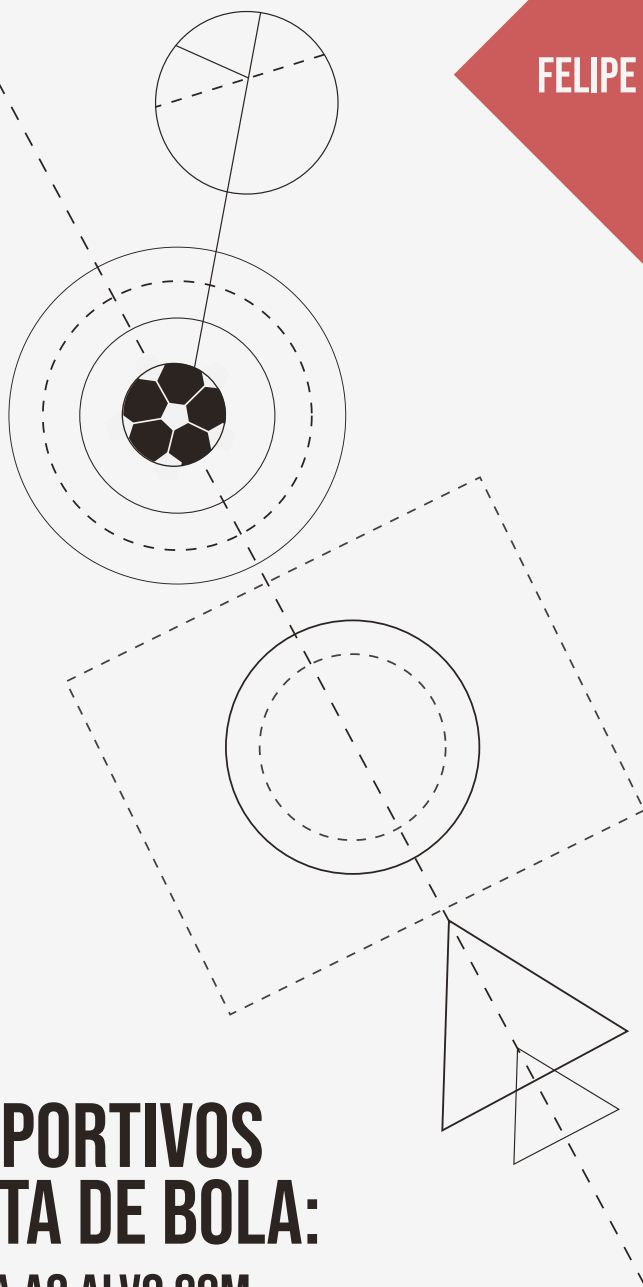


GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 4

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA:

JOGOS DE BOLA AO ALVO COM
AS MÃOS E JOGOS COM
MÚLTIPLOS ALVOS



editora
UEA

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA: JOGOS DE
BOLA AO ALVO COM AS MÃOS E
JOGOS COM MÚLTIPLOS ALVOS**

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 4

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
JOGOS DE BOLA AO ALVO COM AS MÃOS
E JOGOS COM MÚLTIPLOS ALVOS**

 *editora*
UEA

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

André Teixeira
Lucas Ramos
Marcos Rocco
Revisão

Loredane Queiroz
Khalyl Carvalho
Diagramação

Khalyl Carvalho
Finalização

Loredane Queiroz
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
2024

Canan, Felipe
Jogos esportivos de disputa de bola: jogos de bola ao alvo
com as mãos e jogos com múltiplos alvos. Guia funcional dos
jogos esportivos de bola v.4 / Felipe Canan. – Manaus (AM):
Editora UEA, 2024.
334 p.: il., color; 21 cm. [E-book]
Formato PDF

ISBN 978-85-7883-674-0

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola 3. Múltiplos alvos I. Título

CDU 1997-796.332.063

Elaborada pela bibliotecária Sheyla Lobo Mota-11/CRB 484

Editora afiliada

Associação Brasileira
das Editoras Universitárias

*editora***UEA**

Av. Djalma Batista, 3578 – Flores | Manaus – AM – Brasil
CEP 69050-010 | +55 92 38784463
editora.uea.edu.br | editora@uea.edu.br

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
Apresentação	9
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM AS MÃOS	25
<i>Angleball, versão Classic Rules</i>	27
<i>Angleball, versão Non-contact</i>	31
<i>Balonpesado</i>	35
<i>Bareg Bubble Ball (Bubblebol)</i>	40
<i>Beach Handball (Handebol de areia)</i>	46
<i>Beach Water Polo</i>	52
<i>Buzkashi (Kok-Boru ou Oglak Tartis), versão Qarajai Individual Game</i>	58
<i>Buzkashi (Kok-Boru ou Oglak Tartis), versão Qarajai Team Game</i>	64
<i>Colpbol</i>	71
<i>Czech Handball (Hazena)</i>	75
<i>Dueball</i>	81

<i>Flickerball</i>	86
<i>Handball (Team Handball ou Handebol)</i>	91
<i>Horseball</i>	97
<i>Hotball</i>	103
<i>Ignite Speedball (New Zealander Handball)</i>	110
<i>Inner Tube Water Polo</i>	116
<i>Kayak Polo (Canoe Polo ou Caiaque Polo)</i>	121
<i>Palotroke</i>	128
<i>Pass Ball</i>	134
<i>Pato</i>	140
<i>Poull Ball</i>	146
<i>Roll Ball</i>	151
<i>Sabakiball</i>	157
<i>Stand Up Paddle Ball (Sup Ball)</i>	163
<i>Stikbomball</i>	168
<i>Tapembol</i>	177
<i>Twincon</i>	183
<i>Underwater Torpedo</i>	189
<i>Water Polo (Polo Aquático)</i>	197
<i>Xeball (Bola de Jaque Mate ou Checkmate Ball)</i>	203

**JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA
DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS COM
MÚLTIPLOS ALVOS** **210**

Cimatheu (Cimaball) **212**

Fireball (FXC) **220**

Foobaskill **227**

Home Ball Football **237**

Home Ball Handball **245**

Homeball360 **253**

Kronum **259**

Omegaball **266**

*Panna Street Football 1v1 (Panna 1v1 ou
Panna Street Soccer 1v1 ou Nutmeg Street
Football 1v1 ou Meg Street Football 1v1 ou
Tunnel Street Football 1v1)* **275**

*Panna Street Football 2v2 (Panna 2v2 ou
Panna Street Soccer 2v2 ou Nutmeg Street
Football 2v2 ou Meg Street Football 2v2 ou
Tunnel Street Football 2v2)* **281**

Pelota Numantina (Numanball) **287**

Polibol **294**

*Quadball (Quidditch, Muggle Quidditch
Ou Quadribol)* **301**

Ringol **311**

<i>Satryan Ball (Satryan Ball Soccer ou Satryan Ball Soccer Game) (Indoor e Outdoor)</i>	318
REFERÊNCIAS	327
SOBRE O AUTOR	334

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

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

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

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

Para que essa construção e a consequente melhor descrição dos jogos em espécie sejam possíveis, 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; e relações de cooperação. A categorização decorrente desses critérios é apresentada no quadro 1.

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 manipulação da bola terrestre com implemento	Jogos de invasão Jogos de espaço comum	Jogos individuais Jogos semicoletivos Jogos propriamente coletivos
Jogos de troca de bola	Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo	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 de rebatida	<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 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 propriamente coletivos</p>
Jogos de alvo	<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 terrestre com implemento</p> <p>Jogos de manipulação da bola aérea com implemento</p> <p>Jogos de manipulação mista da bola</p>	<p>Jogos de campo/quadra/pista</p> <p>Jogos de mesa</p>	

Fonte: O autor

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

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

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

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

que a outra equipe tente o apanhar, não há jogo. Por essa razão é que a rebatida é o principal elemento intermediador entre as equipes e, conseqüentemente, caracterizador dessa categoria de jogos.

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

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

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

Se, por um lado, ambos os polos combinam para que o jogo seja compreendido em sua integralidade, por outro, percebe-se que o polo estrutural pode sofrer

adaptações conforme o contexto em que o jogo é praticado, ao passo que o polo funcional não. Se sofrer alterações, o jogo perde sua essência, sua funcionalidade e acaba sendo descaracterizado.

Em outras palavras, o polo estrutural concede ao jogo o seu caráter formal, oficial, próprio de competições oficiais. Mas se passar por modificações para ser adaptado a contextos recreativos ou pedagógicos, ainda assim é possível ser mantida a essência do jogo, a sua funcionalidade. Por exemplo, se, em um jogo de *basketball* utilizar-se uma bola de *football association*, há uma modificação deste elemento estrutural (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-no essencialmente em ataque, defesa, contra-ataque e defesa de contra-ataque, embora nem todas as categorias de jogos apresentam as quatro (em jogos de alvo sem interação entre adversários, por exemplo, somente há fase de ataque).

Os papéis sociomotores dizem respeito aos direitos e deveres de cada jogador no jogo, diferenciando-os ou

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

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

As regras de ação se tratam de todas as possibilidades de ação admitidas pela regra do jogo e de acordo com a fase do jogo, o papel exercido, o subpapel em que se encontra e a intenção tática objetivada pelo jogador. Ao adquirir a posse do móbil, o jogador pode, por exemplo, segurá-lo, passá-lo, lançá-lo ao objetivo etc. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns 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 etc.) e as próprias possibilidades motrizes (passes, lançamentos ou rebatidas de variados tipos, com variadas trajetórias e alturas etc.). Um glossário de termos próprios dos jogos esportivos de bola, contendo, inclusive, as regras de ação, encontra-se no Volume 1 desta Coleção.

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

Essa descrição trata os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional como categorias analíticas e descritivas e, especialmente em relação à dinâmica funcional, baseia-se nos fatores para ela determinantes (fases do jogo, papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores, intenções táticas e regras de ação). As técnicas

propriamente ditas não são descritas, pois fogem ao escopo generalista proposto nesta Coleção. Por serem muito específicas de cada jogo e, ao mesmo tempo variáveis dentro de um mesmo jogo, não são elencadas. A ideia não é descrever como o jogador deve fazer, mas o que pode fazer. O “como” seria a técnica, ao passo que o “o que” é a regra de ação. Basta, a partir do conjunto de informações relativos ao “o que”, o leitor deduzir os “comos”.

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

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

Regra igualmente aplicada para palavras em espanhol ou outro idioma.

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

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

O presente Volume especificamente dedica-se às subcategorias de jogos de bola ao alvo com manipulação de bola com as mãos e jogos com múltiplos alvos, da categoria de jogos esportivos de disputa de bola. Os jogos de bola ao

alvo com manipulação de bola com as mãos são aqueles em que a equipe tem como objetivo lançar o móbil contra um alvo vertical defendido pelo adversário, normalmente não muito pequeno e posicionado na mesma altura dos jogadores (uma baliza, popularmente chamada de gol).

Essa característica de alvo baixo e grande faz com que boa parte desses jogos apresente uma divisão de papéis entre os jogadores, surgindo a figura do goleiro para além dos jogadores de linha. Contudo, há jogos dessa categoria que, em vez da baliza, apresentam um alvo pequeno, como um buraco (ou cesto vertical) por exemplo. Neste caso, como o próprio alvo dificulta a pontuação, a existência do goleiro é mais incomum. Os principais exemplares dessa categoria de jogos são o *handball* e o *water polo*.

Os jogos com múltiplos alvos, por sua vez, são aqueles em que a equipe tem como objetivo acertar qualquer um dos alvos possíveis, normalmente com equivalência de pontuação entre eles. Há possibilidade de haver, no mesmo jogo, alvos com diferentes características (um cesto e uma baliza, por exemplo), alvos idênticos, mas em quantidade superior a 1 e à escolha das equipes a cada momento do jogo (duas balizas, podendo a equipe atacar em qualquer uma delas a qualquer momento, por exemplo) ou não apenas alvos, mas também objetivos diferentes no jogo (um alvo e a possibilidade ou necessidade de queimar – acertar a bola – os jogadores adversários, por exemplo). A forma de manipulação da bola varia de jogo para jogo, sendo bastante comum a possibilidade mista, ou seja, de uso das mãos e dos pés. A ideia é que alvos diferentes,

para serem acertados, permitem ou até exigem formas de manipulação diferente do móbil (uso dos pés para acertar um gol e das mãos para acertar um cesto, por exemplo).

Embora muitos jogos de bola à área específica apresentem também a possibilidade de pontuação por acerto da bola em um alvo (*rugby, american football* etc.), não são tratados como jogos com múltiplos alvos porque o acerto no alvo trata-se de uma pontuação subsidiária, não equivalente à chegada à área. Isso faz com que a dinâmica de ação do jogo seja prioritariamente relacionada à busca pela chegada à área e não ao alvo, diferentemente dos jogos com múltiplos alvo, que têm sua dinâmica determinada justamente pelas incertezas relativas à qual alvo/forma de pontuação a equipe buscará a cada momento. Não há um jogo com destaque de popularidade nesta categoria, mas cabe citar o *quadball*, jogo adaptado oriundo do homônimo praticado nas histórias do personagem *Harry Potter*.

Destaca-se que os jogos *bate ball, bódibol, buzkashi tudabarai, anejodi, cacheball, cestomóvil, rebotón, ringo-pica; ultimabola, ultimate ball, ultimate tak ball* (ou *ultimate taser ball*) e *vórtebal*, embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos da família de jogos de bola ao alvo com manipulação de bola com as mãos (ou alguma nomenclatura equivalente), tratam-se, até onde se conseguiu aqui averiguar, de jogos não institucionalizados (jogos antigos que nunca foram ou já não se encontram mais institucionalizados, ou jogos novos ainda não institucionalizados até o fechamento

da presente edição) e, por isso, não são componentes da amostra descritiva desta Coleção.

Jogos com múltiplos alvos não institucionalizados não foram identificados nos catálogos de internet. Por outro lado, jogos semi institucionalizados, ou seja, em fase de institucionalização, foram aqui tratados já como jogos institucionalizados e, portanto, selecionados para composição da amostra descritiva.

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM AS MÃOS

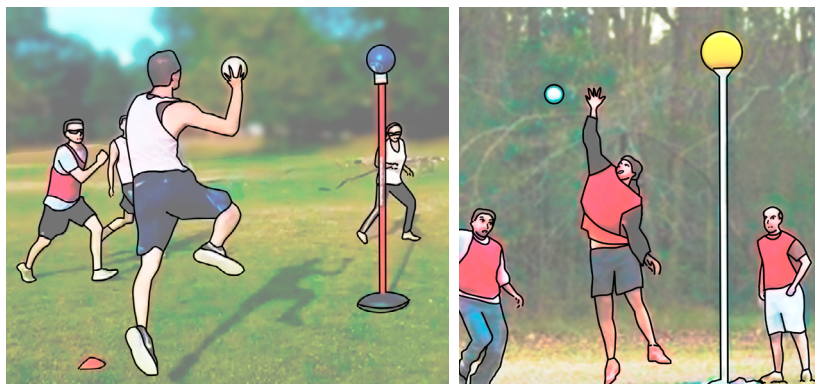
Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao alvo com manipulação de bola com as mãos. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido incluídos 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.

Optou-se por ordenar a apresentação a partir da ordem alfabética do nome dos jogos (sempre que

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

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

ANGLEBALL¹, VERSÃO CLASSIC RULES

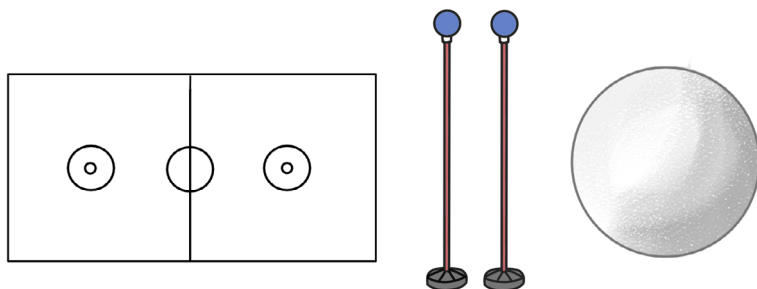


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), com qualquer tipo de superfície, dividida ao meio por uma linha central. Em cada meia-quadra, centralizado e com o centro a 5,80 metros da linha de fundo, há um círculo com 3,60 metros de diâmetro. É a área de alvo e não deve ser invadida pelos jogadores.

Alvo: é uma bola-alvo (com aproximadamente o dobro do tamanho da bola de jogo) posicionada sobre um poste com 3,05 metros de altura, no centro da área de alvo. O objetivo é derrubar a bola-alvo do poste.

1 O *anejodi* é um ancestral do *angleball*, mas não se caracteriza como um jogo esportivo contemporâneo com regras institucionalizadas.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de *handball* e maior e mais pesada que a de *field tennis*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Na versão oficial, o *angleball* é jogado por quartetos mistos. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe marque 18 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. Após os pontos, o jogo reinicia a partir de um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, de dentro da área de alvo. Quando a bola sai de quadra, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre cobrado do local.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é derrubar a bola-alvo do poste. Se a bola tocar no poste e derrubar a bola-alvo, o ponto não é válido (ou seja, a bola deve tocar a bola-alvo para que o ponto seja válido). Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, desde que fora das áreas de alvo (mas é permitido ao atacante saltar de fora da área e cair dentro dela, desde que solte a bola ainda no ar).

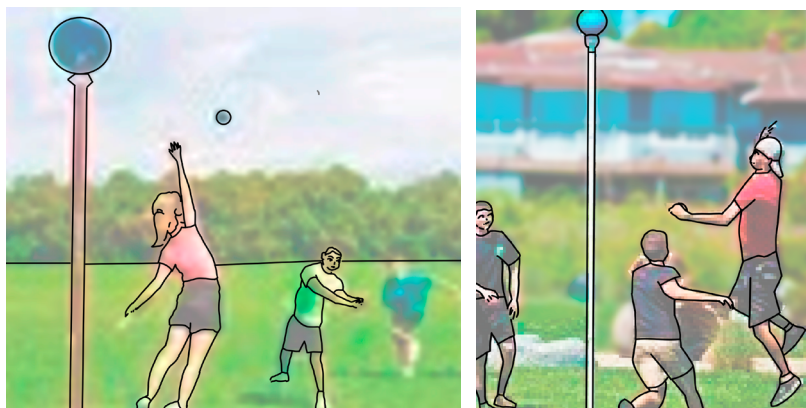
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há dois condicionantes: nenhum atacante pode adentrar a área de alvo, exceto no caso daquele que salta de fora dela e arremessa ainda no ar (se a bola parar dentro dessa área, um defensor deve repô-la em jogo no ponto mais próximo fora da área); um defensor pode permanecer, no máximo, 5 segundos dentro da área de alvo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la e conduzi-la (andar ou correr com a posse de bola). Porém, se o atacante for tocado por um defensor, deve parar e passar a bola em, no máximo, 3 segundos. Com a bola, ainda, pode arremessar, mas não se estiver marcado de perto (com um defensor próximo dele, de costas para o alvo) e/ou após ter sido tocado pelo defensor (mas se for tocado durante o arremesso, ele é válido). O arremesso

pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Quiques e passes quicados são permitidos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, contatos físicos são proibidos, exceto leves toques no atacante, que o obrigam a parar e passar a bola. Se o defensor toca um atacante que está arremessando e este acerta a bola-alvo, o ponto é validado. Os defensores podem tirar a bola das mãos do atacante, além de bloquear passes e arremessos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. Quando marcam proximamente o atacante com bola, de frente para ele e de costas para a bola-alvo, o atacante é proibido de arremessar. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

ANGLEBALL², VERSÃO NON-CONTACT

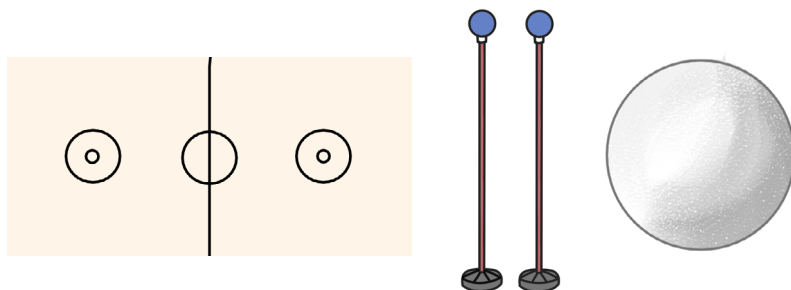


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), com qualquer tipo de superfície, dividida ao meio por uma linha central. Em cada meia-quadra, centralizado e com o centro a 5,80 metros da linha de fundo, há um círculo com 3,60 metros de diâmetro. É a área de alvo e não deve ser invadida pelos jogadores.

Alvo: é uma bola-alvo (com aproximadamente o dobro do tamanho da bola de jogo) posicionada sobre um poste com 3,05 metros de altura, no centro da área de alvo. O objetivo é derrubar a bola-alvo do poste.

2 O *anejodi* é um ancestral do *angleball*, mas não se caracteriza como um jogo esportivo contemporâneo com regras institucionalizadas.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de *handball* e maior e mais pesada que a de *field tennis*.

Quantidade de jogadores e substituições: não há quantidade oficial de jogadores, desde que seja idêntica entre as equipes e que cada uma tenha goleiro. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe marque 18 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. Após os pontos, o jogo reinicia a partir de um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, de dentro da área de alvo. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre cobrado do local.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é derrubar a bola-alvo do poste. Se a bola tocar no poste e derrubar a bola-alvo, o ponto não é válido (ou seja, a bola deve tocar a bola-alvo para que o ponto seja válido). Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, desde que fora das áreas de alvo (mas é permitido ao atacante saltar de fora da área e cair dentro dela, desde que solte a bola ainda no ar).

