etc.) e encostar com uma mão em um defensor (obrigando-o a sair de quadra até a próxima paralização do jogo). Não é permitido quicar a bola, realizar passes quicados ou mesmo permitir que a bola caia no chão. A cada posse de bola, a equipe tem um máximo de 5 passes. Cada vez que consegue marcar e completar um passe de uma bola que atravessou a baliza, mantém a posse e os 5 passes são reiniciados. Não é permitido passar a bola para o companheiro do qual recebeu o passo (ou seja, não pode devolver a bola para o companheiro que a passou). Qualquer violação cometida pela equipe atacante é punida com a perda da posse de bola, sendo o jogo reiniciado com chute pela equipe adversária. 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 e trocar de posição com outro atacante sem bola. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para interceptação da bola lançada através da baliza pela equipe atacante, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Não é permitido roubar a bola (tirar da posse do atacante) ou bloquear passes. Somente é permitido interceptar um passe depois que a bola atravessou a baliza. Os defensores podem se movimentar por toda a quadra, sempre buscando uma posição de vantagem para quando a bola atravessar a baliza. Contudo, devem tomar cuidado para não serem tocados pelo atacante com bola (o que gera como consequência ter que abandonar a quadra até a próxima paralização). Os defensores não podem obstruir ou atrapalhar de qualquer maneira os atacantes, mas podem disputar a bola passada através da baliza. Contudo, contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária. Se a equipe defensora atrapalha ilegalmente a equipe atacante pela terceira vez em um tempo de jogo, perde 2 pontos. O mesmo acontece nas faltas subseqüente daquele tempo de jogo.

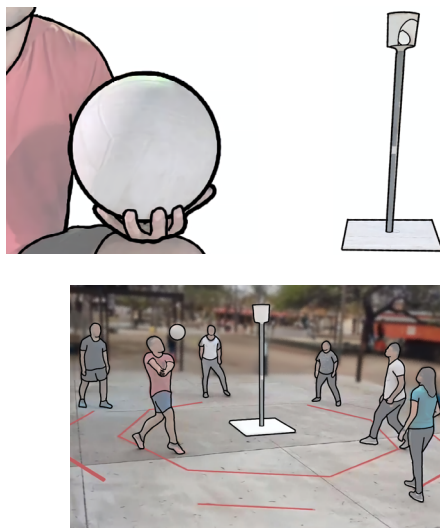
NIGBOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é em formato de octógono (5 metros de um lado ao outro) em superfície rígida (madeira, cimento). No centro há uma área quadrada (área de ameaça) com 1 metro de lado. A 0,50 centímetros de cada aresta, há uma linha de 1 metro de comprimento (linha de saque). Ao redor da quadra deve haver uma área livre.

Alvo: o alvo é uma única cesta, que se trata de um aro horizontal com 46 centímetros de diâmetro, posicionado no centro da quadra, entre 2,30 e 3,30 metros do chão. Presa abaixo do aro há uma pequena rede, aberta também na extremidade de baixo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de *volleyball* ou semelhante, com 65 a 67 centímetros de circunferência e 260 a 280 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Um jogador que cometer sua 5ª falta no jogo é expulso, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado

(vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 15 pontos ou, em caso de empate em 14, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. A exceção é o *tie-break*, que dura até que a primeira equipe atinja 7 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado pela equipe vencedora do sorteio. Um saque consiste no envio da bola à cesta por meio de golpe realizado por um jogador posicionado atrás de uma das linhas de saque. Até o golpe na bola, todos os demais jogadores devem estar fora do octógono. Os adversários devem ocupar as três posições de frente ao sacador e seus companheiros devem ocupar as posições ao seu lado (um de cada lado). A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. Os toques na bola são alternados entre as equipes. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Assim que um ponto é marcado, o *rally* é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. No segundo *set* inicia sacando a equipe que iniciou como receptora no primeiro. Se houver *tie-break*, realiza-se um novo sorteio. Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no aro, ultrapassando-o de cima para baixo. Os arremessos podem ser realizados por qualquer jogador e de qualquer lugar da quadra. Há, contudo, diferentes formas de pontuação: se a cesta for feita a partir de um saque, a equipe ganha 3 pontos; se a cesta for feita de fora do octógono ou de dentro da área de ameaça, a equipe ganha 2 pontos; se a cesta for feita de dentro do octógono, mas fora da área de ameaça, a equipe ganha 1 ponto. Além disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador comete um erro de saque (não golpeia a bola contra o chão do octógono; pisa na linha de saque; deixa a bola quicar ante de golpeá-la; demora mais de 6 segundos para sacar); equipe deixa a bola quicar duas vezes antes de golpeá-la (o primeiro quique deve ser dentro do octógono, mas o segundo pode ser fora); bola golpeada por uma equipe quica diretamente fora do octógono (se tocar no aro ou poste e quicar fora do octógono, é válida); equipe, fora da área de ameaça, golpeia a bola de maneira descendente ou a bola não atinge ao menos 1 metro de altura ou não é direcionada ao aro (ou ao menos ao octógono, no caso do jogador golpear a bola estando fora dele e sendo impossível golpear à cesta); jogador realiza dois golpes consecutivos na bola, sem que algum adversário a golpeie no interim; jogador retém ou conduz a bola; jogador toca no poste

ou aro; jogador, estando na área de ameaça e golpeando a bola em trajetória descendente, não a faz quicar uma vez dentro da própria área de ameaça antes de quicar fora dela ou de rebater no poste; jogador atrapalha a movimentação adversária; equipe erra a ordem de saque; jogador bloqueia o golpe adversário ou bloqueia o aro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, exceto no momento do saque (até a bola ser golpeada pelo sacador, todos os jogadores devem estar fora do octógono, sendo os adversários nas posições de frente para o sacador e os companheiros ao lado do sacador) e desde que não atrapalhem de qualquer maneira a movimentação adversária.

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado de trás de uma das linhas de saque. O sacador, em no máximo 6 segundos, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la ao ar e golpeá-la com uma das mãos em direção ao solo, para que, após um quique dentro do octógono, vá à cesta. Se errar a cesta, a outra equipe está apta a golpear a bola e, com isso, dar sequência ao *rally*. Se a equipe do sacador marca o ponto, ele continua sacando. Se a equipe receptora marca o ponto, passa a sacar. Sempre que a equipe recupera o direito de sacar, deve fazê-lo o jogador que está na vez, respeitando-se uma ordem preestabelecida. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do

corpo, desde que seja golpeada (rebatida). Mais de uma parte do corpo pode tocar simultaneamente na bola. Para maior precisão, é mais comum que a bola seja tocada com as mãos (uma ou duas) ou antebraço (um ou dois). O jogador pode apenas golpear a bola, sem retê-la, lançá-la ou conduzi-la. Para tentar acertar a cesta, é comum que seja utilizado o toque ou voleio normalmente utilizado no *volleyball* (jogador golpeia com precisão a bola acima da cabeça com a ponta dos dedos de ambas as mãos). Porém, qualquer tipo de golpe na bola é válido, desde que não haja retenção, lançamento ou condução. Os golpes podem ser realizados antes ou depois da bola quicar uma vez no chão. Se a bola tocar no aro ou poste, o jogo continua normalmente (o toque da bola no aro ou poste não conta como um quique). No caso do saque, o golpe contra o solo não conta como um quique, de forma que a equipe adversária ainda pode aguardar a bola quicar uma vez no chão antes de golpeá-la, se desejar. Passes não são permitidos, devendo a bola sempre ser golpeada em trajetória ascendente (bola deve obrigatoriamente atingir ao menos 1 metro de altura) e em direção à cesta, havendo duas exceções: primeira, se o jogador estiver fora do octógono e não tiver condições de golpear à cesta, deve ao menos golpear em direção ao octógono (mas ainda assim a bola deve ter trajetória ascendente e atingir ao menos 1 metro de altura); segunda, se o jogador estiver com ao menos um pé dentro da área de ameaça, pode golpear de forma ascendente ou descendente. Se for descendente, a bola deve obrigatoriamente quicar uma vez dentro da área de ameaça antes de quicar fora

ou de tocar no poste. Neste caso, o quique dentro da área de ameaça não conta, de forma que a equipe adversária ainda pode aguardar a bola quicar uma vez fora dela antes de rebatê-la, se desejar. Um mesmo jogador não pode golpear a bola duas vezes consecutivas (depois que golpear, um adversário deve fazê-lo antes dele poder golpear novamente). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não atrapalhem a movimentação adversária. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pela equipe adversária, tendo em conta a ocupação racional do espaço. Os defensores devem estar atentos tanto ao rebote da bola no aro, quanto às bolas enviadas para longe pela equipe adversária quando um de seus jogadores está na área de ameaça (tendo em vista, neste último caso, a intenção de fazê-la quicar duas vezes consecutivas no chão). Se um jogador obstrui ou atrapalha de qualquer maneira um adversário ou impede a bola adversária de entrar no aro, comete uma falta. Para tanto, a fim de não arriscar cometer uma falta, é importante que os defensores aguardem a bola rebater ou ultrapassar o aro antes de golpear-la. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não atrapalharem a ação adversária.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO, MANIPULAÇÃO COM OS PÉS E QUADRA DIVIDIDA

NEW FUT (PEBOLIM HUMANO OU METEGOL HUMANO)⁹



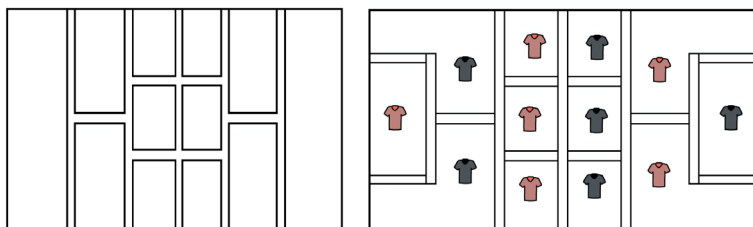
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (55 por 27 metros), com superfície de grama. Em cada lado do campo, partindo da linha de fundo, há uma área de 11,5 metros de comprimento e 27 metros de largura (toda a largura do campo), que é a área do goleiro (essa área pode ter sua largura delimitada, adquirindo formato semelhante à área do *football association*). Em cada lado, ainda, há

⁹ O *new fut* surgiu como uma alternativa de prática jogos esportivos de bola com os pés durante o período da pandemia covid-19. Difundiu-se em várias localidades, especialmente no Brasil e Argentina (ainda que com nomes diferentes em cada região), sendo a ideia geral e a base do corpo de regras compartilhados entre os vários polos. Embora tenha atingido um patamar precário de institucionalização e as regras não necessariamente sejam idênticas

outras 5 áreas menores, sendo duas de 13 metros de largura por 6,5 de comprimento (áreas dos atacantes), mais próximas da área do goleiro, e três de 8,33 metros de largura por 6,5 de comprimento (áreas dos armadores), mas próximas do centro do campo. Todas as áreas são 1 metro distantes das áreas vizinhas.

Alvo: é uma baliza, um gol com 2 metros de altura por 5 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



entre um polo e outro, acabou por compor uma prática ao menos semi-institucionalizada (como é o caso de outros jogos esportivos de bola descritos ao longo da presente Coleção). Por essa razão, é possível que haja pequenas diferenças de regras entre a versão aqui apresentada e outras versões existentes.

Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football association* ou semelhante, com 68 a 70 centímetros de circunferência, 410 a 450 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e um goleiro. Cada jogador joga exclusivamente dentro de uma das áreas de campo (mudando a cada gol marcado pela equipe). Não há substituições, exceto em caso de lesão.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos 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 pelo goleiro da equipe vencedora do sorteio. Quando a bola sai de campo ou para sobre um espaço vazio entre as áreas, é repostada pela equipe que não a tocou por último, por meio de passe realizado a partir da área mais próxima. Quando um jogador toca um espaço vazio (entre as áreas), o jogo é paralisado e a bola é repostada pelo goleiro adversário. Quando um jogador invade o espaço adversário ou toca voluntariamente a bola com as mãos, a equipe ofendida cobra um pênalti. Na cobrança, a bola deve estar sobre a linha frontal de uma das áreas dos atacantes e o goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer área ocupada pela equipe atacante.