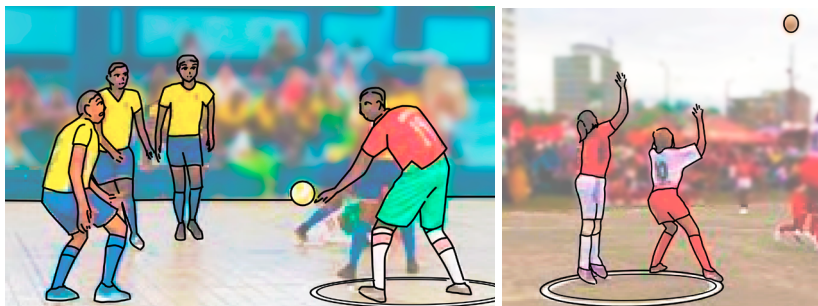
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há dois condicionantes: nenhum atacante pode adentrar a área de alvo, exceto no caso daquele que salta de fora dela e arremessa ainda no ar (se a bola parar dentro dessa área, um defensor deve repô-la em jogo no ponto mais próximo fora da área); nenhum defensor, exceto o goleiro, pode adentrar a área de alvo.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la e movimentá-la, desde que não permaneça com ela por mais de 5 segundos. Não pode se deslocar com a bola. Com ela, ainda, pode arremessar, mas não se estiver marcado de perto (com um defensor próximo dele, de costas para o alvo). O arremesso pode ser feito sem ou com salto. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.).

Quiques e passes quicados são permitidos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro de sua área, pode se deslocar mesmo estando em posse de bola.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, qualquer contato físico é proibido. Os defensores podem tirar a bola das mãos do atacante, além de bloquear passes e arremessos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. Quando marcam proximamente o atacante com bola, de frente para ele e de costas para a bola-alvo, o atacante é proibido de arremessar. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

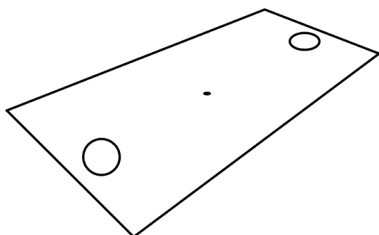
BALONPESADO



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia), com um pequeno círculo (ponto) no centro.

Alvo: é o círculo desenhado no chão, centralizado e cujo centro está a 2,4 metros de distância de cada linha de fundo, com 1,5 metros de diâmetro.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de voleibol inflada aproximadamente pela metade, pesando entre 400 e 450 gramas, apresentando facilidade de apreensão e sem capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, exceto nos 5 minutos finais de jogo, quando são proibidas. Se um jogador comete faltas violentas pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo. Um jogador que comete 5 faltas ao longo do jogo é expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 25 minutos cada para homens e 20 minutos cada para mulheres, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe realizado de fora da linha de fundo de defesa da equipe, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. Os demais jogadores podem estar em qualquer lugar da quadra. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, é reposta

a partir de um passe da linha lateral mais próxima, pela equipe que não foi a última a tocá-la por último. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe do local. Se a falta for violenta, a equipe ofendida cobra um pênalti. Para tanto, o cobrador, do seu círculo de defesa, tenta lançar a bola a um companheiro posicionado no círculo de ataque, sem interferência da defesa.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é o gol, fazendo a bola tocar dentro do círculo (alvo). O gol pode ser direto ou indireto. É direto quando a bola é lançada ou rolada e ao menos dois terços dela param ou passam por dentro do círculo (mesmo que a bola toque fora do círculo antes de tocar dentro). É indireto quando o portador da bola adentra ou toca o pé ou alguma parte do corpo no círculo, estando com bola ou a recebendo (podendo estar montado sobre o ombro de um companheiro), quando cruza o círculo com bola, desde que, enquanto está sobre o círculo, a bola também esteja (sendo segurada ou transferida para a mão que está sobre o círculo) e quando um defensor que tem uma parte do corpo sobre o círculo recebe uma bolada no corpo, exceto mãos, braços, ombros, pescoço ou cabeça. Uma bola não pode ser lançada ou rolada diretamente ao gol a partir de uma cobrança de bola fora (mas se qualquer outro jogador a tocar, o gol é válido).

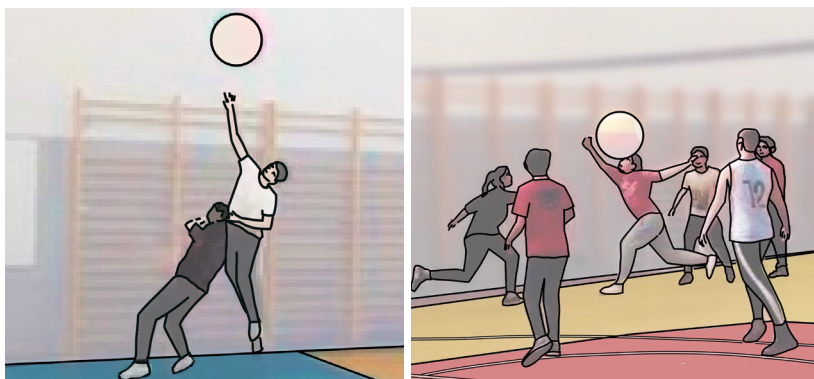
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la (deslocar-se com bola), passá-la (lançando ou rolando) e lançá-la ou apoiá-la sobre o alvo. Não pode entregar diretamente nas mãos de um companheiro. Se o atacante com bola for segurado pelo defensor, deve imediatamente parar no local e tem até 3 segundos para realizar um passe. Se estiver na sua meia-quadra de defesa, esse passe pode ser feito para qualquer direção. Se estiver na sua meia-quadra de ataque, esse passe deve ser feito obrigatoriamente para trás. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que sem contato físico intencional com os defensores. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, montar ou elevar outro atacante sem bola sobre os ombros, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes podem posicionar-se em qualquer lugar, inclusive ao redor e/ou dentro do círculo, desde que sem contato físico voluntário com os defensores.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser marcado, inclusive com contato físico. Esse contato

acontece por meio de seguradas (placagens), que podem ser feitas sobre a mão, braço ou cintura (nos ou abaixo dos ombros e no ou acima do quadril) do atacante. Ou seja, o defensor pode tentar segurar a mão, o braço ou a cintura do atacante (não o empurrar ou golpear). Se conseguir segurar, deve afastar-se ao menos 1 metro do local, dando espaço para que o atacante realize o passe. O defensor do atacante com bola pode, ainda, tentar tirar ou roubar a bola de suas mãos, bloquear passes e lançamentos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando, desde que sem contato físico intencional. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores podem posicionar-se em qualquer lugar, inclusive ao redor e/ou dentro do círculo, desde que sem contato físico voluntário com os atacantes.

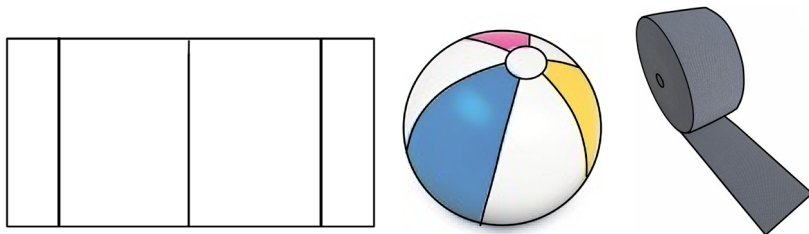
BAREG BUBBLE BALL (BUBBLEBOL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (28 a 40 por 15 a 20 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). Cada fundo do campo é continuado por 5 metros, formando uma área retangular chamada área de pontuação. A divisão entre a quadra e cada área de pontuação é feita por meio de uma linha pintada no chão e uma fita ou elástico preso entre 2 e 2,5 metros do chão.

Alvo: é a área de pontuação atrás de linha de fundo adversária e sobre a qual a bola deve tocar após ultrapassar por cima o elástico (2 a 2,5 metros de altura).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande, porém leve, com 40 a 50 centímetros de diâmetro e 80 a 140 gramas de peso (bola de festa/parque).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 a 8 jogadores (conforme o tamanho da quadra), não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso do jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final (contando os pontos marcados e os pontos de *fair play*), sendo admitido o empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um saque realizado centralizadamente de trás da linha central. Todos os jogadores devem estar sem sua meia-quadra e os defensores devem estar a, no mínimo, 3 metros do cobrador.

A bola pode ser passada ou rebatida direta sobre o elástico adversário, sendo válido o ponto, se acontecer. O jogador, segurando a bola, lança-a no ar e a rebate a qualquer altura, desde que antes de tocar o solo. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai pela linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último. O procedimento é idêntico ao de início do jogo, mas não é válido o ponto direto. Se a bola toca o chão fora da linha de fundo ou lateral da área de pontuação, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, de qualquer lugar debaixo do elástico (normalmente próximo à saída da bola). Se a bola toca o chão fora da linha de fundo ou lateral da área de pontuação, tocada por último por um defensor, a equipe atacante marca 1 ponto. Em faltas e violações, a bola é repostada do local, por meio de saque (rebatida livre) cobrado pela equipe ofendida. Se a falta ou violação é cometida pela equipe atacante dentro da área de pontuação que ataca, a equipe ofendida faz a cobrança debaixo do elástico. O pênalti ocorre quando uma falta ou violação é cometida pela defesa dentro da área de pontuação que defende e sempre que um jogador, em qualquer lugar, intencionalmente chuta ou soca a bola. O cobrador deve estar a 5 metros do elástico, os adversários devem estar posicionados sobre uma das linhas laterais, fora da área de pontuação, e os demais atacantes devem estar atrás do cobrador. Ao apito do árbitro, todos os jogadores podem se movimentar. O cobrador pode rebater direto para a zona de pontuação

ou pode passar a bola. O pênalti somente finaliza quando há o ponto, quando sai da área de pontuação, sobre ou sob o elástico, ou quando a bola é tocada por um defensor antes de tocar a zona de pontuação.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola rebatida sobre o elástico tocar a área de pontuação defendida pelo adversário. Diferentes situações geram diferentes pontuações: bola que acerta a área de pontuação, tendo sido tocada por último por um defensor, vale 1 ponto; bola que acerta a área de pontuação desde uma situação normal de jogo, vale 2 pontos (tocada por último, por um atacante); bola que acerta a parte de fora da área de pontuação (e também de fora da quadra, obviamente), tocada por último por um defensor, vale 1 ponto; bola que acerta a área de pontuação após uma cobrança de pênalti, vale 3 pontos; bola que acerta a área de pontuação, tendo sido rebatida diretamente de um tiro de saída, vale 3 pontos. Além disso, cada equipe inicia o jogo com 12 pontos de *fair play*. Se um jogador comete uma falta violenta ou antidesportiva, sua equipe perde 1 desses pontos. Se comete uma falta com excesso de violência ou antidesportividade, sua equipe perde 2 desses pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra (inclusive sobre

as áreas de pontuação), mas há alguns condicionantes: se um jogador tocar na bola estando fora da quadra, a bola é considerada fora de jogo e passa para outra equipe; se um jogador tocar na bola estando fora da área de pontuação (atrás de um dos elásticos, portanto), o jogo continua normalmente (ou seja, fora dessas áreas, a bola pode ser salva antes que toque o chão).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com qualquer parte do corpo acima da cintura, eminentemente com as mãos (uma ou duas). Contudo, se a bola toca nos membros inferiores do jogador, sem intenção, o jogo continua. Segurar/apreender a bola é proibido e tocá-la com os punhos fechados também. Dessa forma, o atacante pode rebater/tapear a bola, mas não a segurar. Pode realizar um máximo de 3 toques na bola e sempre após outro jogador tocá-la, pode realizar mais 3 toques. Quando o jogador consegue envolver a bola com o corpo, entende-se que ele ganhou a posição e, neste momento, um adversário não pode tocar na bola (exceto para bloquear o toque). Os toques podem ser para qualquer direção (inclusive contra o chão) e entre um e outro, o jogador pode se deslocar e realizar fintas (de corpo ou toque) e a bola pode quicar ilimitadamente, ou até mesmo parar ou rolar no chão. Se a bola deixa de quicar (para ou rola no chão), também deve ser levantada com um toque para qualquer direção (inclusive contra o chão), não podendo ser segurada. O atacante com bola pode também passar a bola para qualquer direção e a qualquer

distância e pode rebatê-la contra a área de pontuação, acima do elástico defendido pelo adversário. Se rebater abaixo do elástico, não faz o ponto, mas o jogo continua. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. O contato físico com um adversário somente é permitido em disputas de bola e desde que o adversário já não esteja com posicionamento definido. O contato permitido é somente lado a lado, ombro a ombro, sem empurrões, puxões ou golpes. Se a equipe estava defendendo e recupera a bola dentro da *endzone* adversária, não marca o ponto instantaneamente, mas sim, somente após a voltar à quadra e ser rebatida de volta à área de pontuação, sobre o elástico.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante pode ser marcado, desde que sem contato físico intencional. O único contato físico permitido acontece em disputas de bola e desde que o adversário já não esteja com posicionamento definido. O contato permitido é somente lado a lado, ombro a ombro, sem empurrões, puxões ou golpes. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor não pode tirar a bola do atacante, mas pode bloquear toques. Os defensores dos atacantes sem bola podem interceptar passes, flutuar, cobrir, dobrar, trocar de atacante com outro defensor e disputar bolas sem posse.

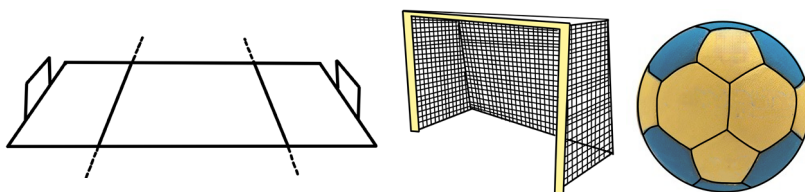
BEACH HANDBALL (HANDEBOL DE AREIA)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (27 por 12 metros), com superfície de areia. É dividida por duas linhas, chamadas linhas da área de gol, que são paralelas e posicionadas a 6 metros das linhas de fundo. A linha central, que divide a quadra em duas partes, é imaginária.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, pouco menor e mais leve que a de *handball* de quadra.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sendo 3 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso do jogo até que haja uma mudança na posse de bola, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Um jogador pode também ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após haver uma mudança na posse de bola.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 10 minutos cada, mas cada um tem pontuação contada separadamente, como no *volleyball*. No caso de um período terminar empatado, ele continua até que uma equipe marque um gol, sendo, assim, sua vencedora. É vitoriosa no jogo a equipe que vencer 2 períodos ou, no caso de empate, é vitoriosa a equipe que vencer a disputa de *shoot out*, que é uma espécie de disputa de pênaltis: o cobrador deve estar com um dos pés sobre a intersecção da linha lateral com a linha da área do seu goleiro; os goleiros devem estar com um pé sobre a linha de fundo; ao sinal do árbitro, o atacante deve passar para o seu goleiro, sem que a bola toque o chão; após o passe, os três jogadores podem se deslocar, mas o goleiro atacante não pode sair da sua área e tem um máximo de 3 segundos para arremessar

ao gol adversário ou passar ao atacante, sem que a bola toque o chão; se receber o passe, o atacante, respeitando as regras de posse de bola, deve tentar fazer o gol.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols e após a bola ter saído de quadra pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou pelo goleiro defensor, o jogo reinicia com um tiro realizado pelo goleiro, de sua área. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um tiro livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor (jogador de linha), é reposta pela equipe adversária a partir da linha lateral, próxima à quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre do local onde ocorreu, mas nunca a menos de 1 metro de distância da linha de área adversária. Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com tiro de 6 metros (pênalti) para a equipe ofendida. O cobrador deve estar com ao menos um dos pés sobre a areia e não pode pisar na linha ou invadir a área antes de soltar a bola. O goleiro pode se movimentar até 5 metros à frente da linha de fundo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo no gol. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, exceto a área do goleiro. Os gols têm diferentes valores, conforme a situação: vale 1 ponto os gols simples; valem 2 pontos os gols realizados a partir de movimentos acrobáticos ou pontes aéreas, os gols provenientes de tiros de 6 metros (pênaltis) e os gols feitos pelo goleiro.

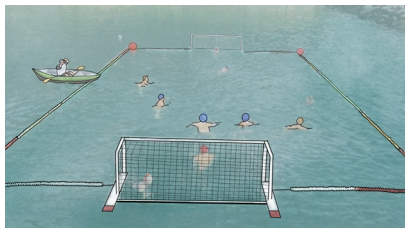
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área do goleiro (porém, o atacante pode saltar de fora da área, arremessar ao gol no ar e aterrissar dentro dela e qualquer jogador, partindo de fora da área, pode mergulhar ou lançar-se sobre uma bola que está parada, rolando ou no ar sobre a área); o goleiro não pode pegar uma bola fora da área (exceto se, antes de pegá-la, sair da área); o goleiro não pode sair da área em posse de bola, mas pode sair sem sua posse.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo,

quicá-la, rolá-la sobre a areia e realizar, no máximo, 3 passos (se, após os passos, quicar ou rolar a bola, ganha direito a mais 3 passos). Um pivoteamento (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Sem quicar a bola, o jogador pode manter a posse por, no máximo, 3 segundos (após o quique, adquire mais 3 segundos). O jogador pode rolar a bola sobre a areia. mas por, no máximo, 3 segundos. Depois que o jogador quicou a bola (quantos quiques quiser) ou rolou a bola e a segurou, não pode quicar ou rolar uma segunda vez. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Passes ao goleiro somente são permitidos se ele estiver fora da área. O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou queda, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para finalizar, mas não pode realizar jogo passivo. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parta do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Esse contato ocorre por meio do uso dos braços flexionados, controlando (percebendo a partir do tato) e acompanhando a movimentação do adversário, ou por via do tronco, em disputas por posição. Empurrões, puxões e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os defensores não podem tirar a bola do domínio dos atacantes, mas podem desarmar ou roubar a bola que está sendo quicada ou rolada. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, inclusive saltando de dentro para fora da área (neste caso, não pode defender com o pé ou perna) e pode pegar bolas que entram na área mesmo após terem sido tocadas (desviadas e não passadas) por um defensor.

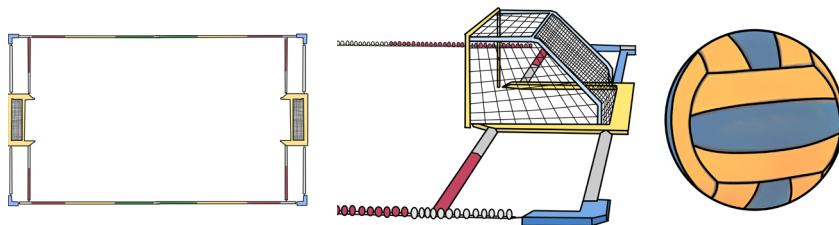
BEACH WATER POLO



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma parte retangular de um ambiente aquático natural (mar, rio, lago), com 15 por 10 metros e, no mínimo, 2 metros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há duas outras linhas, uma a 2 metros e outra a 5 metros da linha de fundo e paralelas a esta. Essas linhas formam áreas necessárias para atuação do goleiro, definição do impedimento e reposições de bola em jogo. Todas as linhas são marcadas apenas nas raias da quadra, mas não a cruzam.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 80 centímetros de altura contados da superfície da água, por 2,5 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association* em peso e tamanho, com boa aderência. Os jogadores utilizam touca de cor diferente da outra equipe.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sendo 3 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas violentas, é obrigado a tocar sua linha de fundo antes de poder continuar participando do jogo, deixando sua equipe momentaneamente inferiorizada.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada pelas equipes. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado

pelo goleiro da equipe que o sofreu, de dentro da área de 2 metros. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que foi tocada por último antes de sair. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou um defensor, exceto o goleiro defensor, é reposta a partir de um passe ou condução livre (se o cobrador deixar a bola cair sobre a água ou lançá-la para o alto, pode pegá-la novamente e conduzir) cobrado por um jogador da equipe de defesa, de dentro da área de 2 metros. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último pelo goleiro defensor, é reposta pela equipe adversária a partir de um passe livre da quina da quadra (semelhante ao escanteio do *football association*). Exceto o cobrador, nenhum atacante deve estar dentro da área de 2 metros. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso a gol do local onde ocorreu (se a infração for cometida pela defesa dentro da sua área de 2 metros, cobra-se de fora dela). Faltas cometidas pela defesa dentro da sua área de 5 metros e que impedem uma clara chance de gol ou são violentas, são punidas com pênalti para a equipe ofendida. O cobrador deve estar atrás da linha de 5 metros e o goleiro próximo ao gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra e com qualquer parte do corpo, exceto as mãos fechadas.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode estar dentro da linha de 2 metros adversária se não estiver atrás da linha bola (impedimento); o goleiro, fora da sua área de 5 metros, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a linha central.