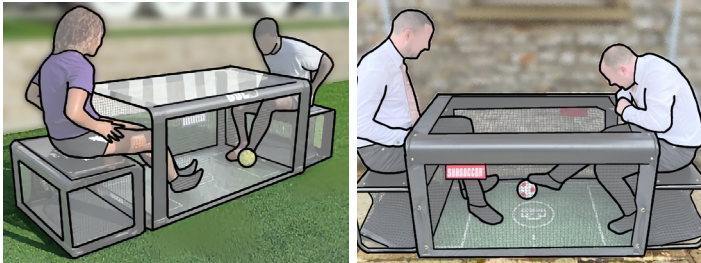
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente dentro de sua respectiva área. Nenhum jogador pode invadir a área alheia ou o espaço entre elas (exceto para resgatar bolas que nele parem). Cada equipe ocupa as seguintes áreas, de trás para frente: área do goleiro, primeira faixa de três áreas (armadores); segunda faixa de duas áreas (atacantes), de forma que as equipes fiquem intercaladas no sentido do comprimento do campo. A formação dos jogadores em quadra, lado a lado com seus companheiros e cercados por adversários à frente e atrás, lembra a do futebol de mesa/pebolim/totó. A cada gol marcado pela equipe, seus jogadores de linha devem trocar de posição em sistema de rodízio.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços (o ombro é válido), mas principalmente com os pés. Um toque involuntário na mão/braço que está próxima ao corpo e que é considerado impossível de ser evitado (bola chutada de muito perto, por exemplo) é válido. Com bola, qualquer jogador pode passá-la ou chutá-la a gol, desde que mantenha a posse por, no

máximo, 5 segundos. Os armadores (jogadores que atuam na linha de trás, com três áreas lado a lado) podem dar 1 ou 2 toques na bola (uma recepção e um passe, por exemplo) cada vez que a recebem. Os atacantes (jogadores que atuam na linha da frente, com duas áreas lado a lado) podem dar somente 1 toque na bola (passe ou chute “de primeira”) cada vez que a recebem. Por isso, não há condução de bola (mas a bola pode ficar dentro da área do jogador, parada ou em movimento, por até 5 segundos). Os jogadores podem também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) diversas. Passes para companheiros que estão nas áreas de trás são proibidos (por isso, não é possível recuar para o goleiro e um atacante somente pode passar a bola para o outro ou chutar ao gol adversário). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas áreas. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola e recebê-la. Não há tempo de ataque, mas se a equipe jogar sem objetividade, “enrolando” o jogo, perde a posse de bola. O goleiro pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Pode passar a bola com qualquer parte do corpo, inclusive mão, mas não pode marcar um gol lançando ou golpeando intencionalmente a bola com as mãos. Contudo, se a bola lançada tocar o chão ou qualquer jogador antes de entrar no gol, ele é válido. Ao mesmo tempo, se uma bola golpeada com a mão ou qualquer parte do corpo pelo goleiro (em uma defesa) vai direto ao gol adversário, ele é válido. O goleiro pode passar/chutar uma bola que esteja no chão ou sendo segurada com as mãos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para bloqueio ou interceptação da bola passada/chutada pela equipe adversária. Cada defensor pode se deslocar e defender livremente dentro da sua área. Pode bloquear/interceptar passes e chutes e gol, desde que não utilize os membros superiores (mãos, antebraços e braços) e que não invada, pelo chão ou pelo ar, o espaço vazio entre as áreas. O goleiro pode se movimentar livremente dentro de sua área, utilizando qualquer parte do corpo para defender. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

SUBSOCCER

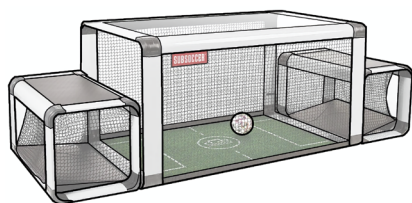


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo trata-se de uma espécie de mesa ou caixa retangular (aproximadamente 150 centímetros de comprimento, 60 centímetros de largura e 90 centímetros de altura). A superfície da mesa deve ser transparente (vidro, acrílico, tela) e as laterais devem ser fechadas com paredes (preferencialmente também transparentes) ou telas. O campo é o chão (e não a superfície da mesa), dividido ao meio por uma linha central. Em cada meio campo há, partindo da linha de fundo, uma área retangular com aproximadamente 50 centímetros de largura e 10 centímetros de comprimento. Sobre as linhas de fundo não deve haver paredes ou telas. Logo atrás de cada linha de fundo deve haver uma cadeira ou bancada de aproximadamente 60 centímetros de altura e 50 centímetros de largura, cercada por paredes (preferencialmente também transparentes) ou telas, exceto na parte de frente à mesa, que deve ser aberta. As

pernas frontais da cadeira devem ter aproximadamente 5 centímetros de largura (de forma que a largura do espaço entre elas seja de 50 centímetros). O chão abaixo das cadeiras deve ser preferencialmente inclinado para frente, para que a bola que entre abaixo delas possa retornar ao jogo.

Alvo: é uma baliza, um gol, consistindo na parte de baixo das cadeiras/bancadas, com aproximadamente 60 centímetros de altura e 50 centímetros de largura (sem contar as traves), posicionada sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma minibola de *football association*, com aproximadamente 170 a 200 gramas de peso e 30 a 45 centímetros de circunferência.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que um jogador vença 2 tempos (chamados *sets*) de um total de 3 possíveis. Ou seja, logo que um jogador vence seu 2º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *set*

de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 2x0 ou 2x1). Cada *set* é disputado até que um jogador marque 3 gols.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute direto realizado pelo vencedor do sorteio (pedra, papel, tesoura). O jogador, sentado na sua cadeira, deve realizar um chute direto na bola posicionada em qualquer lugar dentro da sua área (não pode tocar na bola uma segunda vez antes que o adversário a toque ou que retorne de rebote na baliza adversária). No segundo *set*, inicia chutando o jogador que não iniciou no anterior. No *tie-break* realiza-se um novo sorteio. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma, com chute feito pelo jogador que fez o gol. Se a bola sair por baixo da tela, o jogo reinicia com chute livre de dentro da área cobrado pelo jogador que não foi o último a tocá-la antes de sair. Se a bola sair sobre a cadeira (ou parar no colo de um jogador), o jogo reinicia com chute livre de dentro da área cobrado pelo jogador que não chutou a bola (ou seja, pelo jogador que defende a cadeira por onde a bola saiu ou em cujo colo a bola parou). Faltas são cobradas da mesma forma pelo jogador ofendido.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer parte do meio campo ocupado

por cada jogador, sendo permitido que a bola rebata nas paredes e traves antes de entrar no gol. Um gol para o adversário é contado se um jogador chuta contra a baliza adversária e a bola, após rebater na trave, retorna e entra no próprio gol.

Ocupação do espaço de jogo: ambos os jogadores devem permanecer o tempo todo completamente sentados (nádegas inteiras sobre a cadeira/bancada) e suas pernas não podem ultrapassar o meio campo, tanto para atacar quanto para defender.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com os pés e pernas, até a altura do joelho. Com bola, o atacante pode dominá-la, controlá-la, realizar fintas diversas e chutar ao gol, a qualquer altura e qualquer momento, desde que esteja sentado e que seus pés não ultrapassem a linha central.

Dinâmica da defesa: o defensor pode movimentar os pés livremente dentro da sua metade do campo. Pode interceptar chutes a gol com os pés mais próximos da linha central ou mais próximos da sua baliza e pode recuperar bolas perdidas pelo adversário ou que voltem de um rebote após um chute próprio. Assim como o adversário, deve manter-se sentado o tempo todo e somente podem encostar pés e pernas (até a altura do joelho) na bola.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO E MANIPULAÇÃO COM IMPLEMENTO

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO, MANIPULAÇÃO COM IMPLEMENTO E REDE

KETBALL (SIMPLES E DUPLAS)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra do jogo é uma piscina retangular, com aproximadamente 20 de comprimento por 10 de largura e 60 centímetros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central. Em cada meia quadra há uma linha paralela e a aproximadamente 2 metros da linha central (linha de simples). Posicionada sobre a linha central há uma rede cuja parte superior fica a 2,85 metros de altura em relação ao chão (2,25 metros em relação à superfície da água). No fundo de cada meia quadra há uma estrutura côncava feita de acrílico, com

aproximadamente 6 metros de altura (ela inclina-se de trás para frente, da piscina em direção ao teto), chamada *backboard*. No centro da estrutura, a partir da superfície da piscina há uma abertura quadrada com uma tela (um gol) com aproximadamente 2 metros de lado.

Alvo: o *Ketball* apresenta dois alvos: o gol posicionado centralizadamente no *backboard* sobre a superfície da água de cada linha de fundo, com formato quadrado e aproximadamente 2 metros de lado. E a própria superfície da água da meia quadra adversária (equipe defensora), sobre a qual a bola deve cair após ter sido enviada sobre a rede, pela outra equipe (equipe atacante).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de borracha de tamanho e peso semelhante à de *field tennis*, com 56 a 59,4 gramas de peso, 6,35 a 6,77 centímetros de diâmetro e com boa capacidade de quique. Cada jogador utiliza uma raquete de *beach tennis* ou semelhante, com no máximo 50 centímetros de comprimento total, sendo 30 centímetros de comprimento na cabeça. Esta tem um máximo de 26 centímetros de largura, formato circular ou semelhante e é composta por uma estrutura sólida perfurada por vários buracos de 13 milímetros de diâmetro.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 (jogo de simples) ou 2 jogadores (jogo em duplas). Não há diferenciação de papéis entre eles. Não há jogadores reservas e substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 4 tempos (chamados *sets*) de um total de 7 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 4º *set*, o jogo é finalizado, não sendo necessário jogar os demais *sets* porventura ainda não realizados (vence-se um jogo por 4x0, 4x1, 4x2 ou 4x3 *sets*). O *set* de desempate (7º) é chamado *tie-break*. Cada *set* é disputado até que uma equipe atinja 14 pontos ou, em caso de empate em 13, até que uma equipe consiga abrir dois pontos de vantagem em relação à outra. Entretanto, há uma exceção: se uma equipe tem 11 ou 12 pontos e marca um gol, que vale

3 pontos, vence o *set* mesmo que a equipe adversária tenha 13 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque. Antes do início da partida realiza-se um sorteio, com a equipe vencedora podendo escolher entre a bola (iniciar sacando) ou a meia quadra em que quer iniciar o *set*. Um saque consiste no envio da bola sobre a rede por meio de golpe realizado por um jogador posicionado próximo ao seu *backboard*, em direção ao gol adversário. A equipe do jogador que saca é chamada de equipe sacadora e a equipe que recebe o saque é chamada de equipe receptora. O tempo de duração entre um saque e um ponto é chamado de *rally*. Havendo o ponto durante o *rally*, ele é interrompido e o jogo reinicia com um novo saque, realizado pela equipe que pontuou. Sempre inicia sacando no *set* a equipe que perdeu o *set* anterior. No jogo em duplas, se a equipe do sacador vence o *rally*, ele continua sacando. Seu companheiro somente sacará quando a equipe recuperar o direito de sacar, vencendo um *rally* cujo saque foi realizado pela equipe adversária. Ao final de cada *game* ímpar (primeiro, terceiro etc.), as equipes devem trocar de meia quadra. No *tie-break*, troca-se de meia quadra após 14 pontos e 28 pontos, somando ambas as equipes. A partir daí, se o jogo continuar troca-se de lado a cada 7 pontos (somando ambas as equipes). Saídas de bola e faltas significam ponto, sendo o jogo sempre reiniciado por meio de saque efetuado pela equipe que pontuou.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: são dois objetivos: o principal é fazer a bola adentrar o gol defendido pela equipe adversária. O secundário é acertar a bola na superfície da piscina da meia quadra adversária (equipe defensora), após ter sido enviada sobre a rede, por meio de um golpe legal. Embora o objetivo de acertar a bola na água seja mais fácil de ser conquistado do que o gol, vale menos pontos. Um gol vale 3 pontos enquanto a queda da bola na piscina vale 1 ponto. Além disso, uma equipe marca 1 ponto também quando a equipe adversária comete uma falta. As faltas principais são: sacador comete dois erros consecutivos de saque (bola não ultrapassa a rede, bola é golpeada contra o próprio *backboard*; bola toca no *backboard* adversário e não entra no gol, bola vai direto para fora ou toca o teto da quadra, bola toca na superfície da água antes de entrar no gol); equipe não consegue enviar a bola sobre a rede; equipe envia a bola para fora dos limites da quadra ou para o teto; no jogo simples, bola enviada pelo jogador sobre a rede cai entre ela e a linha simples da meia quadra adversária; bola golpeada contra o *backboard* da própria meia quadra não ultrapassa a rede; equipe deixa a bola tocar a superfície da água da própria meia quadra; jogador realiza dois golpes consecutivos na bola; jogador retém ou conduz a bola ou a toca com qualquer parte do corpo; jogador toca na rede ou na meia quadra adversária; jogador invade a meia quadra oposta sobre a rede; equipe erra

a ordem de saque; jogador espirra água propositalmente no adversário. Se a bola golpeada por um jogador no saque ou durante um *rally* tocar a raquete ou o corpo do adversário ou o *backboard* e ainda assim entrar no gol, o atacante ganha 3 pontos.