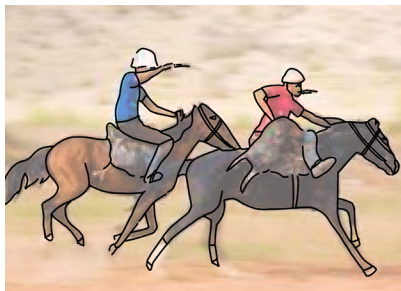
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com uma mão (proibido tocar as duas mãos simultaneamente na bola), mas não é proibido que toque outra parte do corpo. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, mas não a afundar. Pode também conduzir a bola (nadando enquanto a segura sobre ou acima da água, ou lançando-a para frente e pegando-a novamente). Com a bola, ainda, pode passar (inclusive para o goleiro) e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, exceto adentrar a área de 2 metros adversária se não estiverem atrás

da linha da bola. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe, após adquirir a posse de bola, tem limite máximo de 30 segundos para finalizar ao gol. Nenhum jogador pode impulsionar um companheiro. O goleiro, dentro da área de 5 metros, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, inclusive as duas mãos simultaneamente ou a mão fechada. Fora da área de 5 metros, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a meia-quadra.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, contato físico é permitido apenas sobre o portador da bola ou em disputas de bola. Sobre o portador da bola, o contato ocorre por meio do uso dos braços flexionados, controlando (percebendo a partir do tato) e acompanhando a movimentação do adversário, ou por via do tronco, em disputas por posição. Em disputas de bola, o contato ocorre lado a lado. Empurrões, puxões, chutes e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou conduzida pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados.

O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Se estiver fora da área de 5 metros, só pode bloquear com uma das mãos. Se estiver dentro da área de 5 metros, pode utilizar as duas mãos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro da sua área de 5 metros, pode movimentar-se livremente para defender.

BUZKASHI (KOK-BORU OU OGLAK TARTIS), VERSÃO QARAJAI INDIVIDUAL GAME³

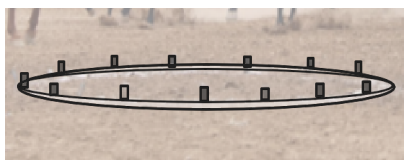
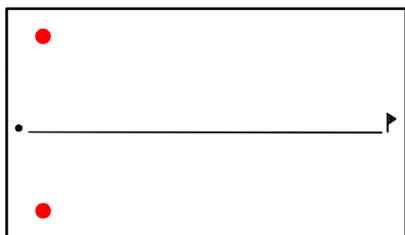


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (91,4 por 45,7 metros), em superfície macia (terra, grama, areia). O campo é dividido no sentido vertical (e não horizontal, como a maioria dos jogos esportivos) por uma linha central. Centralizada e a 9 metros da linha de fundo oposta à do alvo, há uma bandeira. O tamanho do campo, contudo, pode variar.

³ O *buzkashi* é um jogo ancestral e, a despeito de haver uma versão regrada e institucionalizada, a prática tradicional também ainda é realizada, sendo muito menos regrada e mais violenta. Formalmente, o jogo conta com três formas de prática: o *tudabarai*, o *qarajai* individual e *qarajai* coletivo. O *tudabarai* não apresenta uma versão institucionalizada. Os jogadores simplesmente disputam a carcaça do caprino, de forma que, aquele que tem a posse, tenta fugir dos demais e estes tentam roubá-la para si.

Alvo: trata-se de um círculo com 1,8 metros de diâmetro, desenhado, cavado ou levemente elevado no chão, centralizado e a 9 metros da linha de fundo contrária à bandeira.



Móbil e materiais: o móbil é uma carcaça de um caprino sem cabeça e com quatro saliências (patas) bem definidas. Ela deve ser devidamente preparada para o jogo, preenchida com algum tipo de grão e com as patas reforçadas internamente com arames, para que não se desloquem. Seu peso máximo deve ser de 9 quilos e qualquer parte superfície rígida ou pontiaguda deve ser aparada, retirada ou protegida. Um móbil feito com tecido e corda imitando o formato do caprino pode ser utilizado.

Quantidade de jogadores e substituições: o jogo é individual e deve ser disputado por, no mínimo, 3 jogadores. Todos devem estar montados em equinos.

Sempre que um jogador sai de campo (com ou sem a carcaça), deve ficar fora de jogo até o próximo período. Se um jogador comete duas faltas (leva duas advertências), é suspenso até o final do período, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se comete a terceira falta, é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que um jogador marque 3 pontos. Cada período finaliza quando um jogador consegue marcar um ponto. Não há limite de tempo para cada período e para o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo é iniciado a partir de uma disputa da carcaça posicionada entre o alvo e a bandeira. Os jogadores de cada equipe devem estar todos fora da linha de fundo, próximos à lateral do campo e equidistantes do alvo (os jogadores que ficam mais ao lado posicionam-se um pouco mais à frente que os mais centralizados). Ao sinal do árbitro, todos podem cavalgar e tentar pegar a carcaça. Nos períodos subsequentes e conseqüentemente após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a carcaça sai de campo, é repostada pelo jogador que forçou o outro a sair. O cobrador deve estar parado fora da linha e, ao sinal do árbitro, adentra o campo conduzindo a carcaça. Se ninguém forçou a saída de um jogador, deve haver uma disputa semelhante à do início dos períodos. As faltas são penalizadas com reinício de jogo pelo jogador ofendido, do

local em que ocorreu. Os jogadores ficarão a 4,5 metros do cobrador, que, ao sinal do árbitro, pode iniciar a condução da cabra que está em sua posse. Sempre que um jogador comete uma falta, recebe uma advertência.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a carcaça por completo no círculo. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar do campo, mas desde que o jogador tenha contornado a bandeira antes de finalizar.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo, mas há um condicionante: sempre que a posse da carcaça muda de jogador, este deve obrigatoriamente contornar a bandeira antes de poder finalizar.

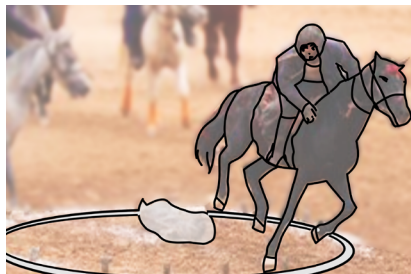
Dinâmica do ataque: a manipulação da carcaça é feita exclusivamente com uma das mãos, mas o atacante pode transferi-la de mão (exceto quando está em disputa direta contra um defensor). Para evitar ter sua carcaça tomada, pode se utilizar de deslocamentos do equino, desde que não gere risco aos demais jogadores e equino. O atacante pode se deslocar livremente em posse da carcaça, pode lançar ou depositar a carcaça no alvo, pode realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar os defensores e infiltrar, desde que os

movimentos do equino não gerem risco aos demais. Para pegar a carcaça que está no chão, o jogador pode se inclinar e assim que a tiver pegado, deve voltar à posição de montaria o mais rapidamente possível. Enquanto não estiver nessa posição, não pode ser marcado. Para pegar a carcaça, o jogador pode estar com o equino em movimento ou parado, mas se não pegar em um limite de 5 segundos desde que ficou caracterizado o início de sua tentativa, deve afastar-se ao menos 4,5 metros, permitindo que outro jogador tente. Isso também vale para o jogador que deixa a carcaça cair. Se não houver outro jogado por perto, pode tentar novamente depois de afastar-se os 4,5 metros. Enquanto um jogador tenta pegá-la, os demais devem permanecer à distância de 4,5 metros. A preferência para pegar a carcaça no chão é sempre do jogador mais próximo. Se, no momento que a carcaça está no chão, dois jogadores estão à mesma distância, a preferência é do que está de frente para linha de fundo ou da bandeira. Como o jogo é individual não há o papel de atacante sem a carcaça, mas qualquer jogador pode disputar carcaças sem posse.

Dinâmica da defesa: apenas o jogador com a carcaça pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os demais jogadores, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com a carcaça é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo entre os equinos, desde que lado a

lado, com objetivo fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, sair de campo (e conseqüentemente daquele período de jogo) ou de roubar-lhe a carcaça. Mais de um jogador pode simultaneamente marcar o atacante com a carcaça e estabelecer contato físico com seu equino, mas apenas um pode pegar a carcaça. O defensor, utilizando apenas uma mão, pode disputar e tentar roubar a carcaça do atacante. Mas somente pode tocar na carcaça e não no adversário. Se um dos jogadores em disputa da carcaça cair do equino, o jogo continua. Os demais jogadores não podem interferir na disputa da carcaça, mas podem tentar desacelerar/travar o equino atacante. É permitido ao defensor também bloquear arremessos. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da carcaça, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Qualquer movimento que coloque em risco a integridade física dos jogadores ou equinos é considerado faltoso. Um defensor pode também recuperar-se se for ultrapassado. Qualquer jogador pode disputar carcaças sem posse.

BUZKASHI (KOK-BORU OU OGLAK TARTIS), VERSÃO QARAJAI TEAM GAME⁴

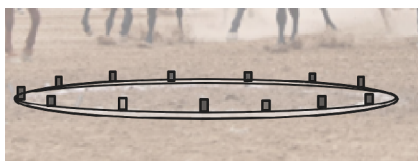
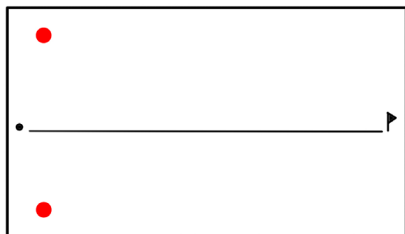


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (91,4 por 45,7 metros), em superfície macia (terra, grama, areia). O campo é dividido no sentido vertical (e não horizontal, como a maioria dos jogos esportivos) por uma linha central. Centralizada e a 9 metros da linha de fundo oposta à dos alvos, há uma bandeira. O tamanho do campo, contudo, pode variar.

4 O *buzkashi* é um jogo ancestral e, a despeito de haver uma versão regrada e institucionalizada, a prática tradicional também ainda é realizada, sendo muito menos regrada e mais violenta. Formalmente, o jogo conta com três formas de prática: o *tudabarai*, o *qarajai* individual e *qarajai* coletivo. O *tudabarai* não apresenta uma versão institucionalizada. Os jogadores simplesmente disputam a carcaça do caprino, de forma que, aquele que tem a posse, tenta fugir dos demais e estes tentam roubá-la para si.

Alvo: trata-se de um círculo com 1,8 metros de diâmetro, desenhado, cavado ou levemente elevado no chão a 9 metros da linha de fundo e de cada linha lateral. O alvo de cada equipe fica próximo da mesma linha de fundo, mas distante lateralmente do outro.



Móbil e materiais: o móbil é uma carcaça de um caprino sem cabeça e com quatro saliências (patas) bem definidas. Ela deve ser devidamente preparada para o jogo, preenchida com algum tipo de grão e com as patas reforçadas internamente com arames, para que não se desloquem. Seu peso máximo deve ser de 9 quilos e qualquer parte superfície rígida ou pontiaguda deve ser aparada, retirada ou protegida. Um móbil feito com tecido e corda imitando o formato do caprino pode ser utilizado.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 6 jogadores de linha, não havendo

diferenciação de papéis entre eles (é possível utilizar uma quantidade maior ou menor de jogadores, de acordo com o tamanho do campo adotado). Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Sempre que um jogador sai de campo com a carcaça, deve ficar fora de jogo até o próximo período. Se um jogador comete duas faltas (leva duas advertências), é suspenso até o final do período, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se comete a terceira falta, é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe marque 3 pontos. Cada período finaliza quando uma equipe consegue marcar um ponto. Não há limite de tempo para cada período e para o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo é iniciado a partir de uma disputa da carcaça posicionada no meio dos dois alvos. Os jogadores de cada equipe devem estar todos fora da linha de fundo mais próxima dos alvos e de frente para o seu respectivo alvo. Ao sinal do árbitro, todos podem cavalgar e tentar pegar a carcaça. Nos períodos subsequentes e conseqüentemente após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a carcaça sai de campo, é repostada pela equipe que não a tocou por último, do local de onde saiu. O cobrador deve estar parado fora da linha e, ao sinal do árbitro, adentra o campo conduzindo a carcaça. As faltas são penalizadas

com reinício de jogo pela equipe ofendida, do local em que ocorreu. Os jogadores ficarão a 4,5 metros do cobrador, que, ao sinal, do árbitro, pode iniciar a condução da cabra que está em sua posse. Sempre que um jogador comete uma falta, recebe uma advertência.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a carcaça por completo no círculo. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar do campo, mas desde que a equipe tenha contornado a bandeira e que realize, no mínimo, 3 passes antes de finalizar.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente pelo campo, mas há um condicionante: sempre que a posse da carcaça muda de equipe, aquela que a adquiriu, se estiver em sua própria metade do campo, deve dar a volta na bandeira antes de finalizar. Se a equipe que recuperou a posse da carcaça estiver na metade do campo adversário, não precisa contornar a bandeira (mas ainda precisa completar os 3 passes antes de finalizar).

Dinâmica do ataque: a manipulação da carcaça é feita exclusivamente com uma das mãos, mas o atacante pode transferi-la de mão (exceto quando está em disputa direta contra um defensor). Para evitar ter sua carcaça

tomada, pode se utilizar de deslocamentos do equino, desde que não gere risco aos demais jogadores e equino. O atacante pode se deslocar livremente em posse da carcaça, mas a equipe é obrigada a realizar, desde a posse da carcaça, no mínimo, 3 entregas/passes consecutivas antes de finalizar. A devolução da carcaça para o mesmo jogador que a passou somente vale como um dos 3 passes coletivos se o equino do jogador que a recebeu realizar, no mínimo, 4 passos antes da devolução. Sempre que a carcaça muda de posse entre as equipes ou que cai no chão, a contagem dos passes reinicia. O jogador pode lançar ou depositar a carcaça no alvo, pode realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar os defensores e infiltrar, desde que os movimentos do equino não gerem risco aos demais. Para pegar a carcaça que está no chão, o jogador pode se inclinar e assim que a tiver pegado, deve voltar à posição de montaria o mais rapidamente possível. Enquanto não estiver nessa posição, não pode ser marcado. Para pegar a carcaça, o jogador pode estar com o equino em movimento ou parado, mas se não pegar em um limite de 5 segundos desde que ficou caracterizado o início de sua tentativa, deve afastar-se ao menos 4,5 metros, permitindo que outro jogador tente. Isso também vale para o jogador que deixar a carcaça cair. Se não houver outro jogador por perto, pode tentar novamente depois de se afastar os 4,5 metros. Enquanto um jogador tenta pegá-la, os demais devem permanecer à distância de 4,5 metros. A preferência para pegar a carcaça no chão é sempre do jogador

mais próximo. Se, no momento que a carcaça está no chão, dois jogadores estão à mesma distância, a preferência é do que está de frente para linha de fundo ou da bandeira. Sem a carcaça, os atacantes podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com a carcaça, pedir a carcaça, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem a carcaça e disputar carcaças sem posse (respeitando as regras de preferência de pega da carcaça no chão).

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com a carcaça pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem a carcaça, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com a carcaça é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo entre os equinos, desde que lado a lado, com objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção, sair de campo (e conseqüentemente daquele período de jogo) ou de roubar-lhe a carcaça. Mais de um defensor pode simultaneamente marcar o atacante com a carcaça e estabelecer contato físico com seu equino, mas apenas um pode pegar a carcaça. O defensor, utilizando apenas uma mão, pode disputar e tentar roubar a carcaça do atacante. Mas somente pode tocar na carcaça e não no adversário. Se um dos jogadores em disputa da carcaça cair do equino, o jogo continua. Os demais jogadores não podem interferir na disputa da carcaça,

ainda que outros defensores possam tentar desacelerar/travar o equino atacante. É permitido ao defensor também bloquear passes e arremessos. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da carcaça, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Qualquer movimento que coloque em risco a integridade física dos jogadores ou equinos é considerado faltoso. Um defensor pode também recuperar-se se for ultrapassado. Os defensores de atacantes sem a carcaça podem acompanhá-los e interceptar passes, mas não podem atrapalhar de qualquer maneira seu deslocamento. Podem também realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar carcaças sem posse.

COLPBOL⁵

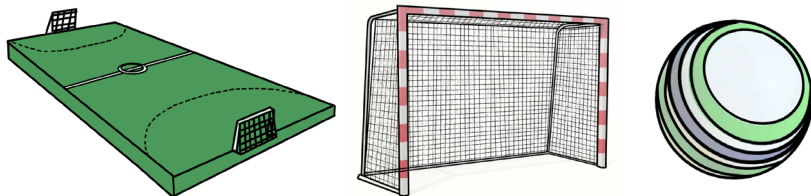


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície que permita o quique da bola. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há um semicírculo achatado, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro. A parte da frente do semicírculo fica a 9 metros da linha de fundo, ligando-se às laterais da quadra (linha pontilhada de 9 metros do *handball*).

Alvo: é uma baliza, um gol, idêntico ao do futsal e *handball*, com 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.

5 O *cacheball* é um jogo parecido com o *colpbol*, mas, embora eventualmente seja tratado como esporte em sites, não foi encontrado nenhum indício de institucionalização e nenhum documento ou mesmo site com formalização de regras. Dessa forma, até o momento de fechamento deste livro, o *cacheball* não pode ser considerado um esporte.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho próximo à de futebol, mas mais leve, bem macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Todas as reposições de bola em jogo são feitas a partir de um saque (cobrador, segurando a bola, deixa-a cair e, após o quique, a tapeia). Após os gols, o jogo reinicia com um saque do centro da quadra. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo,

tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro ou por um jogador de linha, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um jogador da equipe de defesa (incluindo o goleiro), é repostada pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações leves, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, de fora da linha lateral, no ponto mais próximo da infração. Não há pênalti.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com a parte superior do corpo, essencialmente a partir de um tapa com uma mão aberta. O atacante não pode tocar ou tapear a bola mais de uma vez sem que outro jogador a toque. Os tapas podem ser feitos sem ou com salto ou em deslocamento, mas jamais com a mão fechada. Podem ser utilizados para passe ou finalização a gol. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, tapa a gol etc.). Se a bola tocar, sem intenção, qualquer parte inferior do corpo do jogador,

conta como um toque do jogador (que não pode mais tocar na bola até que outro jogador a toque) e o jogo continua. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo e segurar a bola. Porém, o passe precisa ser feito a partir de um saque. Fora da área, respeitando as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e tapas a gol. Os defensores que marcam um atacante sem bola podem impedir que receba passes (posicionando-se na linha do passe) e que tenha progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol). Podem também flutuar, interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo se estiver dentro de sua área. Fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

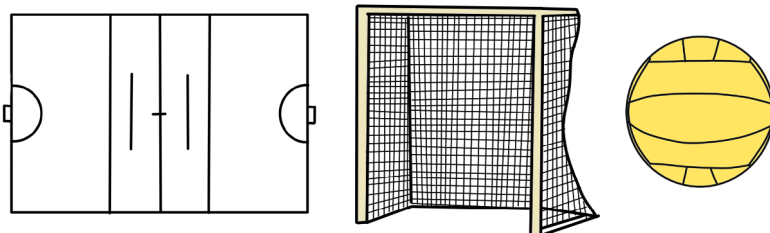
CZECH HANDBALL (HAZENA)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (45 por 30 metros), com superfície que permita o quique da bola. É dividida ao meio por uma linha central e cada metade da quadra é dividida por uma linha paralela e distante 7,5 metros da linha central, estabelecendo 3 terços de quadra. Em cada metade da quadra há também, partindo da linha de fundo, um semicírculo, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro, com 6 metros de raio. Em cada metade há, ainda, uma curta linha centralizada e a 4 metros da linha central que serve para os reinícios de jogo.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2,40 metros de altura por 2 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, similar, mas mais leve que a de *handball*, com ótima capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo obrigatoriamente 1 goleiro, 1 zagueiro (defensor), 2 meio-campistas e 3 atacantes. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 5 ou 10 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 ou 10 minutos.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe ou arremesso livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Os atacantes da equipe de ataque

se posicionam sobre a linha central e os da equipe de defesa sobre sua linha de 4 metros. Os meios campistas se posicionam sobre a respectiva linha de 7,5 metros, os defensores sobre a linha da respectiva área e os goleiros sobre a respectiva linha de fundo. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou pelo goleiro defensor, é reposta por este goleiro, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor (jogador de linha), é reposta pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações leves, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu (cobrador deve estar com um pé no solo para realizar a cobrança). Após faltas e violações mais graves, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso a gol, do local onde ocorreu (cobrador deve estar com um pé no solo para realizar a cobrança). O goleiro e o zagueiro podem defender dentro da área, mas o último não pode defender com os pés (contudo, se estiver com eles parados e a bola neles bater, a defesa é válida). Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com tiro de 6 metros (pênalti) para a equipe ofendida. O cobrador pode se deslocar para arremessar e apenas o goleiro pode defender, posicionando-se a, no máximo, 4 metros da linha de fundo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: os jogadores têm espaços predeterminados de atuação, não podendo invadir outros espaços: goleiro e zagueiro podem atuar no terço médio e defensivo, incluindo a área; os meios-campistas podem atuar no terço médio e defensivo, mas não na área. Quando a bola chega ao terço ofensivo, os meios-campistas e o zagueiro são obrigados a permanecer na parte ofensiva do terço central, somente podendo voltar à sua meia-quadra quando a bola chegar ou ultrapassar o terço central. Os jogadores de ataque podem atuar no terço médio e ofensivo, incluindo a área, mas não podem arremessar a gol de dentro dela. Os jogadores não podem invadir o território alheio, mas podem pegar uma bola que ali se encontra.