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

Dinâmica do ataque: cada *rally* inicia com um saque realizado por um jogador próximo ao seu *backboard*. O saque consiste basicamente no golpe na bola com a raquete diretamente contra o gol adversário, sobre a rede (não é permitido sacar contra o próprio *backboard* visando o rebota da bola). O jogador, segurando a bola, deve soltá-la ou lançá-la ao alto e então golpeá-la com a raquete a qualquer altura. Se a bola sacada tocar no próprio *backboard* antes de ultrapassar a rede ou se tocar na superfície da água ou no *backboard* adversário (sem depois entrar no gol), o saque é considerado errado. Contudo, se a bola sacada notoriamente não tem condições de entrar no gol, mas ainda assim o recebedor a golpeia antes dela tocar na água ou no *backboard*, o jogo continua. O jogador sempre tem duas tentativas para realizar cada saque. Se errar a primeira, tenta a segunda. Se errar a segunda, o jogador perde o direito de sacar e marca-se ponto para o adversário. Se a equipe do sacador vencer o *rally*, ele continua sacando. Se perder o *rally*, o direito de saque passa à equipe adversária. Cada vez que a equipe readquire o

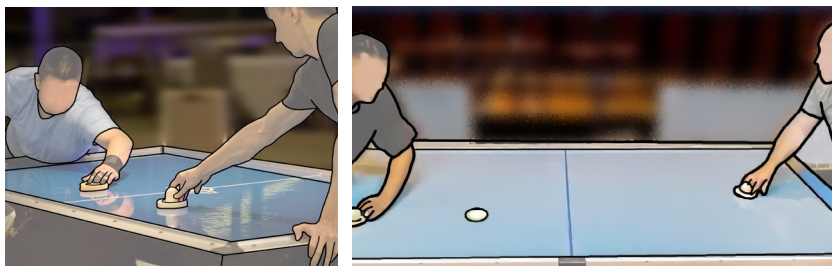
direito de sacar, saca o jogador que não sacou na posse anterior de saque. Durante o *rally*, a manipulação da bola é feita exclusivamente com a raquete e desde que seja golpeada (rebatida), sem retenção ou condução. O jogador pode golpear diretamente à superfície da água da meia quadra adversária, contra qualquer *backboard* ou contra o gol adversário, desde que a bola sempre passe sobre a rede (inclusive quando o jogador golpear contra seu próprio *backboard*, a bola deve ultrapassar a rede no rebote). No jogo simples, a bola golpeada por um jogador deve ir além da linha de simples da meia quadra adversária. Passes não são permitidos, sendo obrigatório que o jogador tente sempre golpear a bola diretamente à meia quadra contrária (sobre a rede) ou contra seu próprio *backboard*, com o rebote indo diretamente à meia quadra adversária (sobre a rede). Um jogador não pode golpear duas vezes consecutivas a bola. Se a bola tocar na rede, mas ainda assim cair na meia quadra adversária, o jogo continua (exceto no saque e, no jogo simples, se cair entre a rede e a linha simples). Sem a bola, o atacante pode se deslocar livremente. Contatos físicos não são admitidos.

Dinâmica da defesa: a defesa consiste essencialmente no posicionamento e movimentação para recepção da bola atacada pelo adversário, tendo em conta a ocupação racional do espaço para evitar o gol e paralelamente a queda da bola na superfície da água (exceto na recepção do saque, cujo único objetivo é evitar que a bola entre no gol, pois se a bola sacada tocar na superfície da

água, o saque é considerado errado). Bloqueios não são proibidos, mas como é um tanto difícil prever a trajetória da bola e a rede é alta, não são muito utilizados, compensando mais aguardar sua fase de queda para, então realizar o golpe. No caso do saque, os bloqueios são permitidos apenas no jogo em duplas. Contatos físicos não são admitidos.

JOGOS ESPORTIVOS DE TROCA, BOLA AO ALVO, MANIPULAÇÃO COM IMPLEMENTO E QUADRA DIVIDIDA

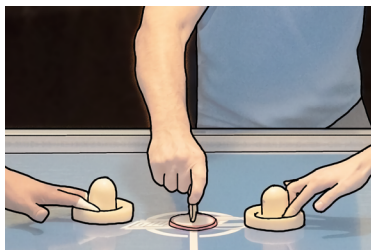
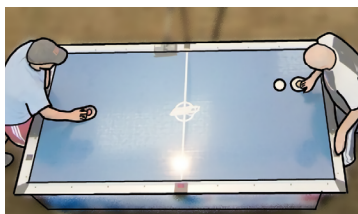
AIR HOCKEY



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o jogo é jogado sobre uma mesa retangular, com 2,44 por 1,22 metros, cuja superfície fica a aproximadamente 74 centímetros do chão. A mesa tem bordas elevadas, cantos arredondados e superfície muito lisa. Na mesa há orifícios de ventilação que ejetam ar sobre sua superfície (mediante utilização de energia elétrica), formando uma almofada de ar, fazendo com que o disco (móvil do jogo) deslize com maior facilidade, como se estivesse flutuando sobre a mesa e ao mesmo tempo ajudando a mantê-lo sobre ela. A mesa é dividida por uma linha central.

Alvo: é uma baliza, um gol, que consiste em uma abertura centralizada em cada borda de fundo, com aproximadamente 15 centímetros de largura e 1 centímetro de altura. Quando o disco adentra uma abertura (ou seja, quando um gol é marcado), cai em uma gaveta ou bandeja, para ser pego e recolocado em jogo.



Móbil e materiais: o móbil é um disco de aproximadamente 8 centímetros de diâmetro, 7 milímetros de espessura e 15 gramas de peso. Para golpear o disco, cada jogador utiliza um taco. O taco consiste em um disco com um pino central (formato semelhante ao de um chapéu redondo). Tem aproximadamente 170 gramas de peso, sua base tem 10,5 centímetros de diâmetro e bordas elevadas, com aproximadamente 3 centímetros de altura. O pino central tem aproximadamente 8 centímetros de altura,

4 centímetros de diâmetro e ponta arredondada para ficar confortável na mão.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador. Não há substituições.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que um jogador vença 4 tempos (chamados *games*) de um total de 7 possíveis. Ou seja, logo que um jogador vence seu 4º *game*, o jogo é finalizado, não sendo necessário o *game* de desempate (chamado *tie-break*) porventura ainda não realizado (vence-se por 4x0, 4x1, 4x2 ou 4x3). Cada *game* é disputado até que um jogador marque 7 gols.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *face-off*, procedimento no qual o árbitro posiciona o disco sobre o centro da mesa, soltando-o para disputa pelos jogadores. O jogador pode golpear o disco para qualquer direção, desde que não ultrapasse a linha central. O jogador que adquirir a primeira posse do disco inicia os *games* ímpares (3, 5 e 7) com o disco e o adversário inicia os *games* pares (2, 4 e 6) com o disco. Para iniciar um *game* (exceto o primeiro), basta o jogador posicionar o disco sobre a mesa e fazê-lo ultrapassar a linha central dentro de 7 segundos. Quando o jogador sofre um gol, o procedimento é semelhante, mas ele tem um total de 10 segundos entre pegar o disco da bandeja, recolocá-lo em jogo e fazê-lo ultrapassar a linha central. A ultrapassagem da linha central, em

regra, significa um golpe a gol, mas pode acontecer pela perda não intencional da posse do disco, por exemplo. Um disco sai da mesa sempre que ultrapassa as bordas, para sobre elas ou toca em sua superfície e retorna ao jogo. Se o disco sai da mesa em decorrência da natureza do jogo, é repostado pelo jogador que não o tocou por último, respeitando o mesmo procedimento de início de cada *game*. Se o disco sai da mesa em decorrência de uma ação intencional ou imprudente de um jogador, ele comete uma falta. Neste caso e em qualquer outra falta (jogador ultrapassa a linha central, jogador toca o disco com a mão ou corpo, jogador coloca o taco sobre o disco etc.), a consequência é a perda da posse do disco. Se o jogador comete uma conduta antidesportiva ou utiliza uma falta para impedir um gol adversário (bloqueia com a mão o disco que entraria no gol, por exemplo), a consequência é um tiro livre ao adversário. Neste caso, o jogador ofendido, em posse do disco, tem 7 segundos para golpeá-lo a gol, sem defesa por parte do adversário. Assim que o disco entrar no gol ou tocar na borda de fundo do defensor, este pode retornar ao jogo e golpear o disco.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o disco adentrar por completo ao gol. Se o disco ficar preso na abertura, sem adentrá-la por completo, mas estiver em posição diagonal, o gol também é válido. Contudo, se

isso acontecer e o disco estiver em posição horizontal, o gol não é válido e o defensor pode golpear o disco normalmente. Se o disco rebater no fundo ou laterais da abertura e retornar à mesa, o gol também não é válido e os jogadores continuam o jogo normalmente. As finalizações podem ser realizadas de qualquer parte da meia mesa ocupada por cada jogador, sendo permitido que o disco rebata nas bordas antes de entrar na abertura. Um gol para o adversário é contado se um jogador golpeia o disco contra a própria abertura.

Ocupação do espaço de jogo: cada jogador ocupa qualquer espaço ao redor da mesa (atrás e laterais), desde que até a linha central. Ou seja, o jogador não pode ultrapassar a linha central nem sobre, nem ao redor da mesa. Os jogadores podem tocar com o corpo ou mão e manter contato com a mesa, desde que não a desloquem e não toquem no disco (somente o taco pode tocar no disco).

Dinâmica do ataque: a manipulação do disco é feita exclusivamente com o taco. O jogador segura o taco com apenas uma mão, pelo pino ou pela borda, desde que não toque o disco com a mão. Quando pega pela borda, normalmente o faz pela parte de trás. Se o taco tocar o disco sem que o jogador o esteja segurando, o jogador comete uma falta. A partir do momento em que o disco cruza a linha central em direção à meia mesa do jogador, ele tem um máximo de 7 segundos para enviá-lo novamente à meia mesa adversária. Em posse do disco,

o jogador pode mantê-lo parado, controlá-lo (realizando golpes curtos a fim de posicioná-lo de uma melhor forma para o golpe contra o gol adversário), golpeá-lo contra as bordas, realizar fintas diversas e golpear a gol, desde que não ultrapasse a linha central, que mantenha o disco horizontal sobre a mesa e que não coloque o taco sobre o disco (ou seja, o disco somente pode ser golpeado pelas bordas externas do taco). A quantidade de golpes que o jogador pode realizar sobre o disco (e a quantidade de vezes que ele pode tocar nas bordas) é ilimitada, desde que respeitados os 7 segundos máximos de posse. O golpe contra o gol adversário pode ser direto ou com um uso de rebatidas em qualquer e quantas bordas o jogador desejar.

Dinâmica da defesa: o defensor pode se movimentar livremente na sua meia mesa. Até o limite da linha central, pode interceptar golpes adversários, recuperar bolas perdidas pelo adversário ou que voltem de um rebote após um golpe próprio. O defensor pode ainda manter o taco parado ou em movimento à frente da abertura (como um goleiro).

REFERÊNCIAS

- AGORA RN. *Pebolim humano vira solução para jogar futebol durante a pandemia*. 2020. Disponível em: <https://agorarn.com.br/esporte/pebolim-humano-vira-solucao-para-jogar-futebol-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- ALMOND, L. Reflecting on themes: a games classification. *In: THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology. 1986b, p. 71-72.
- AMATEUR LAGORI FEDERATION OF INDIA. Disponível em: <https://indialagori.com/>. Acesso em: 30 dez. 2023.
- ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE DATCHBALL. Disponível em: <https://www.datchball.com/>. Acesso em: 28 dez. 2023.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TAKRAW. Disponível em: <http://www.takraw.com.br/indexxx.php>. Acesso em: 29 abr. 2023.
- BALBINOTTI, C. A. A. O ensino do tênis de campo: o processo de aprendizagem progressiva. *In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. S. Pedagogia do desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006. p. 399-407.

- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: Machado da Costa. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BEM PARANÁ. *Curitibanos criam futebol sem contato para jogar durante a pandemia*. 2020. Disponível em: <https://www.bemparana.com.br/esportes/curitibanos-criam-futebol-sem-contato-para-jogar-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – *Educação é a Base*. Brasil: Ministério da Educação, 2017.
- BRASILIENSE DE QUEIMADA. Disponível em: <https://www.instagram.com/brasiliensedequemada/>. Acesso em: 14 mar. 2024.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. *Projeto reconhece jogo de queimada como modalidade esportiva*. 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/845110-PROJETO-RECONHECE-JOGO-DE-QUEIMADA-COMO-MODALIDADE-ESPORTIVA>. Acesso em: 14 mar. 2024.
- CANAN, F. Repensando um modelo de classificação dos jogos esportivos – uma proposta inicial. *Educación Física y Ciencia*, La Plata, v. 22, n. 1, p. 1-17, mar. 2020. Disponível em: <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCe113>. Acesso em: 30 out. 2021.
- CENTRAL DE NOTÍCIAS UNINTER. *Futebol se adapta à pandemia e surge nova modalidade: o New Fut*. 2020. Disponível em: <https://www.uninter.com/noticias/futebol-se-adapta-a-pandemia-e-surge-nova-modalidade-o-new-fut-2>. Acesso em: 31 dez. 2023.

- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAC. Disponível em: <http://www.futsac.com/>. Acesso em: 26 fev. 2023.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TEQBALL. Disponível em: <https://www.teqballbrasil.com/>. Acesso em: 03 maio. 2023.
- CONTRATAQUE / MIRIMBOL. Disponível em: https://www.facebook.com/photo/?fbid=154731570273947&set=pb.1000758519_00004.-2207520000. Acesso em: 30 set. 2023.
- DAOLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, Brasília v. 10, n. 4, p. 99-104, out. 2002.
- DEUTSCHER TURNER-BUND. Disponível em: <https://www.dtb.de/>. Acesso em: 29 dez. 2023.
- DEVÍS DEVÍS, J.; PEIRÓ VELERT, C. Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. In: BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (org.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. 5 ed. Barcelona: INDE, 2010, p. 333-350.
- ELDOPOLIS. Inventaron el metegol humano: las reglas para jugar al fútbol con distanciamiento social. 2020. Disponível em: <https://eldopolis.com/news/inventaron-el-metegol-humano-las-reglas-para-jugar-al-futbol-con-distanciamiento-social/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEVÔLEI. Disponível em: <https://www.fifutevolei.com/>. Acesso em: 24 fev. 2023.
- FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEVÔLEI. Disponível em: <https://futevoleisp.com.br/>. Acesso em: 24 fev. 2023.

- FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PADBOL ASOCIADOS.
Disponível em: <https://padbol.com/>. Acesso em:
28 abr. 2023.
- FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO. Disponível em:
<http://www.fipap.it/>. Acesso em: 02 jan. 2024.
- FLYING DISC FEDERATION OF HONG KONG, CHINA.
Disponível em: <https://hkfdf.com/>. Acesso em:
29 dez. 2023.
- FUNDORA, K. *Cubalon!!! New sport in Cuba!* 2019. Disponível
em: https://www.youtube.com/watch?v=9PtUN4_lxWM.
Acesso em: 01 jan. 2024.
- G1. *Pebolim humano substitui futebol na Argentina durante
o distanciamento imposto para conter a Covid-19.*
2020. Disponível em: [https://g1.globo.com/mundo/
noticia/2020/07/06/pebolim-humano-substitui-futebol-
na-argentina-para-manter-o-distanciamento-durante-
a-pandemia.ghtml](https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/07/06/pebolim-humano-substitui-futebol-na-argentina-para-manter-o-distanciamento-durante-a-pandemia.ghtml). Acesso em: 31 dez. 2023.
- GARCÍA EIROÁ, J. *Deportes de equipo*. Barcelona: INDE, 2000.
- GLOBAL VX. Disponível em: <https://www.globalvx.org/>. Acesso
em: 30 dez. 2023.
- GLOBO.COM. *Ketball: esporte mistura frescobol, tênis, squash
e diversão na piscina.* 2014. Disponível em: [https://
ge.globo.com/eu-atleta/noticia/2014/02/ketball-esporte-
mistura-frescobol-tenis-squash-e-diversao-na-piscina.
html](https://ge.globo.com/eu-atleta/noticia/2014/02/ketball-esporte-mistura-frescobol-tenis-squash-e-diversao-na-piscina.html). Acesso em: 29 set. 2023.
- GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. *Metodologia do ensino dos
esportes coletivos*. Vitória: UFES, 2012.
- GONZÁLEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; OLIVEIRA, A. A. B. (orgs.).
Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede

- de rebote*: badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo. 2. ed. Maringá: Eduem, 2017.
- GONZÁLEZ, F. J. Planejamento curricular na educação física escolar: diálogos com a praxiologia motriz. In: RIBAS, J. F. M. (org.). *Praxiologia motriz na América Latina – aportes para a didática na Educação Física*. Ijuí: UNIJUÍ, 2017, p. 261-290.
- GONZÁLEZ, F. J. Sistema de Classificação dos Esportes. In: REZER, R. (org.). *O fenômeno esportivo: ensaios crítico-reflexivos* Chapecó: Argos, 2006, p. 111-121.
- GRECO, P. J. Capacidade de jogo e aprendizagem tática nos modelos de ensino-aprendizagem incidental. In: NASCIMENTO, J. V.; RAMOS, V.; TAVARES, F. (orgs.). *Jogos desportivos: formação e investigação* (Coleção Temas em Movimento, volume 4). Florianópolis: UDESC, 2013. p. 485-512.
- GRÉHAIGNE, J.; RICHARD, J.; GRIFFIN, L. *Teaching and learning team sports games*. New York: Routledge Falmer, 2005.
- GRITO REGIONAL. *Pebolim Humano: Conheça as 13 regras do New Fut, modalidade esta que será implantada no futebol amador da Capital de MS*. 2020. Disponível em: <https://www.gritoregional.com.br/conheca-as-13-regras-do-new-fut-modalidade-esta-que-sera-implantada-no-futebol-amador-da-capital-de-ms/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- GOUBAK. Disponível em: <https://goubaksport.com/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

- HASTIE, P. *Student-designed games: strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development*. Champaign: Human Kinetics, 2010.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. *Fundamentos del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo*. 3. ed. Barcelona: INDE, 2005.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. La diversidad de practicas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. In: BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (org.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. 5. ed. Barcelona: INDE, 2010, p. 288-310.
- HIT BALL AUSTRALIA. Disponível em: <https://alessandro.gavello.wixsite.com/aus-hitball-fed>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- HONG KONG DODGEBEE ASSOCIATION. Disponível em: <https://hkddodgebee.org/>. Acesso em: 29 dez. 2023.
- HONG KONG DODGEBEE FEDERATION. Disponível em: <https://en.hkdbf.org/>. Acesso em: 29 dez. 2023.
- IMPOLCETTO, F. M.; GINCIENE, G. O ensino dos esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote: análise e proposta a partir da BNCC. In: REVERDITO, R. S.; GALATTI, L. R.; SCAGLIA, A. J. (orgs.). *Pedagogia do esporte: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar*. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022. p. 290-307.
- INTERNATIONAL SHUTTLECOCK FEDERATION. Disponível em: <https://www.shuttlecock-world.org/>. Acesso em: 27 abr. 2023.
- JOKGUWORLD. Disponível em: <http://jokguworld.com/index.do?language=en>. Acesso em: 27 abr. 2023.

- KETBALL. Disponível em: <http://www.ketball.com/>. Acesso em: 29 set. 2023.
- KRACHTBAL. Disponível em: <http://www.krachtbal.be/index.asp>. Acesso em: 29 dez. 2022.
- KRÖGER, C.; ROTH, K. *Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos*. São Paulo: Phorte, 2002.
- LA ASOCIACIÓN DE PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Pedagógica ADAL 040*. 2021. Disponível em: https://issuu.com/apefadal/docs/revista_pedagogica_adal_040. Acesso em: 23 dez. 2023.
- LAGORI ASSOCIATION HAYRANA. Disponível em: <https://lagoriassociationharyana.com/>. Acesso em: 30 dez. 2023.
- LAUNDER, A.; PILTZ, W. *Play practice: engaging and developing skilled players - from beginner to elite*. 2. ed. Champaign: Human Kinetics, 2023.
- LIETUVOS RITINIO SPORTO FEDERACIJA. Disponível em: <http://ritinis.lt/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- LIMA, D. T.; FRANCO, B. S.; MARQUES FILHO, J. M. V.; LIMA, V. Os esportes de rede e parede na BNCC: uma experiência de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental. *Temas em Educação Física Escolar*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 115-127, jul./dez. 2021.
- MARTÍN ACERO, R.; LAGO PEÑAS, C. *Deportes de equipo: comprender la complejidad para elevar el rendimiento*. Barcelona: INDE, 2005.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. (Coor.). *Modelos actuales de iniciación deportiva – unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen, 2009.