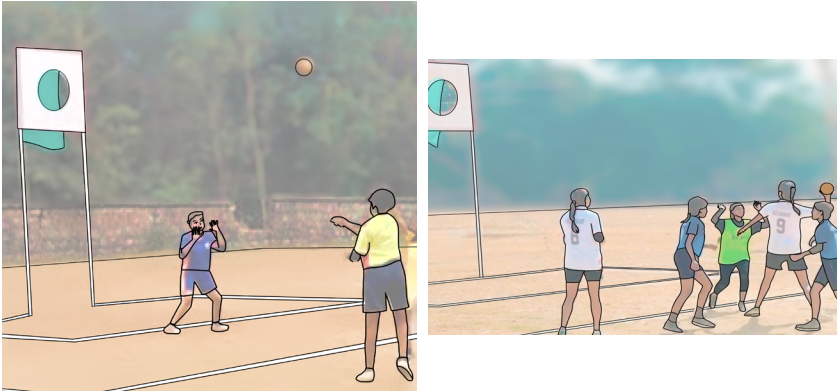
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com bola, o jogador da equipe atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e deslocar-se com ela, mas não por mais de 2 segundos. Podem também quicá-la e lançá-la acima de

sua cabeça, mas, no máximo, duas vezes (dois quiques, dois lançamentos acima da cabeça ou um de cada). Com a bola, ainda, pode passar e arremessar, inclusive para o goleiro. O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou queda, ou em deslocamento (se arremessar com queda, o atacante pode cair dentro da área; se arremessar com salto, deve aterrissar fora da área). O jogador da equipe atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os jogadores da equipe atacante podem se deslocar livremente, respeitando as restrições territoriais. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para finalizar, mas não pode realizar jogo passivo. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos jogadores da equipe defensora desejar (respeitando as restrições territoriais), inclusive com contato físico. Esse contato ocorre por meio do

uso dos braços flexionados, controlando (percebendo a partir do tato) e acompanhando a movimentação do adversário, ou por via do tronco, em disputas por posição. Empurrões, puxões e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os jogadores da equipe de defesa não podem tirar a bola do domínio dos atacantes, mas podem desarmar ou roubar a bola quicada ou lançada acima da cabeça pelos jogadores da equipe atacante. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do jogador da equipe atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do jogador da equipe atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogadores sem bola da equipe atacante podem impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe) e que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol). Podem também flutuar, interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe atacante ou de posição com um companheiro (respeitando as restrições territoriais) e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Nos bloqueios e intercepções de passes e arremessos, os jogadores podem invadir, com os braços, o território alheio, desde que não o toquem. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender.

DUEBALL

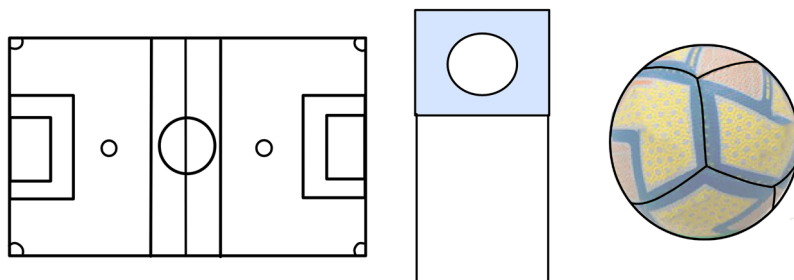


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (40 por 24 metros), com superfície que permita minimamente o quique da bola. É dividido ao meio por uma linha central e cada meio-campo tem uma linha paralela e a 2,5 metros da linha central, que serve para determinar o valor dos acertos no alvo. Em cada meio-campo, ainda, há um círculo penal centralizado e a 10 metros da linha de fundo, há duas áreas retangulares. A menor não pode ser entrada por qualquer jogador e a maior é a área do goleiro.

Alvo: é um alvo propriamente dito, que se trata de um círculo vertical (buraco) de 30 centímetros de raio posicionado no centro de uma tabela vertical de 1,20 por

1,20 cuja borda superior encontra-se a 4 metros do solo. Cada alvo fica posicionado centralizadamente sobre a respectiva linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de handball e maior e mais pesada que a de field tennis, com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois 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 passe livre a partir do meio do campo, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, com

posse para equipe que os sofreu. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada a partir de um passe livre, do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por última por um atacante, é repostada pelo goleiro adversário, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe adversária a partir da quina do campo (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu. Quando um defensor entra na grande área ou o goleiro entra na pequena área ao tentar realizar uma defesa, é marcado um pênalti. Na cobrança, o cobrador deve estar com os dois pés no círculo penal e o goleiro em sua área.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no alvo, ultrapassando-o de frente para trás por completo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar do meio-campo de ataque, desde que de fora da área do goleiro. Se o acerto for feito de arremesso à frente da linha de 2,5 metros, vale 1 ponto. Se for feito de trás dessa linha, ou seja, da área entre ela e a linha central, vale 2 pontos.

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

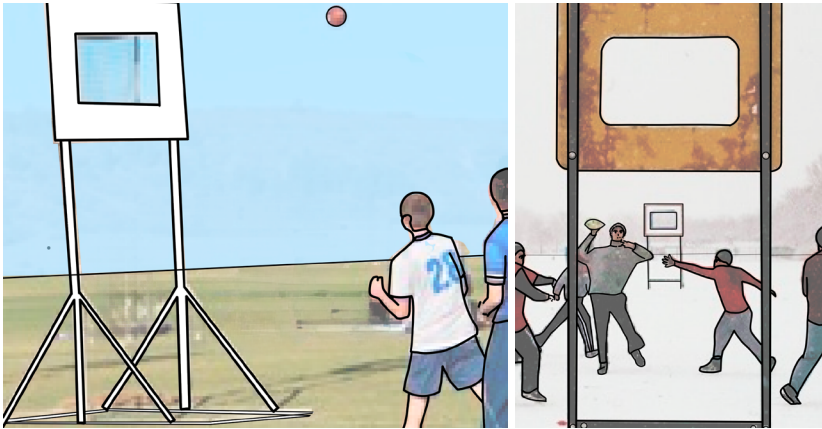
há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na pequena área (apenas o goleiro pode adentrá-la para pegar uma bola que ali parou); nenhum jogador pode entrar na área do goleiro (grande área); o goleiro não pode ultrapassar a linha central.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la e quicá-la. O atacante pode se deslocar livremente segurando a bola, mas deve passá-la, arremessá-la ou quicá-la em, no máximo, 5 segundos. Ou seja, tem um limite de 5 segundos em posse de bola. Entretanto, se realizar um quique, ganha direito a mais 5 segundos. Esse procedimento de quicar a bola e ganhar mais 5 segundos somente pode ser efetuado uma vez por posse. Se a bola tocar outra parte do corpo do jogador, desde que ele não tenha intenção de fazê-lo e não obtenha alguma vantagem, é válida. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Passes ao goleiro somente são permitidos se ele estiver fora da área. O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para

finalizar, mas se o árbitro entender que está fazendo jogo passivo, o jogo é paralisado e a bola é repostada pela outra equipe. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar o meio-campo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores não podem estabelecer qualquer contato físico com um atacante e não poder tirar a bola de suas mãos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

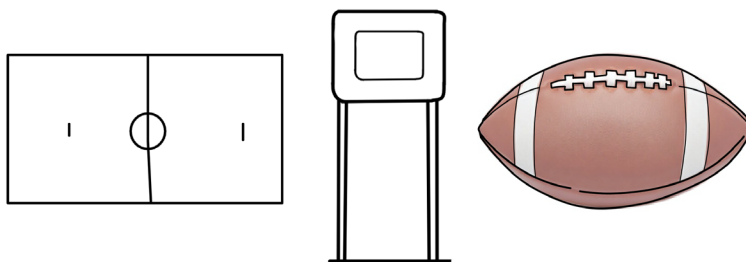
FLICKERBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (48,5 por 27,4 metros), com superfície preferencialmente macia. É dividido por uma linha central e apresenta, em cada metade, uma marca de pênalti, centralizada a aproximadamente 10 metros da linha de fundo.

Alvo: é um alvo propriamente dito, que se trata de um retângulo vertical (buraco) de 60 centímetros de altura por 90 centímetros de largura, posicionado no centro de uma tabela vertical (sem uma dimensão padronizada), cuja borda inferior se encontra a aproximadamente 1,83 metros do solo. Cada alvo fica posicionado a 4,6 metros atrás da respectiva linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola oval, com aproximadamente 29 centímetros de comprimento e peso semelhante ao da bola de futebol. Bolas de rugby ou mesmo bolas redondas também são aceitas.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Sempre que um jogador comete uma falta, é suspenso do jogo até que qualquer uma das equipes marque um ponto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 40 minutos, podendo ser em período único ou dividido em 2 períodos 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 sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra.

O primeiro passe após a posse de bola deve ser obrigatoriamente para trás ou para o lado. Os passes subsequentes podem ser para frente. O segundo período, se houver, inicia da mesma forma. Após os pontos e lançamentos errados ao alvo (uma vez que os alvos ficam fora do campo), o jogo reinicia com uma cobrança da linha de fundo. Quando a bola sai de campo, é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu. Faltas no ato do arremesso resultam em pênalti contra a equipe infratora. A cobrança é realizada a partir de um arremesso livre da marca do pênalti.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola na tabela ou no alvo (buraco), ultrapassando-o de frente para trás por completo. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar do campo. Se o acerto for na tabela, vale 1 ponto. Se a bola entrar no alvo, vale 2 pontos.

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

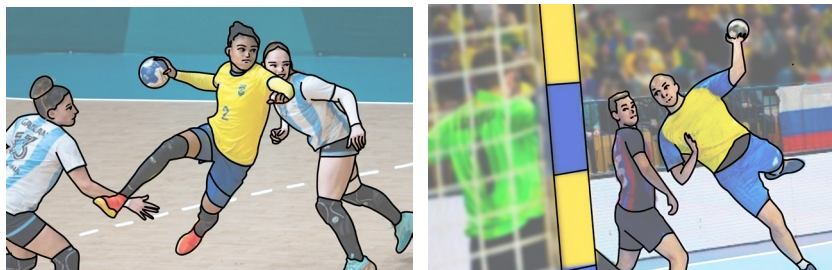
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la

com seu corpo. Com posse de bola, pode dar, no máximo, 3 passos para frente, mas não tem limite de passos para lados e para trás. Contudo, em qualquer caso, tem um máximo de 5 segundos com posse de bola. Com ela, ainda, pode arremessar e passar para qualquer direção. Entretanto, há certas diferenças entre os passes: se um passe para frente for incompleto (bola cair no chão) sem ter sido tocado por um defensor, o jogo para e é reiniciado pela equipe adversária, do local em que pegar a bola (se ela sair, é repostada do local onde caiu no chão no momento do erro adversário); se um passe para frente for incompleto devido a desvio da defesa, o jogo continua, sendo a bola disputada pelas equipes; se um passe para o lado ou para trás for incompleto por qualquer razão, a bola é disputada pelas equipes. O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar bolas sem posse (não há disputa de rebotes, pois qualquer bola lançada ao alvo, acertando-o ou não, é considerada fora de jogo, uma vez que os alvos ficam fora do campo; obviamente, bolas bloqueadas pela defesa continuam em jogo, desde que não saiam do campo).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os

defensores não podem estabelecer qualquer contato físico com um atacante. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

HANDBALL (TEAM HANDBALL OU HANDEBOL)⁶

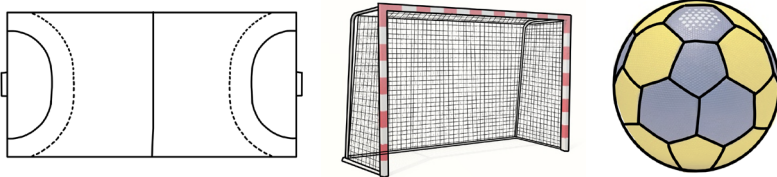


ESTRUTURA GERAL:

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

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.

⁶ O *field handball* (handebol de campo) é um ancestral do *handball*, mas não se caracteriza como um jogo esportivo contemporâneo com regras institucionalizadas.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e um pouco mais pesada que a de futebol, com ótima capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse período. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe ou arremesso livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. A equipe que reinicia após um gol deve

estar em sua meia-quadra, mas não precisa a equipe adversária estar em sua meia-quadra (mas um jogador fora de sua meia-quadra não pode interferir no lance). Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou pelo goleiro defensor, é repostada por este goleiro, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor (jogador de linha), é repostada pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso a gol do local onde ocorreu (se a infração for entre os semicírculos, cobra-se de fora do pontilhado). Faltas que impedem uma clara chance de gol são punidas com tiro de 7 metros (pênalti) para a equipe ofendida. O cobrador deve manter um dos pés sobre a marca penal até soltar a bola. O goleiro pode movimentar-se até 4 metros à frente da linha de fundo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área do goleiro (porém, o atacante pode saltar de fora da área, arremessar ao gol no ar e aterrissar dentro dela); nenhum jogador pode pegar uma bola dentro da área e o goleiro não pode pegar uma bola fora da área (exceto se, antes de pegá-la, sair da área); o goleiro não pode sair da área em posse de bola, mas pode sair sem sua posse.

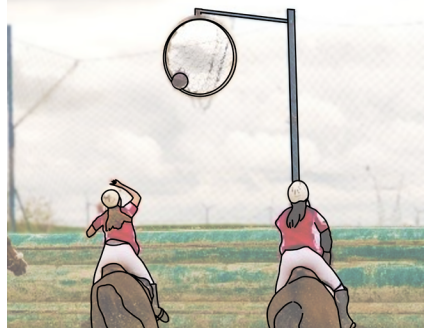
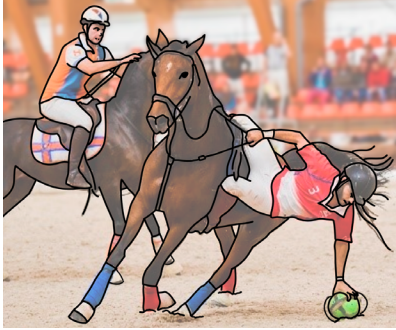
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la e realizar, no máximo, 3 passos (se, após os passos, quicar a bola, ganha direito a mais 3 passos). Um pivoteamento (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Sem quicar a bola, o jogador pode manter a posse por, no máximo 3 segundos (após o quique, adquire mais 3 segundos). Depois que o jogador quicou a bola (quantos quiques quiser) a bola e a segurou, não pode quicar uma segunda vez. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. Passes ao goleiro somente são permitidos se ele estiver fora da área. O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou queda, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se

deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para finalizar, mas não pode realizar jogo passivo, ou seja, “enrolar” o jogo sem objetividade. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Esse contato ocorre por meio do uso dos braços flexionados, controlando (percebendo a partir do tato) e acompanhando a movimentação do adversário, ou por via do tronco, em disputas por posição. Empurrões, puxões e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou quicada pelo atacante), desde que utilizando uma mão aberta. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante

com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode se movimentar livremente para defender, inclusive saltando de dentro para fora da área (neste caso, não pode defender com o pé ou perna) e pode pegar bolas que entram na área mesmo após terem sido tocadas (desviadas e não passadas) por um defensor.

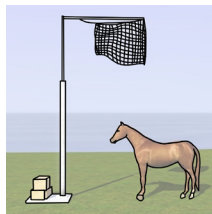
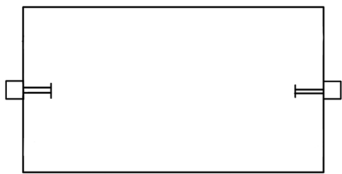
HORSEBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (60 a 75 por 20 a 30 metros), em superfície macia, dividido por uma linha central. Cada meio-campo apresenta três linhas penais, a respectivamente, 5, 10 e 15 metros de distância do alvo. Estas linhas são as marcas de cobrança de penalidades, início do jogo e reposições de bola.

Alvo: trata-se de um aro vertical posicionado a 2,5 metros de cada linha de fundo, com 1 metro de diâmetro e cuja parte inferior encontra-se a 3,50 metros do solo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais pesada que a de futebol de campo, cercada por 6 alças de couro. A profundidade deve ser suficiente para acomodar a bola por completo. Os jogadores utilizam também capacete.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas. Em faltas graves ou reincidentes, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma pegada da bola posicionada sobre a linha de 10 metros da equipe vencedora do sorteio. O jogador deve pegar a bola em meio a um galope. Se não conseguir, o próximo tentará (se nenhum dos quatro conseguir, a posse da bola passa à equipe adversária). A equipe adversária somente pode ultrapassar o meio-campo após um atacante tê-lo ultrapassado ou após o portador da bola recuar em direção à sua própria linha de fundo. No segundo tempo, inicia a equipe adversária. Após um ponto, o jogo é reiniciado a partir de um *touche*,

procedimento pelo qual um jogador da equipe que o sofreu lança, a partir da lateral, a bola sobre a linha central. Essa bola é disputada pelos demais jogadores, que se encontram, cada qual, na sua metade do campo, à distância de, no mínimo, 7 metros do cobrador. O *touche* não conta como um dos 3 passes necessários antes do arremesso. Quando a bola sai pela linha lateral, é reposta pela equipe que não a tocou por último, do local de onde saiu (se for no meio-campo de defesa) ou de frente para linha central (se for no meio-campo de ataque). Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é resposta pela equipe adversária centralizadamente da área entre a linha de fundo e a linha penal de 15 metros. Se, antes de sair pela linha de fundo, a bola for tocada por último por um defensor, é reposta pela equipe adversária a partir do centro do campo. As faltas são penalizadas com penalidades. A penalidade 1 (faltas em ato de arremesso e/ou graves) é cobrada logo atrás da linha penal de 5 metros, com o equino parado, diretamente para o alvo e sem defesa. A penalidade 2 pode ser feita da linha penal de 10 ou 15 metros, à escolha do cobrador. Da linha de 10 metros, é direta ao alvo. Da linha de 15 metros é um passe. Em ambos os casos, os defensores ficam entre o alvo e a linha de 5 metros e podem defender. A penalidade 3 é cobrada com um passe do local em que a infração ocorreu, se cometida pela equipe em seu meio-campo, ou da linha central, se cometida pela equipe no meio-campo adversário.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar por completo o alvo, de frente para trás. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar do campo, desde que, antes, a equipe realize, no mínimo 3 passes com, no mínimo, participação de 3 companheiros diferentes.

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

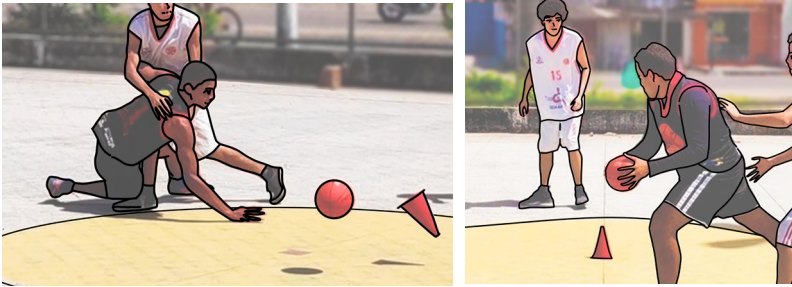
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com uma ou duas mãos, a partir da bola em si ou das alças. Para pegar uma bola que está no chão, o jogador deve realizar um procedimento chamado *ramassage*. Consiste na pegada da bola com o equino em movimento contínuo. Se não conseguir pegá-la, deve afastar-se 5 metros dela, permitindo que outro jogador tente. Se não houver outro jogado por perto, o primeiro pode tentar uma nova *ramassage* depois de ter se afastado. Enquanto um jogador tenta pegá-la, os demais devem permanecer a uma distância de 5 metros. A preferência para *ramassage* é sempre do jogador mais próximo à bola. Se, no momento que a bola toca o chão, dois jogadores estão à mesma distância, a preferência é do que está de frente para linha de fundo adversária. Quando em posse de bola, o jogador pode manter a posse por até 10 segundos, inclusive se deslocando

(conduzindo bola). O atacante pode também passar a bola, entregá-la a um companheiro ou arremessá-la ao alvo. Antes de finalizar, a equipe é obrigada a realizar, no mínimo 3 passes envolvendo, no mínimo, 3 companheiros diferentes. Se a defesa tocar na bola, a contagem dos passes continua. Se a defesa adquirir a posse de bola ou se a bola cair no chão, a contagem dos passes é zerada. Os atacantes podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar os defensores e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição lado a lado com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar rebotes e bolas sem posse (respeitando a *ramassage*). Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo entre os equinos e/ou os jogadores, com o objetivo de fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção ou de roubar-lhe a bola. Para tanto, o

defensor pode colocar seu equino lado a lado com o do atacante, mas não desde que o ângulo do equino defensor seja inferior a 45 graus em relação ao equino atacante. O defensor também pode estabelecer contato ombro a ombro com o atacante, desde que não o puxe, agarre, empurre ou golpeie. Também não pode colocar o braço à frente do atacante. É permitido ao defensor bloquear passes e arremessos e pegar a bola da mão do atacante. Se houver uma disputa de bola entre dois jogadores, ambos podem segurar a bola com apenas uma mão, não podendo trocá-la. Os demais jogadores não podem interferir na disputa. Se a disputa for inconclusiva, a equipe de defesa adquire o direito à cobrança de uma penalidade 3. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Qualquer movimento que coloque em risco a integridade física dos jogadores ou equinos é considerado faltoso. Um defensor pode também recuperar-se se for ultrapassado. Os defensores de atacantes sem bola podem acompanhá-los e interceptar passes, mas não podem atrapalhar de qualquer maneira seu deslocamento. Podem também realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

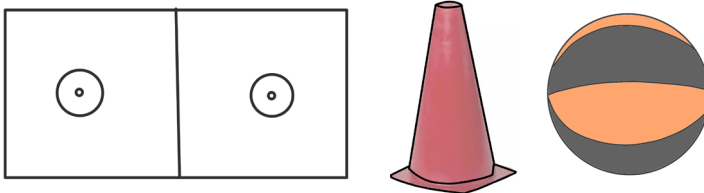
HOTBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (mínimo 25 por 15 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizado e a 3 metros da linha de fundo, um círculo com 3,2 metros de diâmetro (zona de ponto) (a parte do círculo mais próxima da linha de fundo é que deve estar a 3 metros desta). Os círculos dos garrafões do *basketball* podem ser utilizados.

Alvo: é um pequeno cone de aproximadamente 23 centímetros posicionado no centro de cada zona de ponto.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena (mini) de *basketball* ou semelhante (tamanho e peso equivalente a uma bola de *handball*).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 3 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse período. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo ou não entrar um substituto em seu lugar (a critério do árbitro, de acordo com a quantidade de reincidências ou intensidade da falta).

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos. Cada tempo dura 15 minutos ou até que uma equipe marque 30 pontos. A equipe que vencer os dois tempos, vence o jogo. Se um tempo terminar empatado, vence o jogo a equipe que vencer o outro tempo. Se ambos os tempos terminarem empatados ou se cada equipe vencer um tempo, joga-se um tempo extra de 5 minutos ou até que uma equipe marque 15 pontos. Se o empate persistir, joga-se mais um tempo extra com morte súbita (quem marcar o primeiro ponto, vence).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre para trás, a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio.

O passador deve estar pouco atrás do centro da quadra e o receptor, que deve estar logo à frente da zona de ponto. Os defensores devem estar atrás da linha central e somente podem ultrapassá-la após a bola chegar nas mãos do receptor. Se, entre passe e recepção, a bola tocar no chão ou em qualquer outro atacante, a equipe comete uma violação e a bola é repostada pela equipe adversária. No tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada a partir de passe livre do local em que saiu, pela equipe defensora. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada por meio de passe livre realizado pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Quando acontece uma bola presa entre dois adversários sem definição de posse por 5 segundos, o jogo é parado e eles a disputam por meio de uma *champion race*. Todos os jogadores permanecem atrás de suas linhas de fundo e a bola fica no centro da quadra. Ao sinal do árbitro, os dois jogadores que participaram da bola presa podem correr e tentar pegar a bola (a partir do momento em que um deles tocou na bola, o jogo continua normalmente) Após faltas e violações simples, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre realizado na parte de fora da intersecção entre linha lateral e linha central.

Faltas diretamente relacionadas a uma chance de ponto (uma bola defendida com o pé ou defensor pisa na zona de gol, por exemplo) são punidas com pênalti para equipe ofendida. O cobrador deve estar atrás da meia-quadra e realizar a cobrança antes de ultrapassá-la. A bola deve ser lançada rolando e o ponto só é válido se derrubar o cone sem estar quicando (ou quicando a uma altura mínima). Um defensor pode ficar na parte de trás da zona de gol, mas apenas para apanhar a bola, sem interferir na cobrança. Os demais jogadores devem estar atrás da linha central, sem interferir na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é, com a bola, derrubar o cone adversário. Os lançamentos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da zona de gol (contudo, o jogador pode se projetar sobre ela, desde que não a pise).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, exceto adentrar às zonas de gol.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Contudo, se a bola tocar no

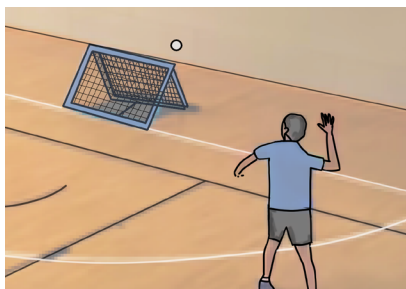
pé/perna sem intenção e se não interferir diretamente na situação, o jogo continua. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la (com um braço estendido e mão aberta com contato sobre o peito do defensor), conduzi-la (pode correr livremente com bola), passá-la e lançá-la contra o cone (lançando, rolando etc.). O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.). Se o atacante com bola sofrer uma placagem (for segurado ou derrubado por um defensor), pode tentar se livrar (desde que seus movimentos não gerem risco à integridade física do defensor) ou pode passar a bola. Se, ao placar, o defensor impedir o atacante de passar a bola ou em qualquer caso em que o defensor segura a bola simultaneamente ao atacante (em pé ou caídos), ambos disputam a bola, sem a interferência de qualquer outro jogador. Contudo, os demais jogadores podem se posicionar ao redor daqueles que disputam a bola e, inclusive, se abraçar lateralmente em busca de impedir a aproximação de jogadores adversários. Se a posse se manter indefinida por 5 segundos, o jogo é parado e a bola é disputada pelos dois adversários envolvidos por meio da *champion race*. Se o atacante for segurado ou derrubado pelo defensor e, tendo condições de passar a bola, não o fizer, outros jogadores (companheiros ou adversários) podem tentar tirar-lhe a bola. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar

posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da zona de gol) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. A marcação dos jogadores com e sem bola pode ser realizada com contato físico, mas ele é diferente em cada caso. Para gerar um contato com o atacante com bola, o defensor deve estar adotando uma marcação tipo “T”, ou seja, com os braços lateralmente abertos. Para gerar um contato com um atacante sem bola, o defensor deve estar adotando uma marcação tipo “X”, com os braços cruzados à frente do peito. O contato físico contra atacantes sem bola, assim, ocorre somente a partir de obstruções. O contato físico contra o atacante com bola ocorre por meio do uso de *tackles* (placagens), pelos quais o defensor pode segurar o atacante entre o quadril e os ombros (pode segurar sobre ou sob os braços ou um dos braços) ou derrubar o atacante, desde que, ao derrubar, o defensor caia para trás (sobre suas próprias costas), com o atacante sobre si (derrubada *bed*, em forma de cama). Enquanto placa, o defensor pode segurar/imobilizar o atacante e/ou disputar a bola, mas não pode sacudir/movimentar o atacante.

Assim que o atacante passar ou soltar a bola ou tiver sai bola retirada opor outro jogador, o defensor deve soltá-lo. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e lançamentos ao cone. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo), flutuando ou mantendo-se logo à frente da zona de gol. Podem escorar, interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras e esquivarem-se de corta-luzes. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

IGNITE SPEEDBALL (NEW ZEALANDER HANDBALL)⁷



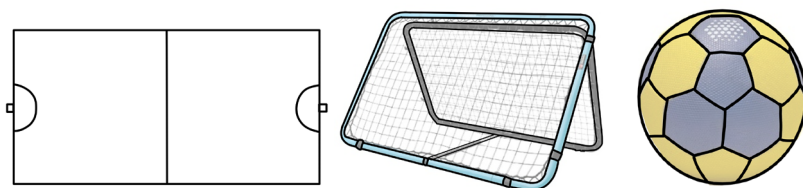
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (30 por 15 metros), com superfície que permita o quique da bola. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizado

⁷ Existe muita confusão a respeito do nome *speedball* ou *speed ball*, pois ele se aplica a vários jogos. Além do aqui apresentado, há o *speedball* oficial, que trata-se de um jogo de troca de bola jogado com raquete, objetivando acertar uma pequena bola presa por uma corda a um poste; o *speed ball-arg*, jogo esportivo de disputa de bola também apresentado neste livro/coleção, que apresenta certas semelhanças ao *ignite speedball*; o *american speedball* (também chamado apenas de *speedball*), que trata-se de um jogo popular e pedagógico norte-americano que carece da característica de institucionalização e que, por isso, apresenta muitas variações de regras; o *club speedball*, que é um jogo semi institucionalizado, praticado nos Estados Unidos, com semelhanças aos jogos de *touch* e também apresentado neste livro/coleção; e a versão do paintball chamada de *speedball*. Neste caso, contudo, normalmente apresenta o “paintball” em seu nome, com ou sem parênteses: *speedball paintball* ou *speedball (paintball)*.

e partindo da linha de fundo, um semicírculo de 3 metros de raio, chamado de área proibida, à qual os jogadores não podem adentrar.

Alvo: é a tela elástica de um quadro de remissão ou remissivo ou de rebote, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo. Trata-se de um quadro metálico retangular com aproximadamente 1,48 de largura por 0,91 metros de altura e inclinação de pouco menos de 90 graus para trás, com a tela elástica no centro.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, podendo ser a mesma ou semelhante à de *handball*, com ótima capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. Os demais períodos iniciam da mesma forma. Após os gols, um jogador da equipe que o sofreu sai de quadra, toca a bola no quadro remissivo e passa a bola para um companheiro. Quando a bola sai de quadra ou em faltas ou infrações, é reposta do local, por meio de um passe realizado após o cobrador tocar (apoiar) a bola no solo. Após faltas ou violações, a cobrança é feita do local, pela equipe ofendida. Após saídas de bola, a cobrança é feita pela equipe que não a tocou por último. Todas as cobranças devem ser realizadas por meio de passe, não sendo permitido o arremesso direto à tela.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola rebater na tela e tocar no chão dentro da quadra e fora da área proibida, antes que a equipe adversária consiga segurá-la. Cada vez que isso acontece, a equipe marca um ponto ou gol. O arremesso pode ser realizado em qualquer uma das telas e de qualquer lugar da quadra, exceto de dentro da área proibida. Contudo, o jogador pode saltar de fora dessa área, arremessar no ar e cair dentro, saindo dela o mais rápido possível e não interferindo na sequência do lance enquanto não sai. Se a bola toca no quadro, não é válida e a bola passa para equipe adversária.

Se a bola, após tocar na tela, toca primeiro dentro da área proibida ou fora da quadra, não é válida e passa para a equipe adversária. Se a bola, após tocar na tela, toca um jogador da equipe que arremessou ou se um jogador atrapalha a recepção da outra equipe, não é válida e a bola passa para a outra equipe. Se a bola, após tocar na tela, toca um jogador adversário e, sem que este consiga o domínio, vai ao chão, o ponto é válido (se, após tocar no jogador, um companheiro dele pegar a bola antes que toque o solo, não é ponto). Após receber o arremesso da equipe adversária, a equipe receptora pode imediatamente arremessar a bola na mesma tela, se desejar. Contudo, após um reinício de jogo depois de um ponto, nenhuma equipe pode arremessar à tela onde o ponto foi feito enquanto a bola não cruzar a linha do meio (não precisa cruzar logo com o passe de cobrança). Após a bola cruzar a linha, qualquer equipe pode arremessar em qualquer tela.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: nenhum jogador pode entrar na área proibida (exceto o atacante que salta de fora da área, arremessa no ar e aterrissar dentro).

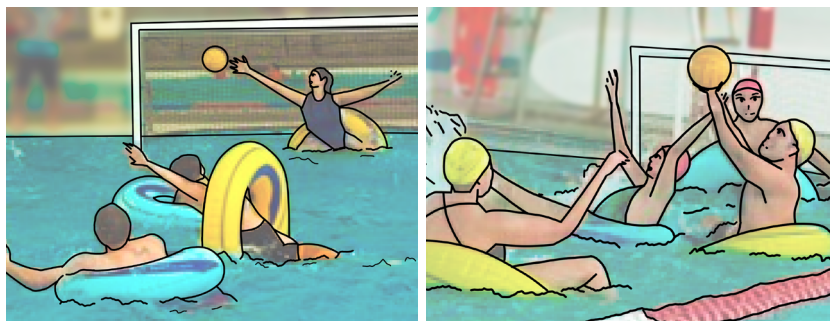
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés e pernas (abaixo do joelho). Com bola, o atacante pode

segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e realizar, no máximo, 3 passos. Um pivoteamento (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) conta como um passo. Contudo, o jogador não pode ficar em posse de bola por mais de 3 segundos. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar, sem ou com salto, ou queda, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Não é permitido contato físico com o adversário e tampouco atrapalhá-lo na recepção da bola após um arremesso na tela. A qualquer momento o ataque pode mudar a direção da jogada, atacando qualquer uma das telas.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Na marcação do atacante com bola, os defensores devem manter-se a, no mínimo, 3 passos de distância. Na marcação dos atacantes sem bola, os defensores podem estar mais próximos, desde que sem contato físico. O defensor do atacante com bola pode bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe),

tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Sempre que uma bola é arremessada à tela pela equipe adversária, os defensores assumem uma posição de expectativa para o rebote. Se pegá-lo, passam a ser imediatamente atacantes, podendo arremessar a bola na mesma tela ou passar a bola em busca de atingir a mesma tela ou a outra.

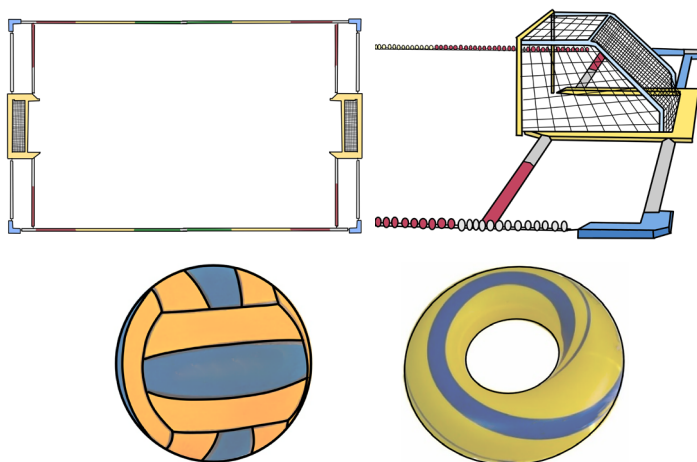
INNER TUBE WATER POLO



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular (20 a 30 por 10 a 20 metros), com, no mínimo, 1,50 metros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há duas outras linhas, a 2 metros e paralela à da linha de fundo. Ela delimita a atuação do goleiro e jogadores de linha. Todas as linhas são marcadas apenas nas bordas ou raias da quadra, mas não a cruzam.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association* em peso e tamanho, com boa aderência. Os jogadores utilizam touca de cor diferente da outra equipe. Todos os jogadores devem estar sentados no meio (buraco) de boias redondas (formato de rosquinha) para participar do jogo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido empate. No caso de empate, é disputado um tempo extra de 7 minutos. Se o empate persistir, há disputa de pênaltis, da distância de 8 metros do gol.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada pelas equipes. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pelo goleiro da equipe que o sofreu, desde que ambas as equipes estejam por completo em sua respectiva metade da quadra. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral ou de fundo, é reposta a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que saiu. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer ao menos a metade da bola adentrar o gol. Se o jogo for misto, gols feitos por mulheres valem 2 pontos e gols feitos por homens valem 1 ponto. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, exceto a área de 2 metros ofensiva, desde que o jogador não caia da boia durante ou logo após o arremesso.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum atacante pode entrar na área

de 2 metros ofensiva; apenas um defensor, além do goleiro, em cada momento do jogo, pode adentrar a área de 2 metros defensiva.

Dinâmica do ataque: todos os jogadores devem estar sentados no buraco da boia, em posição horizontal. Se cair da boia, não pode tocar na bola. A manipulação da bola é feita principalmente com uma ou duas mãos, mas não é proibido que toque outra parte do corpo. Contudo, o atacante não pode mantê-la dentro do tubo, prensada em seu corpo. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo/boia, mas não a afundar. Pode também conduzir a bola (nadando enquanto a segura sobre ou acima da água ou lançando-a para frente a pegando-a novamente). Com a bola, ainda, pode passar (inclusive para o goleiro) e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, exceto adentrar a área de 2 metros adversária. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Nenhum jogador pode tocar o fundo da piscina ou nas bordas (exceto quando em nada interfere no jogo). O goleiro pode se sentar na boia em qualquer posição, mas não pode participar do jogo se estiver ou se impulsionar no chão ou na borda. Também não pode tocar na bola sem estar na boia. Com bola, ele não pode lançar à frente da meia-quadra.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, contato físico é permitido apenas sobre o portador da bola ou em disputas de bola. Sobre o portador da bola, o contato ocorre por meio da boia ou do corpo, desde que realizado abaixo do pescoço. Golpes e excesso de violência são proibidos. Derrubar intencionalmente o adversário da boia também é proibido. Em disputas de bola, o contato ocorre lado a lado. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou conduzida pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro da sua área de 2 metros, pode movimentar-se livremente para defender.

KAYAK POLO (CANOE POLO OU CAIAQUE POLO)

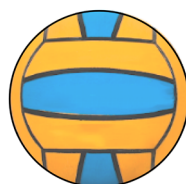
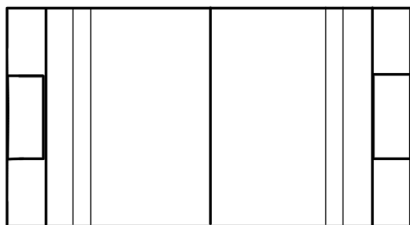


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou ambiente aquático natural com águas paradas) retangular (35 por 23 metros), com, no mínimo, 90 centímetros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há duas outras linhas, uma a 4 metros e outra a 6 metros da linha de fundo e paralelas a esta. Essas linhas formam áreas necessárias principalmente para definição e cobranças de faltas. Todas as linhas são marcadas apenas nas bordas ou raias da quadra, mas não a cruzam.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1 metro de altura por 1,5 metros de largura, posicionado centralizadamente e 2 metros acima de cada linha de fundo. Ou seja, a distância entre a superfície da água e o travessão

de baixo é de 2 metros, fazendo com que o gol fique posicionado no alto, acima da altura dos jogadores.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association* em peso e tamanho, com boa aderência. Todos os jogadores devem estar sentados em caiaques e segurando remos duplos (com duas pás, uma em cada ponta do cabo) para participar do jogo. Os jogadores usam também capacetes com máscaras faciais e proteção de tronco (colete salva vidas).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de

papéis entre eles. Contudo, quando a equipe está sem a posse de bola, o jogador que está mais próximo do seu gol, aproximadamente a 1 metro dele e de frente para a quadra, assume a função de goleiro, não podendo ser tocado pelos atacantes. Qualquer jogador pode assumir esse papel quando a equipe está na defesa. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas violentas, pode ser suspenso por 2 minutos de jogo ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse período. Reincidência ou excesso de violência gera expulsão do jogador, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar com seu caiaque tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada por apenas um jogador de cada equipe, que não pode receber qualquer auxílio (impulso, por exemplo) dos seus companheiros. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da linha central. Quando a bola sai de quadra por uma linha

lateral, é reposta a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que foi tocada por último antes de sair. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta a partir de um passe livre cobrado por um jogador da equipe de defesa com seu caiaque sobre a linha de fundo. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta pela equipe adversária a partir de um passe livre da quina da quadra (semelhante ao escanteio do *football association*). Após faltas e violações leves, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu. Se a falta for mais grave e cometida pela defesa fora da sua área de 6 metros, a equipe ofendida cobra um arremesso livre, do local. Faltas cometidas pela defesa dentro da sua área de 6 metros e/ou, mesmo que fora dela, que impedem uma clara chance de gol, são punidas com pênalti para equipe ofendida. O cobrador deve estar atrás com seu corpo atrás da linha de 4 metros e o goleiro próximo ao gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer ao menos a metade da bola adentrar o gol. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra.

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

Dinâmica do ataque: todos os jogadores devem estar sentados em seu caiaque. Se cair ou virar o caiaque, o jogador é obrigado a sair de jogo pela sua linha de fundo, com todo o equipamento (caiaque, remo etc.), não podendo participar do jogo até reentrar no mesmo. A manipulação da bola é feita principalmente com uma mão, mas é permitido utilizar o remo para pegá-la e para bloqueios de passes e arremessos, desde que não gere qualquer risco aos demais jogadores. Tentar tocar, com o remo, uma bola que está na mão ou ao alcance da mão de outro jogador, por exemplo, é proibido. Contatos intencionais entre os remos também são proibidos. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo/caiaque, mas não a afundar. Pode também conduzir a bola (remando com uma mão enquanto a segura ou lançando-a para frente a pegando-a novamente). O tempo limite de posse de bola é de 5 segundos. Considera-se que o jogador perdeu a posse quando outro jogador a adquiriu, quando lança ao gol ou quando lança a, no mínimo, um metro de distância (se lançar e menos que isso, entende-se que faz parte da condução da bola). Se a bola está sobre o jogador (saiote do caiaque), ele não pode remar ou manobrar o caiaque de qualquer forma. Se a bola está na mão do jogador, ele não pode utilizar as duas mãos no remo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento

do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Estando à frente da linha de 6 metros, os atacantes sem bola podem escorar, ou seja, a partir de uma carga realizada pelo contato com o caiaque adversário, tentar ganhar uma posição vantajosa para receber a bola. Um atacante não pode impedir um defensor de tentar assumir a posição de goleiro e não pode tocá-lo enquanto for goleiro.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, contato físico é permitido apenas sobre o portador da bola. Esse contato deve ocorrer com a mão aberta e somente sobre as costas, ombro ou lado a lado com o adversário. Contato entre os caiaques também é permitido, mas somente em relação ao portador da bola ou em disputas de bola ou, ainda, em disputas por posição dentro da área de 6 metros defensiva. Esse contato tem que ser por meio da carga (caiaques se encostam e empurram, normalmente lado a lado ou em diagonal, mas um caiaque não é lançado em velocidade contra o outro). Contato do caiaque com o corpo do adversário é proibido. Golpes com as mãos ou remos, excesso de violência e tentativas de derrubar o adversário do caiaque são proibidos. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou conduzida

pelo atacante) com as mãos. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos, com as mãos ou remo (neste caso, desde que não o aproxime das mãos do atacante). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, com as mãos ou remos (neste caso, desde que não o aproxime das mãos dos atacantes), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro, pode disputar rebotes e bolas sem posse e pode assumir a função de goleiro, se estiver no local e posição adequada para tal.

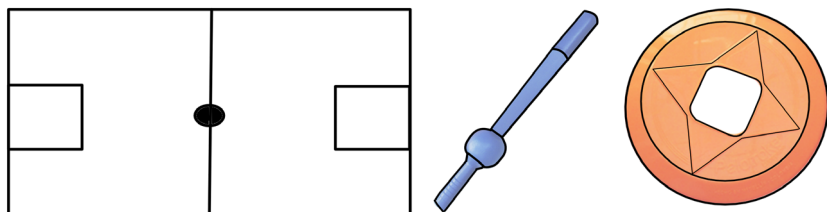
PALOTROKE



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (30 a 40 por 20 a 30 metros), em superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia), dividida por uma linha central. Centralizada a partir de cada linha de fundo há uma área quadrada de 6 metros de lado, que é a área de pontuação. No centro da quadra há uma área oval ou circular com aproximadamente 1 metro de diâmetro, que é o ponto do tiro livre.

Alvo: é um companheiro de equipe posicionado dentro da área de pontuação na meia-quadra adversária, segurando o bastão (*troke*).



Móbil e materiais: o móbil é um disco (prato) com leve (plástico), com 26 centímetros de diâmetro, 175 gramas de peso e uma abertura (buraco) interna em formato de quadrado com cantos arredondados (7,5 centímetros de lado). Ao redor do quadrado há um relevo em forma de estrela, aumentando sua resistência a impactos. O bastão, chamado de *troke*, é utilizado apenas pelo *trokero* de cada equipe (jogador-alvo que fica posicionado na área de pontuação defendida pelo adversário) e tem 55 centímetros de comprimento, com formato de espada (cabo, guarda e lâmina) arredondada, sendo sua ponta a parte de maior diâmetro, com 4,5 centímetros.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 *trokero* (jogador da equipe que segura o *troke* na área de pontuação da meia-quadra adversária). As substituições são ilimitadas. Se um jogador cometer sua 4ª falta no jogo, é expulso, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais

pontos ao final ou terminando empatado. Além disso, se uma equipe marca 132 pontos antes do fim do tempo de jogo, é declarada vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir da meia-quadra de defesa, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo. Quando o prato sai de jogo ou em caso de infrações e faltas (exceto as que resultam em tiros livres), é repostado, respectivamente, pela equipe que não o tocou por último ou pela equipe ofendida, da linha limítrofe mais próxima. O cobrador deve estar fora da quadra e os adversários devem manter uma distância razoável. O tiro livre é cobrado pela equipe ofendida, do ponto de tiro livre. O cobrador não pode pisar fora do ponto e o *trokero* deve estar dentro de sua área, com os pés imóveis (pode movimentar o *troke*, mas não os pés). Todos os demais jogadores devem estar atrás do cobrador.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar o prato no *troke* segurado pelo companheiro de equipe ou, em outras palavras, introduzir o *troke* do *trokero* no prato lançado por um companheiro, jogador de linha. A pontuação varia conforme o local ou tipo de lançamento: acertos

provenientes de arremessos realizados da meia-quadra de defesa valem 3 pontos; acertos provenientes de arremessos realizados da meia-quadra de ataque valem 2 pontos; acertos provenientes de tiros livres valem 1 ponto. O *trokero* deve estar por completo dentro da área de pontuação e não podem utilizar a mão ou qualquer parte do corpo para introduzir o *troke* no prato.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador de linha pode adentrar as áreas de pontuação (se adentrar, é tiro livre para o adversário; se, ao adentrar, impedir um ponto, comete uma falta e concede um tiro livre ao adversário; se um jogador de cada equipe adentrar, cada equipe cobra um tiro livre; se mais de um jogador da mesma equipe adentrar, a equipe adversária cobra apenas um tiro livre; se um atacante adentrar simultaneamente à marcação de um ponto, este é invalidado; se um defensor adentrar simultaneamente à marcação de um ponto, este é validado); o *trokero* não pode sair da área de pontuação (nem mesmo tocar com um pé na linha ou fora dela).

Dinâmica do ataque: a manipulação do prato é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). O atacante com prato pode segurá-lo, realizar fintas (de corpo ou passe), pivotear (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece fixo no chão), passar para qualquer

direção e a qualquer distância, e dar, no máximo, 3 passos o segurando. O pivoteamento pode ser feito antes e/ou depois dos passos. Pode também receber e já passar o prato no ar, antes de aterrissar. Também não pode saltar e aterrissar tendo a posse do prato (ou seja, deve lançar o prato enquanto estiver no ar). O atacante, a partir da recepção, tem um máximo de 5 segundos para realizar um passe. Se o prato cai no chão, deve ser repostado em jogo pela equipe que não o tocou por último a partir de uma cobrança de lateral. Um atacante não pode entregar o prato na mão do outro e não pode realizar um passe para si mesmo. Sem o prato, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir o prato, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem prato e disputar pratos sem posse (desde que no ar, pois um prato no solo nunca está em disputa), mas desde que sem qualquer tipo contato físico (intencional ou não intencional) com os adversários. Se um jogador de cada equipe pega o prato ao mesmo tempo, ele é de posse da equipe que realizou o último passe (equipe atacante). O *trokero* atua apenas na área de pontuação defendida pela equipe adversária, não podendo nem mesmo pisar com um pé sobre a linha ou fora dela. Pode segurar o *troke* com uma ou ambas as mãos. Para tentar encaixar o prato, pode movimentar-se livremente-dentro da área e acertá-lo quantas vezes forem necessárias, desde que utilizando somente o *troke* e antes que ele toque o chão. Não pode tocar o prato com qualquer parte do corpo (exceto para devolvê-lo ao árbitro após sua equipe ter

marcado um ponto). Não pode golpear o prato com violência, nem estabelecer contato físico ou por meio do *troke* com um jogador de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante ou espaço da quadra pode ser marcado, desde que sem qualquer tipo de contato físico (intencional ou não intencional). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor não pode tirar o prato do atacante, mas pode bloquear passes e lançamentos. Os defensores dos atacantes sem prato podem interceptar passes e lançamentos, flutuar, cobrir, trocar de atacante com outro defensor e disputar pratos sem posse (desde que no ar, pois um prato no solo nunca está em disputa).

PASS BALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (45 a 90 por 90 a 120 metros), com superfície macia (grama), dividido por uma linha central. Em cada canto do campo há dois aros, um de 1,2 centímetros de diâmetro e, em seu centro, um de 60 centímetros de diâmetro. A parte externa do aro maior fica a 1,5 metros da linha de fundo e lateral. O menor é a área do recebedor e o maior é a área de proteção. No centro do campo há um aro de 60 centímetros de diâmetro, que demarca a área de saque.

Alvo: é um jogador da equipe (recebedor) posicionado com ambos os pés dentro de um dos aros menores.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *volleyball* ou semelhante.

Quantidade de jogadores e substituições: jogam simultaneamente 4 equipes e cada uma tem 5 jogadores, com diferenciação de papéis entre eles. Contudo, os jogadores podem mudar de papéis ao longo do jogo. Há um recebedor, um corredor e os passadores. O recebedor fica posicionado dentro do aro para receber a bola e, com isso, pontuar. O corredor deve ter uma identificação que o diferencie dos demais (uma faixa, por exemplo) e, estando no seu meio-campo de defesa, pode correr livremente em posse de bola. No meio-campo de ataque, torna-se um passador, papel que tem restrições em relação à condução de bola. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete infrações reincidentes ou graves, é suspenso de jogo por 2 minutos. Se continuar reincidindo ou a infração for mais grave, a suspensão é de 5 minutos. Se continuar reincidindo ou se a infração for ainda mais grave, o jogador é expulso de jogo. Em todos os casos, não é permitida a entrada de um substituto no lugar do infrator.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo admitido o empate. Caso ele aconteça, as equipes empatadas disputam uma série de 3 cobranças de pênaltis cada. Se o empate persistir, disputam séries de um pênalti cada, até que uma equipe acerte e a outra não. As cobranças são realizadas a 15 passos de distância do recebedor e sem barreira.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa da bola aérea lançada ao alto pelo árbitro, no centro do campo (dentro da área de saque), disputada por um jogador de cada equipe. Os demais jogadores devem estar a uma distância de, no mínimo, 1 metro. Nos períodos subsequentes e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando um jogador comete uma violação (dá mais de 4 passos quicando a bola, adentra a área de proteção do seu recebedor etc.) o jogo reinicia da mesma forma, mas a bola é lançada ao alto pela própria equipe e disputada apenas por um jogador de cada uma das demais equipes. Quando a bola sai de campo em razão de um desvio de passe feito por um adversário, é repostada do local por meio de passe livre realizado pela equipe que tinha sua posse. Quando a própria equipe deixa a bola sair de campo, a reposição é feita pela equipe que tinha a posse anteriormente. Em caso de faltas e violações (exceto a de mais de 4 passos), a bola é repostada do local por meio de passe livre cobrado pela equipe ofendida, podendo ser lançada

diretamente ao recebedor. Na cobrança, cada equipe adversária pode posicionar um jogador a uma distância de, no mínimo, 5 passos do cobrador (entre ele e o seu recebedor). Os demais jogadores devem permanecer atrás do cobrador (que estará virado para o seu recebedor).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ser recepcionada pelo receptor da equipe. O recebedor pode receber a bola aérea, quicada ou rasteira, mas, ao recebê-la, não pode ter algum dos pés ou qualquer tipo de apoio sobre ou fora do seu aro. Os lançamentos podem ser feitos de qualquer lugar do campo, exceto de dentro das áreas de proteção. Se o passe recebido pelo recebedor tiver sido realizado do meio-campo de ataque, vale 1 ponto. Se tiver sido realizado do meio-campo de defesa, vale 2 pontos. Sempre que um jogador invade a área de proteção de uma das equipes adversárias, sua equipe perde 1 ponto. Se ainda não tiver pontos, fica com saldo negativo.

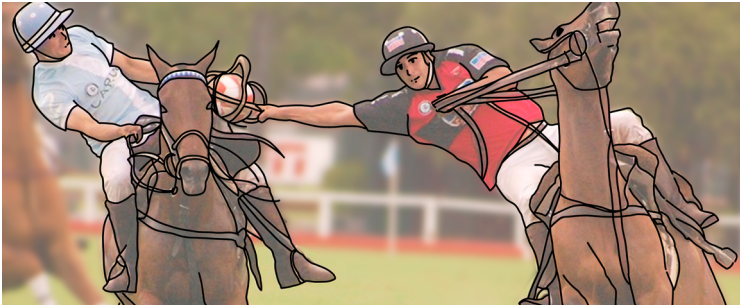
Ocupação do espaço de jogo: entre um período e outro, as equipes devem mudar de posição, girando em sentido horário, de forma que cada uma ocupe cada quartil ao longo do jogo. O recebedor não pode abandonar a área de recepção. Todos os demais jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto adentrar às áreas de proteção. Se um jogador invadir uma área

de proteção adversária, sua equipe perde 1 ponto. Se invadir a área de proteção do seu recebedor, invalida uma eventual recepção e a bola é lançada ao ar pela sua equipe para disputa pelas demais, no centro da quadra.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com ambas ou uma das mãos. Contudo, se a bola tocar outra parte do corpo sem intenção e sem que interfira significativamente a jogada, o jogo continua. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo), passar, lançar ao recebedor e realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Os passadores não podem se deslocar segurando bola, exceto se concomitantemente quicarem-na, desde que utilizando, no máximo, 4 passos. O corredor, estando em seu meio-campo de defesa, pode deslocar-se livremente em posse de bola. Estando no meio-campo de ataque, respeita as regras dos pesadores. O recebedor apenas pode receber a bola. Pode inclinar-se, retirar um dos pés do chão e até saltar, desde que não toque no aro, área de proteção ou fora dela. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: a defesa é realizada simultaneamente pelas 3 equipes adversárias à que detém a posse de bola. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo (exceto dentro da área de proteção) pode ser defendido por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. O defensor do atacante com bola pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) dele. Somente pode tirar a bola das mãos do atacante (desarmar ou roubar a bola) enquanto ela está sendo driblada ou quando está sendo segurada acima dos ombros. O defensor do atacante sem bola pode também bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo), flutuando ou mesmo marcando jogadores de uma das equipes que não está com posse de bola. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores não podem estabelecer contato físico intencional com atacantes bola ou com jogadores das demais equipes sem posse de bola.

PATO

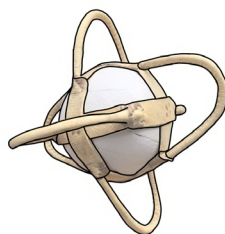
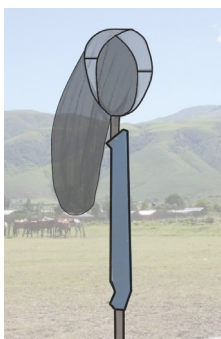
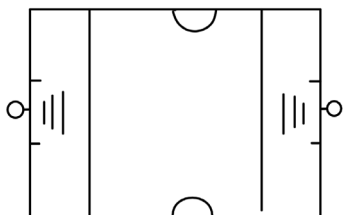


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (180 a 220 por 80 a 90 metros), em superfície macia. Cada meio-campo apresenta quatro linhas penais, a respectivamente, 5, 8, 14 e 25 metros de distância do alvo. Estas linhas são

as marcas de cobrança de penalidades e reposições de bola. Em cada lateral do campo, há um semicírculo posicionado centralizadamente, que serve para o início e reinícios de jogo.

Alvo: trata-se de um aro vertical posicionado sobre cada linha de fundo, com 1 metro de diâmetro e cuja parte inferior encontra-se a 2,7 metros do solo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais pesada que a de futebol de campo, cercada por 6 alças de couro. A profundidade deve ser suficiente para acomodar a bola por completo. Os jogadores utilizam também capacete.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe é composta por 4 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Todos devem estar montados em equinos. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 ou 6 períodos de 8 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se ele ocorrer, são disputados tempos extras, definidos pelo regulamento de cada competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo é iniciado a partir de um lançamento feito por um jogador da equipe vencedora do sorteio, posicionado fora da linha lateral, em direção ao meio do campo e fora do semicírculo. Os demais jogadores podem estar em qualquer lugar, desde que fora do semicírculo e disputam a bola. O jogo reinicia da mesma forma após os pontos. Os períodos subsequentes iniciam com uma disputa de bola do local em que ela estava ao final do período anterior. O árbitro lança a bola no meio dos jogadores, que estão, cada qual de costas para sua linha de fundo. Quando a bola sai pela linha lateral, é reposta pela equipe que não a tocou por último, do local de onde saiu (se estiver perto do alvo, a cobrança é feita a 15 metros de distância). As faltas são penalizadas com penalidades. Na penalidade 1 (faltas que impedem um ponto claro) não há cobrança, mas sim atribuição automática de 1 ponto à equipe ofendida. A penalidade 2 (faltas graves) é cobrada logo atrás da linha penal de 5 metros, com o equino parado, diretamente para o alvo e sem defesa. A penalidade 3 é cobrada da linha de 8 metros, com o equino parado e diretamente para o alvo, mas com defesa de um adversário distante ao menos 3 metros do cobrador. A penalidade 4 é cobrada da linha de 14 metros, diretamente ao gol, com

o equino em movimento. O cobrador cavalga de trás para a frente e deve arremessar antes da linha de 14 metros. Os defensores encontram-se próximos à lateral do campo e podem realizar a defesa, deslocando-se simultaneamente ao início do deslocamento atacante. A penalidade 5 é cobrada por meio de passe.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar por completo o alvo, de frente para trás. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar do campo.

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

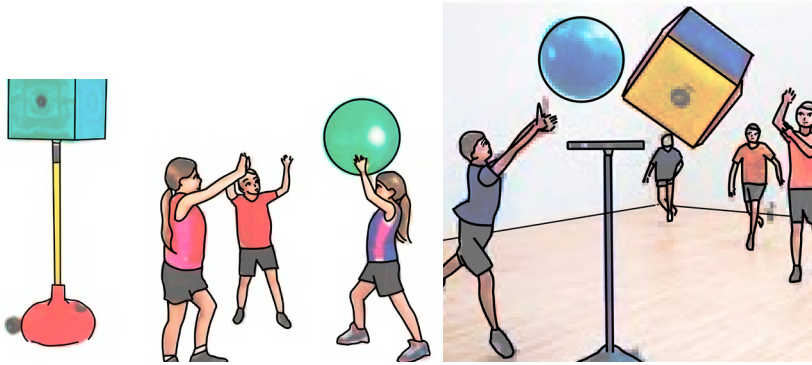
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita prioritariamente com a mão direita, sendo a esquerda utilizada apenas como apoio, em caso de necessidade (uma recepção, por exemplo). O jogador pode segurar a bola propriamente dita ou as alças. Enquanto conduz bola, o jogador deve manter o braço estendido perpendicularmente ao corpo, podendo flexioná-lo levemente, utilizando um movimento natural, para realizar passes ou arremessos. Com essa ação, deve oferecer a bola, dando condições do adversário poder tentar tomá-la. Para evitar ter sua bola tomada, pode se utilizar de deslocamentos do equino, desde que não gere risco aos demais jogadores e equino.

Pode ainda, com a mão direita, realizar passes e entregas aos companheiros e arremessos ao alvo. Para pegar uma bola que está no chão, o jogador deve realizar um procedimento chamado *ramassage*. Consiste na pegada da bola com o equino em movimento contínuo. Se não conseguir pegá-la, deve afastar-se dela, permitindo que outro jogador tente. Se não houver outro jogado por perto, o primeiro pode tentar uma nova *ramassage* depois de ter se afastado. Enquanto um jogador tenta pegá-la, os demais devem permanecer à distância. A preferência para *ramassage* é sempre do jogador mais próximo à bola. Se, no momento que a bola toca o chão, dois jogadores estão à mesma distância, a preferência é do que está de frente para linha de fundo adversária. Os atacantes podem também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar os defensores e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição lado a lado com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar rebotes e bolas sem posse (respeitando a *ramassage*). Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Não há tempo de ataque.

Dinâmica da defesa: apenas o atacante com bola pode ser diretamente defendido, mas os defensores podem acompanhar os atacantes sem bola, desde que estes não

interfiram em seus deslocamentos. A defesa do atacante com bola é realizada à distância (cercando) ou próxima (pressionando), inclusive sendo permitido contato corpo a corpo entre os equinos e/ou os jogadores, desde que lado a lado e somente se realmente necessário, com objetivo fazer o atacante diminuir a velocidade, mudar a direção ou de roubar-lhe a bola. Em uma disputa de bola, enquanto o atacante oferece a bola com o braço estendido, o defensor tem o direito de tentar pegá-la, desde que apenas com uma mão. Se, após 10 segundos, não houver uma definição da posse de bola, a equipe defensora ganha sua posse a partir de um passe livre. Os demais jogadores não podem interferir na disputa. É permitido ao defensor bloquear passes e arremessos. É proibido a qualquer jogador cruzar a frente de um jogador que esteja na linha da bola, exceto se o cruzamento ocorrer em uma distância que, sem qualquer dúvida, não acarreta contato. Qualquer movimento que coloque em risco a integridade física dos jogadores ou equinos é considerado faltoso. Um defensor pode também recuperar-se se for ultrapassado. Os defensores de atacantes sem bola podem acompanhá-los e interceptar passes, mas não podem atrapalhar de qualquer maneira seu deslocamento. Podem também realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

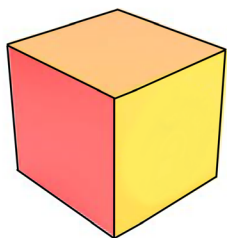
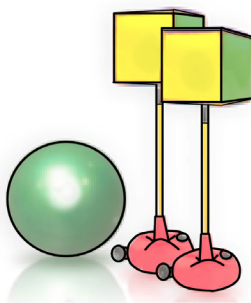
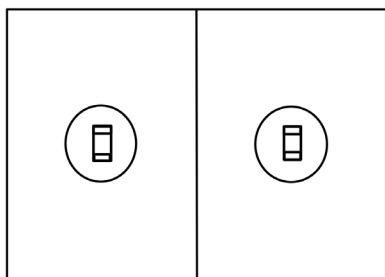
POULL BALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), com qualquer tipo de superfície, dividida ao meio por uma linha central. Em cada meia-quadra, centralizado e com o centro a 5,80 metros da linha de fundo, há um círculo com 3,60 metros de diâmetro. É a área de alvo e não deve ser invadida pelos jogadores.

Alvo: são dois cubos de 50 centímetros quadrados, cada um posicionado em uma das áreas de alvo sobre uma plataforma de 1,5 metros. O objetivo é derrubar o cubo da plataforma e cada equipe pode derrubar qualquer cubo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande e leve, com 55 centímetros de diâmetro (bola média de ginástica/pilates).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. Na versão oficial, o *pull ball* é jogado com times mistos. As substituições são ilimitadas, desde que respeitem a quantidade de homens e mulheres em quadra.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura uma disputa de melhor de 3 sets até 7 pontos cada. Ou seja, a equipe que vencer 2 sets (marcando 7 pontos em cada qual) é a vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No set subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior. Após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma, com posse para equipe que os sofreu. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de cobrança de lateral. Se a falta acontecer em um jogador que está lançando ao alvo, a equipe adversária cobra um pênalti. O cobrador deve estar com ambos os pés sobre a linha central, de frente para um dos cubos. A cobrança é feita em direção ao outro cubo (para o qual o cobrador está de costas), sendo proibido o movimento dos pés.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é derrubar qualquer um dos cubos da plataforma, podendo a equipe atacar qualquer um deles a qualquer momento. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, desde que fora das áreas de alvo e desde que a equipe realize, no mínimo 3 passes antes de arremessar. Arremessos podem ser feitos com uma ou as duas mãos e valem 1 ponto. Pontes aéreas, ou seja, arremessos em que o jogador recebe a bola na fase aérea de um salto e arremessa contra o cubo antes de cair no chão, valem 2 pontos.

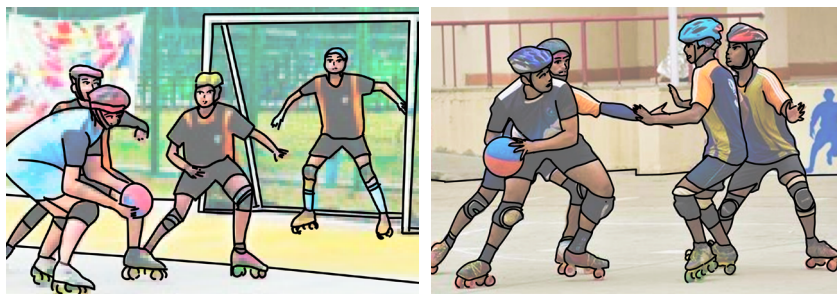
Todos os jogadores são obrigados a aplaudir um ponto feito por qualquer das equipes.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: nenhum jogador pode adentrar a área de alvo (se a bola parar dentro dessa área, um defensor deve repô-la em jogo no ponto mais próximo fora da área).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, dar um máximo de 3 passos e/ou pivoteamentos e manter sua posse durante o máximo de 5 segundos. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O arremesso pode ser feito sem ou com salto ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Quiques não são permitidos, exceto em casos involuntários para domínio da bola. Passes quicados são permitidos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem tempo limite de ataque, mas precisa realizar, no mínimo 3 passes entre quaisquer jogadores antes de arremessar ao cubo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, qualquer contato físico intencional é proibido e os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante. Porém, podem bloquear passes e arremessos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

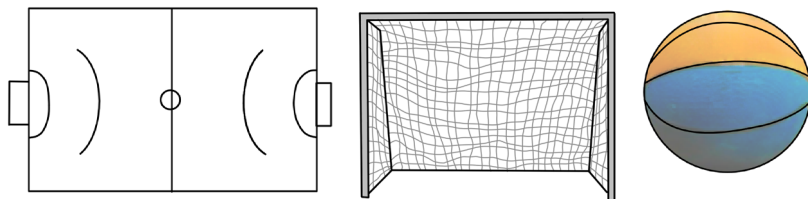
ROLL BALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (20 a 40 por 15 a 20 metros), com superfície que permita o quique da bola. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo, chamado de área do goleiro, com 1,25 a 1,75 metros de raio. Entre 4 a 4,5 metros do ponto central do gol, em cada meia-quadra ainda, há uma pequena linha em forma de semicírculo, que é a marca da penalidade.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 2,25 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante ou a mesma do *basketball*, que é um pouco maior e mais pesada que a de futebol, com ótima capacidade de quique. Os jogadores usam também patins (*quad* ou *roller/inline*, ou seja, com dois pares de rodas ou quatro rodas em fila), capacete e joelheiras. O goleiro pode utilizar proteções diversas para o corpo e também usa patins.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo 5 de linha e um goleiro. Nenhum jogador pode jogar se não estiver calçado com ambos os patins. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente 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, não podendo terminar empatado. No caso de empate, as equipes disputam dois tempos extras de 5 minutos cada. Se o empate persistir, continuam jogando até uma equipe fazer um gol, tornando-se a vencedora.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe ou arremesso livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente, o jogo inicia da mesma forma. Após os gols, o jogo é reiniciado pela equipe que o sofreu, a partir de passe livre de uma das quinas da quadra (região do escanteio) da meia-quadra de defesa. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta pelo goleiro, de dentro da área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor (inclusive o goleiro), é reposta pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol) da meia-quadra de ataque. Após faltas e violações, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre cobrado da lateral da quadra, no ponto mais próximo de onde a infração ocorreu. Se a falta acontecer em um jogador que está lançando a gol ou se for a quinta ou subsequente falta da equipe naquele período de jogo, a equipe ofendida recebe um pênalti em vez de um passe livre. O cobrador deve estar parado atrás da linha de pênalti e não pode invadi-la. O goleiro deve permanecer próximo ao gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área do goleiro, nem mesmo depois de ter lançado a bola; o goleiro não pode sair da área em posse de bola, mas pode sair sem sua posse.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas), sendo proibido tocar a bola com outra parte do corpo (exceto no caso de uma bola lançada por outrem tocar no corpo do jogador, sem sua intenção). Com a bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la (com uma ou duas mãos), realizar, no máximo, 3 passos sem quique e segurar e/ou deslizar, no máximo, 3 segundos sem quique. Enquanto quica, pode deslocar-se livremente, sem tempo de posse. Com a bola, ainda, pode passar e lançar a bola. Passes ao goleiro somente são permitidos se ele estiver fora da área. O lançamento a gol pode ser feito sem ou com salto, ou em deslocamento, mas o jogador não pode tocar na área ou linha da área, mesmo após ter soltado a bola.

O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada ou quicada pelo atacante), desde que utilizando uma mão aberta. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante

ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender e pode pegar bolas que entram na área mesmo após terem sido tocadas (desviadas e não passadas) por um defensor.

SABAKIBALL

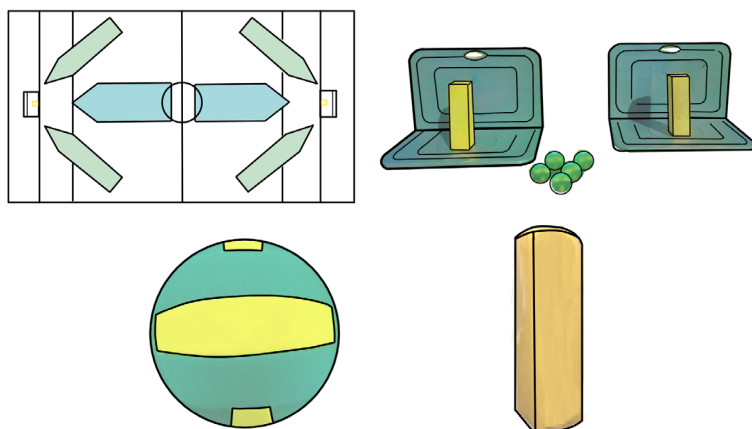


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular, sem alguma medida obrigatória, com qualquer tipo de superfície, dividida ao meio por uma linha central. Em cada meia-quadra, centralizada sobre a linha de fundo e com aproximadamente 1 metro de comprimento/largura, há uma área quadrada, logo à frente do alvo. É a área do goleiro e não deve ser invadida pelos jogadores. À frente de cada área do goleiro, há uma linha que se estende até as laterais, formando a área de não-arremesso, da qual os jogadores não podem arremessar.

Alvo: trata-se de um paralelepípedo/pino com aproximadamente 40 centímetros de altura, 10 centímetros de largura e relativamente pesados na parte inferior (exigindo certa precisão/força de arremesso

para serem derrubados), posicionado pouco atrás de cada linha de fundo, sobre o desenho de um círculo com aproximadamente 20 centímetros de diâmetro. Pouco atrás de cada pino há uma tabela retangular com aproximadamente 60 centímetros de altura e 80 centímetros de largura. A tabela oficial trata-se junção entre a uma base e uma parede (tabela em si), como uma maleta aberta em 90 graus. A base fica sob o pino e a parede fica atrás do mesmo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de *handball* e maior e mais pesada que a de *field tennis*, revestida com tecido, com boa capacidade de quique e ótima aderência. Várias bolas devem ser mantidas atrás dos alvos para que o jogo se mantenha contínuo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga, em regra, com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1

goleiro, mas quantidades diferentes são aceitas desde que idênticas entre as equipes. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete violações ou faltas reiteradas ou violentas, pode ser suspenso por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 períodos com tempo definido pelo regulamento da competição, vencendo a equipe com mais pontos ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto, no centro da quadra. No período subsequente, inicia com bola a equipe que não iniciou no anterior. Após os pontos e qualquer saída de bola pelas linhas limítrofes, o jogo reinicia com um passe feito pelo goleiro da equipe que sofreu o ponto ou que não foi a última a tocar na bola, respectivamente. Desde o gol ou saída de bola, o goleiro tem 3 segundos para repor a bola em jogo, utilizando uma das várias bolas acessórias que obrigatoriamente ficam atrás do alvo, se necessário. Faltas e violações são punidas com cobrança de passe livre ou arremesso a favor da equipe ofendida, do centro da quadra. Além disso, o jogador infrator recebe uma advertência. Na terceira, é suspenso de jogo por 2 minutos, deixando sua equipe em inferioridade numérica durante esse tempo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é derrubar, retirar do círculo ou fazer o pino adversário parar encostado na tabela, sem ou com quique no chão ou rebote na tabela. Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, desde que fora da área do goleiro e área de não-arremesso.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode adentrar a área do goleiro adversário, nem pelo solo, nem pelo ar, mesmo estando sem ou após ter soltado a bola; os jogadores podem entrar na área de não-arremesso, mas não podem fazer ponto de dentro dela (se o jogador estiver dentro dela pelo ar, com o braço acima dela, mas os pés fora, ou se saltar sobre ela partindo de fora e soltando a bola antes da aterrissagem, pode tentar o ponto); se um jogador arremessa de dentro da área de não-arremesso, o jogo continua, mas o ponto não é válido; apenas o goleiro pode entrar em sua área, mas, quando sua equipe está com posse de bola, é obrigado a ajudar nas ações ofensivas, deslocando-se até o limite do meio de campo, não o ultrapassando.

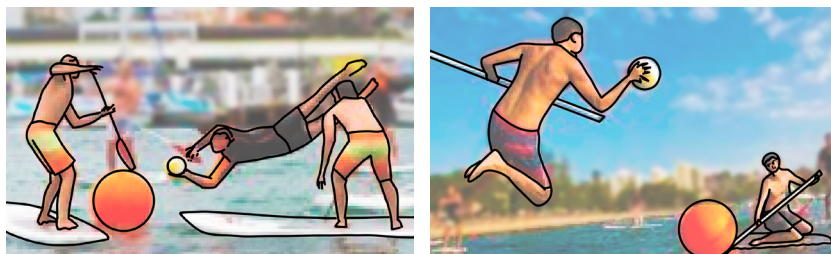
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas

qualquer outra parte do corpo, inclusive os pés, podem ser utilizados. O atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e conduzi-la (deslocar-se segurando-a), desde que permaneça com a posse por, no máximo, 3 segundos. Com a bola, ainda, pode passar (inclusive para o goleiro), chutar e arremessar. O lançamento ao alvo, contudo, somente pode ser realizado com as mãos (arremesso). O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou em deslocamento. Entretanto, a equipe somente pode arremessar ao gol depois de ter completado, no mínimo, 3 passes consecutivos. Sempre que há mudança da posse de bola entre as equipes ou que a bola toca o solo, a contagem dos 3 passes reinicia. Se o atacante quica a bola, ganha mais 3 segundos de posse, mas, ao mesmo tempo, reinicia a contagem dos 3 passes. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem tempo limite de ataque, mas precisa realizar os 3 passes consecutivos antes de arremessar ao alvo. Se o goleiro quicar a bola dentro de sua área, não ganha mais 3 segundos de posse. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar o meio de campo.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido

por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, qualquer contato físico intencional é proibido e os defensores não podem tirar a bola das mãos do atacante. Porém, podem bloquear passes e arremessos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

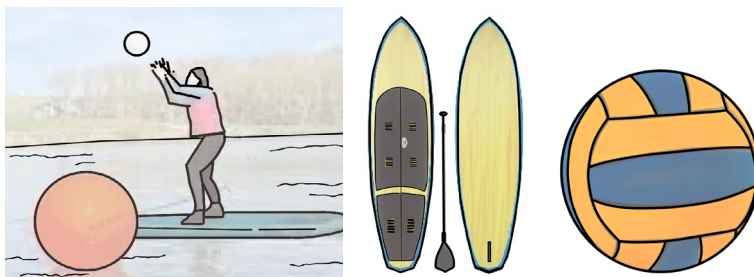
STAND UP PADDLE BALL (SUP BALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou ambiente aquático natural com águas paradas) sem uma dimensão exata e com um mínimo de profundidade que não gere risco aos jogadores quando caem da prancha. Os alvos (boias) devem estar a aproximadamente uns 15 metros ou mais de distância um do outro.

Alvo: é uma boia redonda, com tamanho semelhante à uma bola grande de pilates/ginástica, posicionada centralizadamente próxima de cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association* em peso e tamanho, com boa aderência. Todos os jogadores devem estar sobre suas pranchas de *stand up paddle*. Para se deslocar, utilizam remos de uma pá, mas podem participar do jogo mesmo que não estejam o segurando.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas violentas, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 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 uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar com sua prancha tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada por apenas um jogador de cada equipe, que não pode receber qualquer auxílio (impulso, por exemplo) dos seus companheiros. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após os pontos, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da proximidade da sua boia. Todos os jogadores da equipe que fez o ponto devem dar a volta por trás

de sua boia antes de poderem defender. Como não há limite de espaço, a bola nunca sai de campo. Após faltas e violações leves, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso à boia do local onde ocorreu.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é atingir a bola na boia redonda defendida pelo adversário. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra.

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

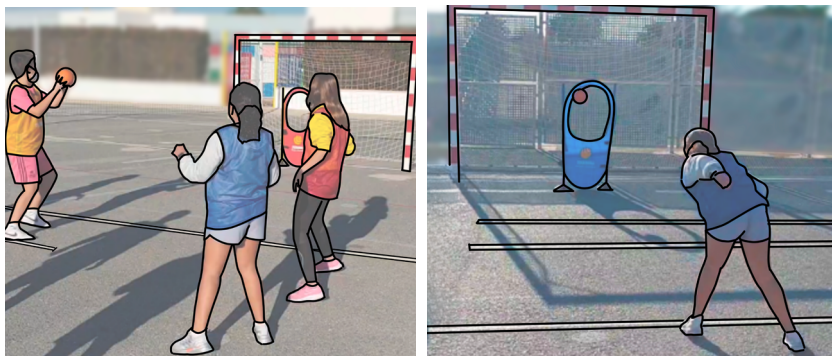
Dinâmica do ataque: todos os jogadores devem estar em pé ou de joelhos sobre sua prancha. Se cair, o jogador não pode participar do jogo até que esteja sobre a prancha novamente. Contudo, o jogador pode saltar da sua prancha para lançar, pegar ou pegar e lançar uma bola no ar. A manipulação da bola é feita principalmente com uma ou duas mãos, mas é permitido utilizar o corpo e o remo para pegá-la e para bloqueios de passes e arremessos, desde que não gere qualquer risco aos demais jogadores. Para manusear a bola, o jogador pode largar o remo. Tentar tocar, com o remo, uma bola que está na mão ou ao alcance da mão de outro jogador, por exemplo, é proibido. Contatos intencionais entre os

remos também são proibidos. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, mas não a afundar. Pode também conduzir a bola (permitindo o deslize da prancha enquanto a segura ou lançando-a para frente e pegando-a novamente). Enquanto tem a bola na mão, o jogador não pode remar. Se a bola para sobre a prancha, o jogador deve pegá-la com a mão ou remo o quanto antes. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Esse contato é realizado a partir placagens (*tackles*), que são cargas, escoramentos, empurrões e puxões, mas não golpes e sempre abaixo do pescoço. Para fazer a placagem, o jogador deve largar seu remo. Tocar, empurrar e até mesmo subir na prancha adversária, tentando roubar a bola ou derrubar o adversário é permitido. Utilizar o remo contra o adversário é proibido. Contato entre as pranchas é permitido. Os defensores podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segura)

ou conduzida pelo atacante) com as mãos ou remo (neste caso, desde que não acerte ou mesmo ameace a integridade física do adversário). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos, com as mãos ou remo (neste caso, desde que não o aproxime das mãos do atacante). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à boia (posicionando-se na linha da boia) ou flutuando. Podem interceptar passes, com as mãos ou remos (neste caso, desde que não o aproxime das mãos dos atacantes), realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro, pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores podem utilizar as mãos, o remo e o corpo para proteger sua boia, mas não podem abraçá-lo.

STIKBOMBALL

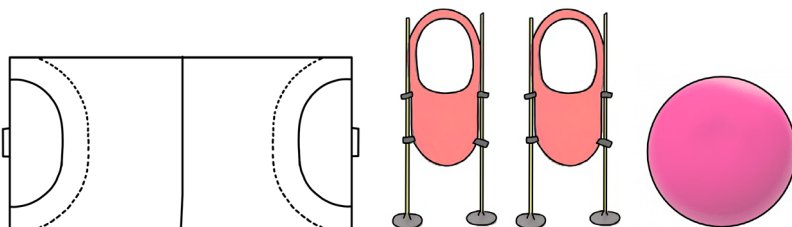


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo achatado, chamado de área proibida. A parte da frente do semicírculo fica a 6 metros da linha de fundo. À distância de 3 metros do semicírculo, há outro semicírculo (linha pontilhada). O espaço entre a área proibida e a linha pontilhada forma a área de lançamento. A área de fora das linhas laterais é chamada de área dos bombardeiros. Centralizada e a 7 metros de cada linha de fundo há uma marca penal.

Alvo: é um aro vertical com diâmetro de 1,2 metros, cuja parte inferior encontra-se a aproximadamente 1 metro

do solo. Normalmente é preso entre dois postes distantes 1,2 metros um do outro. É posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o jogo utiliza 5 bolas simultaneamente, sendo: 1 bola principal, disputada entre os jogadores de linha, pouco menor e mais leve que a de *handball* (pode ser a de mini *handball*); e 4 bolas mais leves (bolas de iniciação esportiva), utilizadas pelos bombardeiros, podendo ser do mesmo tamanho ou pouco menores que a principal.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 4 de linha, dois bombardeiros e um líbero. Os jogadores de linha atuam dentro da quadra e têm como função específica pontuar. Os bombardeiros atuam fora das linhas laterais da sua meia-quadra de defesa (um em cada lateral) e têm como função específica acertar sua bola em um jogador de linha adversário que se encontra na mesma meia-quadra do bombardeiro e portando a bola principal. Se for acertado, deve ausentar-se momentaneamente do jogo, dando uma volta completa ao redor (por fora) da quadra. O líbero, que deve ser visualmente diferente dos demais

(camisa de outra cor, por exemplo), em sua meia-quadra de defesa, atua como um jogador de linha, mas com maior liberdade de ação. Na meia-quadra de ataque, transforma-se em um quinto jogador de linha. As substituições ocorrem entre os 7 jogadores. A cada período, os jogadores devem obrigatoriamente mudar de papel de jogo (ao final do jogo, cada jogador deve obrigatoriamente ter exercido ao menos dois papéis distintos).

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Um jogador de linha de cada equipe deve estar fora da sua linha lateral esquerda, próximo à linha central. Ao sinal do árbitro, deve correr sem invadir a meia-quadra alheia e tentar tocar a bola para seu líbero, utilizando um único toque com a mão. O líbero e os demais jogadores de linha devem estar na sua meia-quadra de defesa. Os bombardeiros devem estar em suas áreas. Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia da mesma forma. Após os pontos, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, da meia-quadra. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um passe livre do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando a bola sai pela linha de fundo ou quando para dentro da área proibida, ou quando um atacante pisa

na linha ou dentro da área, ou quando a equipe arremessa ao alvo sem ter trocado ao menos 4 passes e sem que um deles tenha sido para uma jogadora (se o jogo for misto), é repostada pela equipe defensora por meio de um passe livre realizado da linha desta área. Quando um defensor pisa na linha ou dentro da área proibida, a equipe atacante cobra um pênalti da marca penal. O cobrador deve estar pisando sobre a marca quando soltar a bola e não pode sofrer interferência adversária. Quando um jogador perde a posse da bola e a quica mais de uma vez para recuperá-la, e quando jogador devolve a bola para aquele de quem acabou de a receber, ou em qualquer tipo de contato físico ou quando um jogador toca a bola intencionalmente com qualquer parte do corpo que não as mãos, ou quando um defensor tira a bola das mãos de um atacante, há uma infração. A reposição acontece do local, por meio de passe livre realizado pela equipe ofendida. Sempre que um jogador de linha com posse de bola a toca em um defensor que está o marcando (segurando-a e não lançando-a), este deve sair da quadra e dar uma volta completa por fora dela. O atacante deve esperar o defensor sair de quadra e reiniciar o jogo com um passe, que reiniciará a contagem de passes da equipe. Sempre que um jogador de linha com posse de bola em sua meia-quadra de ataque é atingido abaixo da cintura por uma bola lançada por um bombardeiro, deve deixar a bola no solo, sair da quadra e dar uma volta completa por fora da quadra. A equipe defensora reinicia o jogo do local, a partir de passe livre.

Sempre que o bombardeiro acerta a bola em um atacante sem bola ou acerta o atacante com bola acima da cintura, ou acerta um atacante que está em sua meia-quadra de defesa, ou acerta a bola no chão antes de acertar algum jogador de linha, o jogo continua normalmente. Sempre que um bombardeiro lança sua bola, deve aguardar em sua área até que um companheiro ou adversário a devolva.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar por completo, de frente para trás, o aro. Os arremessos podem ser realizados por qualquer jogador de linha (incluindo o líbero, que, ao adentrar a meia-quadra de ataque, passa a ser um jogador de linha) e de qualquer lugar da área de arremesso, desde que a equipe tenha realizado ao menos 4 passes (sendo ao menos um deles para uma jogadora, se o jogo for misto) naquela posse de bola. Cada acerto ao alvo (gol) vale 1 ponto. Contudo, em jogos mistos, gols feitos por jogadores valem 1 ponto e gols feitos por jogadoras valem 2 pontos. Além, a cada três faltas e/ou condutas antidesportivas cometidas por uma equipe, ela perde 1 ponto. Ao contrário, a equipe que não tiver cometido condutas antidesportivas recebe 3 pontos ao final do jogo (ambas as equipes podem receber esses pontos).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores de linha e líberos podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode entrar na área proibida (porém, o atacante pode saltar de fora da área, arremessar ao gol no ar e aterrissar dentro dela). Nenhum jogador pode pegar uma bola dentro da área proibida até que ela esteja efetivamente parada neste local. O líbero, quando na meia-quadra de ataque, torna-se um jogador de linha. Os bombardeiros podem deslocar-se por toda a extensão da linha lateral, na sua meia-quadra de defesa, mas não podem ultrapassar a linha central, entrar a quadra ou ir para trás da linha de fundo. Porém, podem ultrapassar a linha central, ainda por fora da linha lateral para buscar sua bola ou do seu companheiro bombardeiro. O jogador que sofrer a punição de correr ao redor da quadra deve entrar e sair da mesma pelo mesmo ponto (à sua escolha) e não pode pisar na quadra ou linha e nem atrapalhar os bombardeiros enquanto corre.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas), mas se, sem intenção, tocar outra parte do corpo, o jogo continua normalmente. Com bola, o atacante (jogador de linha) pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la uma única vez e somente se for para adquirir seu domínio, pivotar (movimentar de um pé enquanto o outro permanece no solo) e tentar tocá-la (segurando a bola e não lançando-a) no defensor que o marca, queimando-o (fazendo com que

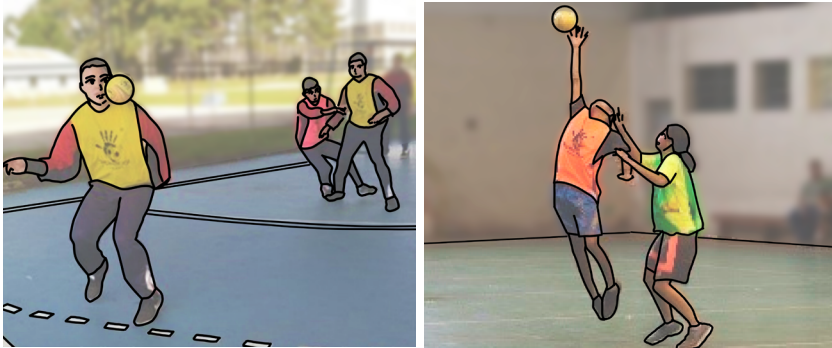
precise dar a volta ao redor da quadra). Se estiver na área de lançamento, pode dar até três passos segurando-a. Porém, em nenhum caso, podem manter a posse de bola por mais de 5 segundos. Pode ainda passar, arremessar e realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). O arremesso pode ser feito sem ou com salto, ou queda, ou em deslocamento. O líbero, enquanto estiver em sua meia-quadra de defesa (pois quando está na meia-quadra de ataque torna-se um jogador de linha) respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, exceto que pode deslocar-se livremente mesmo com a posse de bola (ainda respeitando o limite de 5 segundos de posse) e que não pode queimar um adversário. Antes de fazer um arremesso a gol, a equipe precisa obrigatoriamente ter trocado ao menos 4 passes naquela posse de bola. Se o jogo for misto, ao menos um desses passes deve ser a uma jogadora. O passe não pode ser realizado imediatamente para o mesmo jogador que passou a bola. Se o atacante com bola queimou seu marcador, a contagem dos passes reinicia. Sempre que o atacante com bola, estando na meia-quadra de ataque, é atingido abaixo da cintura por uma bola lançada por um bombardeiro adversário, é queimado. Os atacantes sem bola podem proteger o atacante com bola dos lançamentos dos bombardeiros. Além disso, os atacantes com bola podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola (quando se trata do líbero em sua meia-quadra de defesa ou de

qualquer atacante dentro da área de lançamento), escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Os bombardeiros, com ou sem bola, podem se deslocar livremente por toda a extensão da linha lateral que ocupam, mas somente em sua meia-quadra de defesa (somente podem adentrar para passar para meia-quadra de ataque, ainda por fora da linha lateral, para buscar sua bola ou do seu companheiro bombardeiro). Podem lançar a bola a qualquer momento contra o atacante com bola. Se acertá-lo abaixo da linha da cintura e desde que a bola não toque antes no solo, queima-o. Após um lançamento deve aguardar na sua área até que algum jogador de linha ou líbero, companheiro ou adversário, lhe passe a bola.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área proibida) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional. Somente é admitido contato físico em disputas por posição e disputas de bola. Esse contato trata-se de carga leve, sem empurrões puxões, golpes etc. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados, mas não podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola).

Ao mesmo tempo, quando marcam um atacante com bola, devem tomar cuidado para não serem queimados por ele, sendo interessante que mantenham certa distância. O defensor do atacante com bola pode bloquear passes e arremessos (desde que a bola já tenha saído da mão do atacante, pois, se não, o defensor é queimado). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Qualquer defensor pode devolver a bola a um bombardeiro, companheiro ou adversário.

TAPEMBOL

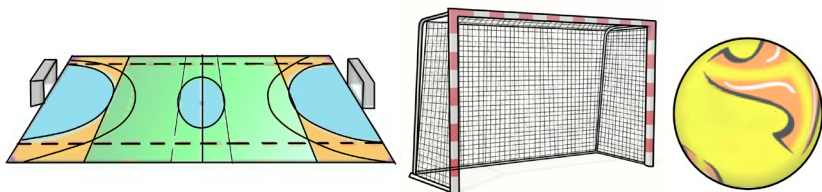


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície que permita o quique da bola. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo achatado, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro. A parte da frente do semicírculo fica a 6 metros da linha de fundo. À frente de cada área, paralela à linha de fundo, há uma linha, chamada vantagem de área, válida para atuação do goleiro. Em cada lateral e na parte frontal de cada área, há dois pontos de vantagem, de onde são realizadas as cobranças de lateral e pênalti, respectivamente.

Alvo: é uma baliza, um gol, idêntico ou semelhante ao do futsal e *handball*, com 2 metros de altura por

3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, similar, mas menor e mais leve que a de *handball*, bem macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sendo obrigatoriamente 1 goleiro, 2 zagueiros (defensores), 2 laterais e 1 central. As substituições (preferencialmente de todos os jogadores) são obrigatórias nos intervalos entre o primeiro e segundo e entre o terceiro e quarto período.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura quatro períodos de 6 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não podendo terminar empatado. Em caso de empate, vence a equipe com menor quantidade de faltas. Em caso de empate nas faltas, vence a equipe que não cometeu a primeira.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe ou arremesso livre a partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio.

O cobrador segura a bola com a mão, lança-a ao ar e a tapeia, como no saque do *volleyball* (por baixo ou por cima). No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta a partir de um tapa livre do ponto de vantagem lateral mais próximo, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta pelo goleiro, de dentro da área (tapeada ou arremessada). Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um jogador da equipe de defesa (incluindo o goleiro), é reposta pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol), sendo tapeada ou arremessada. Após faltas e violações leves, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre do local onde ocorreu (apenas tapa e não arremesso). Se a falta for cometida pela defesa dentro de sua área, a cobrança é realizada por dois atacantes (apenas tapa e não arremesso), cada um em um dos pontos de vantagem de área, defendida apenas pelo goleiro adversário. Se houver rebote, a equipe atacante não pode finalizar antes de um terceiro jogador tocar na bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. Os tapas a gol podem ser realizados

de qualquer lugar da quadra, desde que a bola tenha sido tocada por, ao menos dois jogadores (não é permitido, por exemplo, um gol direto de tiro de meta, após uma defesa do goleiro, após uma cobrança de falta ou pênalti ou feito pelo primeiro jogador a tocar na bola após a posse da equipe adversária).

Ocupação do espaço de jogo: os jogadores têm espaços predeterminados de atuação, não podendo invadir outros espaços: o goleiro atua sem restrições somente dentro da área, podendo ir além dela somente na área na sua expansão para os lados, ali atuando como um jogador de linha. Os zagueiros atuam em qualquer espaço da quadra, mas um deles sempre precisa estar na meia-quadra de defesa. Os laterais e o central não têm restrições territoriais.

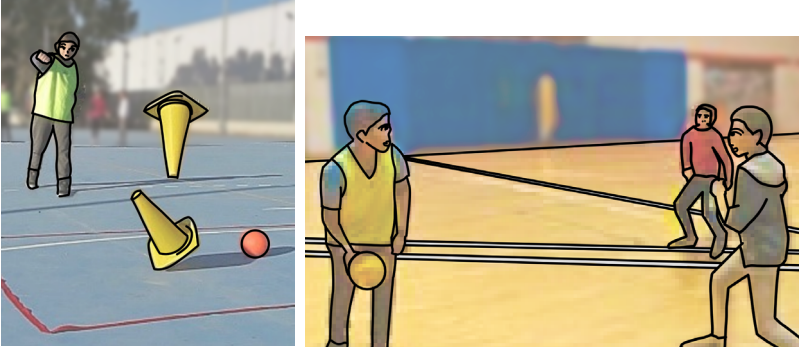
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente a partir de tapas com uma mão aberta. O atacante pode tapear uma ou duas vezes a bola, deixando-a quicar (uma ou mais vezes) no chão ou não. Com o primeiro tapa, pode lançar a bola ao alto para, então, realizar outro tapa. Com a bola, ainda, pode passar e tapear a gol (pode inclusive passar ao goleiro, mas, neste caso, este não pode segurar a bola, precisando tapeá-la como os jogadores de linha). Os tapas podem ser feitos sem ou com salto, ou em deslocamento. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, tapa a gol etc.). Se a bola tocar, sem intenção, qualquer parte

do corpo do jogador, conta como um toque, restando a ele realizar somente um tapa. Isso vale também no caso de um jogador da equipe de defesa que realiza um bloqueio de passe ou tapa a gol e adquire a posse de bola. Se o toque no corpo for após o primeiro tapa ou após o bloqueio, o jogador não pode mais tocar a bola. Se a bola reboteia na trave, o mesmo jogador que a tapeou tem direito a apenas mais um tapa (mesmo que, ante de tapear contra a trave, já tivesse realizado dois tapas). Idem para o caso de uma bola tapeada simultaneamente por dois adversários. O atacante com bola pode também quicá-la ao menos duas vezes consecutivas, entre o primeiro e o segundo tapa, caracterizando o momento de espera. Enquanto quica, deve utilizar apenas uma mão e não pode se movimentar. Nenhum defensor pode retirar-lhe a bola nesse momento. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, respeitando as restrições territoriais. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo e segurar a bola. Porém, o passe precisa ser feito a partir de um tapa. Na área de expansão, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha e não pode atuar além dela. Pode permanecer, no máximo, 7 segundos em posse de bola.

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

quantos defensores a equipe desejar (respeitando as restrições territoriais), desde que sem contato físico. Os jogadores da equipe de defesa podem desarmar ou roubar a bola quicada ou levantada por um atacante. Porém, não podem desarmar um atacante que está em momento de espera. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O jogador da equipe de defesa que marca um atacante com bola pode, ainda, com uma ou duas mãos, bloquear passes e tapas a gol. Os jogadores da equipe de defesa que marcam um atacante sem bola podem, com uma ou as duas mãos, impedir que receba passes (posicionando-se na linha do passe) e que tenha progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol). Podem também flutuar, interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro (respeitando as restrições territoriais) e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo se estiver dentro de sua área. Fora dela (na área de extensão), respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

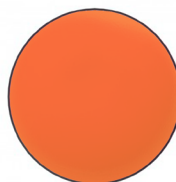
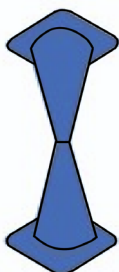
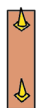
TWINCON



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). Na intersecção entre cada linha lateral e a linha central imaginária, há uma pequena linha de 1 metro, metade dentro e metade fora da quadra. Em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular de 2 metros de comprimento por 7 metros de largura, posicionada a 4 metros da linha de fundo (áreas de pontuação). Em cada uma há 2 cones centralizados e distantes 5 metros um do outro. A 3 metros e de frente para cada cone, em direção ao centro da quadra, há uma pequena linha de 50 centímetros, paralela às linhas de fundo (marcas do pênalti).

Alvo: são dois pequenos cones de aproximadamente 23 centímetros, posicionados dentro de cada área de pontuação. Nas cobranças de pênaltis, eles são colocados um sobre o outro, invertidos e centralizados dentro da área.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de iniciação esportiva ou equivalente, desde que macia e leve.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 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 30 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final. Se, ao final do tempo, houver empate, continua-se o jogo até que uma equipe abra 2 pontos de

vantagem. Em vez de jogar-se por tempo, pode também ser jogado até que uma equipe complete 17 pontos e, se houver empate em 16 pontos, até que uma equipe consiga abrir 2 pontos de vantagem. Realiza-se um intervalo de jogo quando uma equipe marca 9 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia um passe realizado por uma equipe à outra. Todos os jogadores da equipe do cobrador (incluindo ele) devem estar dentro de sua área de pontuação. Os adversários podem estar em qualquer lugar de sua meia-quadra. Ao sinal do árbitro, o cobrador deve lançar a bola à meia-quadra adversária, em trajetória parabólica. A partir do lançamento, os jogadores podem deslocar-se livremente, mas os atacantes não podem tocar na bola antes dos defensores. Se o lançamento for correto e a equipe defensora não recepcionar a bola antes dela tocar o chão, a equipe lançadora reinicia o jogo a partir do ponto de intersecção entre a linha lateral e central. Se o lançamento inicial for incorreto, repete-se. Se o segundo lançamento for incorreto, a equipe receptora cobra um pênalti (*twin*). No período subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra e após faltas e violações, a bola é repostada a partir de passe livre cobrado, respectivamente, pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, do ponto mais próximo na linha lateral. Os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância. Os pênaltis são cobrados de uma das marcas

penais, à escolha do jogador. O cobrador não deve saltar ou ultrapassar a linha. Os cones devem estar um sobre o outro, juntados pela sua parte mais fina, e centralizados dentro da área de pontuação. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é derrubar um dos cones adversários. Se um cone é derrubado, a equipe marca um ponto e cobra um pênalti (*twin*). Cada cone derrubado no pênalti vale 1 ponto. Dessa forma, em um ataque, uma equipe pode marcar até 3 pontos. Além disso, sempre que um defensor entra em sua área de pontuação em uma situação em que a equipe atacante tem condições de finalização, esta equipe recebe 1 ponto mesmo sem finalizar. Somente são considerados derrubados os cones que são efetivamente derrubados (cone que é acertado, mas continua em pé não é considerado derrubado). Os arremessos podem ser feitos de qualquer lugar da quadra, desde que fora da área de pontuação e o ponto somente é válido se, após o arremesso, a bola tocar em um cone antes do chão.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, exceto adentrar as áreas de pontuação. Se um atacante entra na área de pontuação adversária, a bola é repostada pela equipe

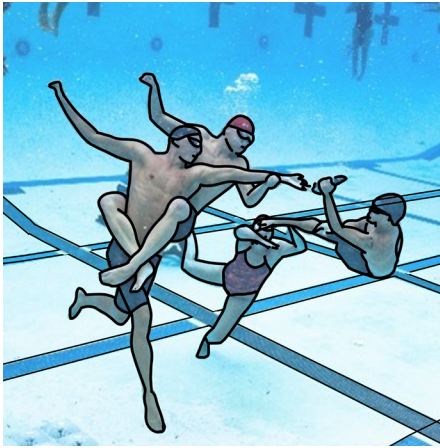
adversária, do ponto mais próximo da linha lateral. Se um defensor entra na sua área de pontuação em uma situação em que a equipe atacante está em condições de finalização, a equipe atacante recebe um ponto. Se, além de entrar na área de pontuação, o defensor defende a bola, a equipe atacante recebe um ponto e um pênalti. Se o defensor entra em sua área de pontuação durante uma situação em que a equipe atacante não está em condições de finalização, o jogo continua.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas), mas se a bola sem intenção tocar alguma parte do corpo do jogador, o jogo continua. O atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou lançá-la a gol, desde que mantenha sua posse por, no máximo, 10 segundos. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.) e pivotar (movimentar um dos pés enquanto o outro permanece apoiado), mas não pode se deslocar. Tendo a posse de bola, o jogador não pode golpeá-la (somente pode lançá-la). Se um atacante e um defensor recebem simultaneamente uma bola, a preferência para manter a posse é do atacante. Se a bola cai no chão (mesmo que a defesa a desvie), é repostada pela equipe defensora do ponto mais próximo na linha lateral. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar bolas sem posse

(enquanto a bola estiver no ar). Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, exceto no caso do atacante com bola, que pode ser marcado por somente um defensor (ou seja, é proibida a dobra de marcação sobre o atacante com bola). O contato físico é proibido e os defensores devem manter ao menos 1 metro de distância do atacante com bola. Os defensores também não podem tirar a bola das mãos do atacante, mas podem bloquear passes e finalizações (desde que não se aproximem mais de 1 metro do atacante com bola). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas e coberturas. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse (enquanto a bola estiver no ar).

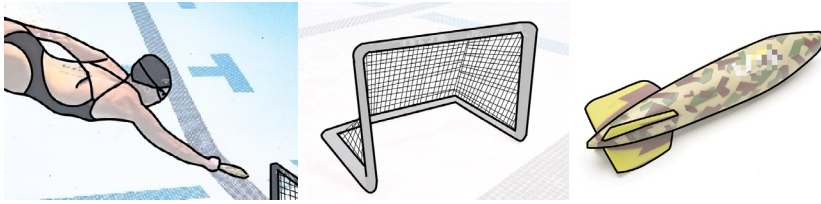
UNDERWATER TORPEDO



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular. Não há uma medida exata, mas é recomendado que tenha no mínimo 12 metros de comprimento por 8 metros de largura, além de 3,5 a 5 metros de profundidade.

Alvo: é uma baliza, um gol, com aproximadamente 30 centímetros de altura por 40 centímetros metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo no piso da piscina. Pode também ser semicircular, com aproximadamente 35 centímetros de raio.



Móbil e materiais: o móbil é um projétil em forma de torpedo, feito ou revestido de borracha, com aproximadamente 500 gramas, 10 centímetros de comprimento e 3 a 4 centímetros de diâmetro. As pontas são arredondas, sendo a da frente mais calibrosa e a de trás mais fina e pontuda. Contudo, na parte de trás há 4 barbatanas formando uma cruz, de aproximadamente 3 centímetros de comprimento e 2 centímetros de largura cada. Os jogadores utilizam também óculos ou máscara de mergulho.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. A cada duas penalidades cometidas por uma equipe ao longo do jogo, o jogador que cometeu a segunda é suspenso até que sua equipe sofra um ponto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. A cada suspensão, as penalidades são zeradas, reiniciando-se até a próxima possível suspensão. Quando um mesmo jogador comete 3 penalidades ou comete uma conduta antidesportiva, ele é expulso, podendo entrar um substituto em seu lugar apenas no próximo tempo de jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura até que uma equipe vença 3 tempos de um total de 5 possíveis, não sendo admitido o empate. Ou seja, logo que uma equipe vence seu 3º tempo, o jogo é finalizado, não sendo necessário os tempos de desempate porventura ainda não realizados (vence-se por 3x0, 3x1 ou 3x2). Cada tempo é disputado até que uma equipe atinja 5 pontos.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de torpedo no centro e fundo da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar em sua borda defensiva, na superfície da água. Ao sinal do árbitro, podem mergulhar e disputar o torpedo. Nos tempos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia com um passe realizado de uma equipe para outra (no início de cada tempo de jogo, recebe a bola a equipe que não teve a posse inicial do jogo; após um gol, recebe a bola a equipe que o sofreu). Esse passe é realizado sobre a superfície da água. Todos os jogadores devem estar na sua borda defensiva, na superfície da água. O torpedo deve percorrer ao menos dois terços da quadra e assim que o passe é realizado, todos os jogadores estão aptos a ir ao seu encontro. Quando o torpedo sai de quadra, é repostado a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, de sua metade da quadra, enquanto a equipe adversária aguarda em sua própria metade. Jogadores e torpedo devem estar na superfície até o apito do árbitro. Quando há uma indefinição quanto à posse do torpedo (um ou mais

jogadores de cada equipe o seguram ao mesmo tempo), o jogo é reiniciado com uma “superfície”. Neste caso, o torpedo é colocado no fundo da piscina e os jogadores envolvidos, na superfície da água, a aproximadamente 2 metros de distância entre eles, aguardam o sinal do árbitro, para, então, mergulhar e disputá-lo. Os demais jogadores permanecem em suas bordas defensivas, podendo mergulhar após 5 segundos. Quando há uma falta, é marcada uma penalidade ao infrator e a equipe ofendida cobra um pênalti. O cobrador, posicionado atrás a aproximadamente 3 metros do gol, lança o torpedo diretamente contra ele. Não há goleiro e todos os demais jogadores devem estar em suas bordas defensivas, na superfície ou fundo da água. Se a ponta ou qualquer parte do torpedo adentrar ao gol, o ponto é marcado. Se o torpedo cair no chão sem adentrar ao gol, todos os jogadores são liberados para disputá-lo e o jogo continua normalmente.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer ao menos a ponta ou qualquer parte do torpedo adentrar a baliza. Para tanto, os atacantes podem lançá-lo ou inseri-lo no gol. O lançamento pode ser feito de qualquer lugar da quadra. Contudo, após o início e reinícios de jogo (segundo tempo, terceiro tempo etc. e após os gols), um gol somente é válido se a equipe realizar no mínimo um passe antes de marcá-lo.

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

Dinâmica do ataque: a manipulação