- MITCHELL, S.; OSLIN, J.; GRIFFIN, L. *Teaching sport concepts and skills: a tactical games approach*. 2. ed. Champaign: Human Kinetics, 2006.
- MORENO SUÁREZ, L. A.; CASTRO FIGUEIREDO, A.; LORES REAL, C. A. A história e regulamentos do cubalón. *Lecturas: Educación Física y Deporte*, Buenos Aires, a. 18, n. 187, dez. 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd187/la-historia-y-el-reglamento-del-cubalon.htm>. Acesso em: 01 jan. 2024.
- NIGBOL OFICIAL. Disponível em: <https://www.instagram.com/nigbol/>. Acesso em: 23 dez. 2023.
- ORTIZ, B. *Jogo de queimada é oficializado como modalidade esportiva no DF*. G1, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2020/12/03/jogo-de-queimada-e-oficializado-como-modalidade-esportiva-no-df.ghtml>. Acesso em: 14 mar. 2024.
- PARAGUASSÚ, C. *Esportes alterativos: contrataque, nova modalidade escolar*. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hg_THvo02Fw. Acesso em: 30 set. 2023.
- PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad*. – léxico de praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PORTAL DA FOLHA. *Pebolim humano: uma alternativa para a prática do futebol em tempos de pandemia*. 2020. Disponível em: <https://portaldafolha.com.br/2020/07/15/pebolim-humano-uma-alternativa-para-a-pratica-do-futebol-em-tempos-de-pandemia/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- RAMOS, R. *Cubalon: un nuevo juego con pelotas*. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r58mwNAAIsU>. Acesso em: 01 jan. 2024.

- RINK, J. *Teaching physical education for learning*. 5. ed. New York: McGraw-Hill, 2006.
- ROTH, K.; KRÖGER, C.; MEMMERT, D. *Jogos de rede e raquete*. São Paulo: Phorte, 2017.
- ROTH, K.; MEMMERT, D.; SCHUBERT, R. *Jogos de arremesso*. São Paulo: Phorte, 2016.
- SADI, R. S. *Pedagogia do esporte – descobrindo novos caminhos*. São Paulo: Ícone, 2010.
- SCAGLIA, A. J. *O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés*. São Paulo: Phorte, 2011.
- SEPAK TAKRAW ASSOCIATION OF CANADA. Disponível em: <https://takrawcanada.com/>. Acesso em: 29 abr. 2023.
- SKY ZONE ULTIMATE DODGEBALL. Disponível em: <https://www.youtube.com/@ultimatedodgeball>. Acesso em: 28 dez. 2023.
- SUBSOCCER. Disponível em: <https://www.subsoccer.com/>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.
- TRIBUNA EXPRESSO. *Chama-se “metegol humano”, nasceu na Argentina e é uma espécie de matraquilhos com pessoas que mantêm a distância social*. 2020. Disponível em: <https://tribuna.expresso.pt/revista-de-imprensa/2020-07-13-Chama-se-metegol-humano-nasceu-na-Argentina-e-e-uma-especie-de-matraquilhos-com-pessoas-que-mantem-a-distancia-social>. Acesso em: 31 dez. 2023.

- UGRINOWITSCH, C.; UEHARA, P. Modalidades esportivas coletivas: o voleibol. In: DE ROSE JUNIOR, D. *Modalidades esportivas coletivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 166-179.
- ULTIMATE DODGEBALL. Disponível em: <https://www.instagram.com/udodgeball/>. Acesso em: 28 dez. 2023.
- UNION INTERNATIONALE DE FUTNET. Disponível em: <https://www.futnetworld.com/>. Acesso em: 25 fev. 2023.
- UNIONE ITALIANA SPORT PER TUTTI. Disponível em: <https://www.plvhitball.it/>. Acesso em: 31 dez. 2023.
- US AIR HOCKEY ASSOCIATION. Disponível em: <https://airhockeypros.com/index.html>. Acesso em: 27 out. 2024.
- VÖLKERBALL SAARLAND. Disponível em: <https://www.youtube.com/@VoelkerballSaarland>. Acesso em: 29 dez. 2023.
- VX INTERNATIONAL. Disponível em: <https://www.vxinternational.com/>. Acesso em: 30 dez. 2023.
- WERNER, P.; ALMOND, L. Models of Games Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, v. 61, n. 4, p. 23-30, 1990.
- WORLD DODGEBALL FEDERATION. Disponível em: <https://worlddodgeballfederation.com/>. Acesso em: 27 dez. 2023.
- WORLD FOOTBAG. Disponível em: <https://worldfootbag.com/>. Acesso em: 30 abr. 2023.
- WORLD FLYING DISC FEDERATION. Disponível em: <https://wfdf.sport/>. Acesso em: 31 dez. 2023.

SOBRE O AUTOR

É doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM), mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), graduado em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) e graduado em Direito pela Universidade Paranaense (UNIPAR). 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) e coordenador do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Jogos Esportivos de Bola (CEJEB). Pesquisa e atua nas áreas da Pedagogia do Esporte, Políticas Públicas de Esporte e Educação Física Escolar, com ênfase nos jogos esportivos de bola.

título Jogos esportivos de troca de bola:
teoria geral, jogos de devolução
com os pés, jogos de acerto no
adversário e jogos de bola ao alvo

autor Felipe Canan

tipografias Bebas Neue
IBM Plex Sans Condensed
Noto Serif

número de páginas 367

Janeiro de dois mil e vinte e seis, dezoito anos da publicação
de *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz*,
de Pierre Parlebas



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



ueaeditora



A Coleção Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola apresenta 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 7 divide-se em duas partes: apresentação de uma Teoria Geral dos Jogos de Troca de Bola, explicando e embasando tal categoria; e os catálogos dos jogos de devolução com os pés (*footvolley*, por exemplo), jogos de acerto no adversário (*dodgeball*, por exemplo) e jogos de troca e bola ao alvo (*hitball*, por exemplo), subcategorias dos jogos de troca de bola selecionadas para o presente Volume.



editora
UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO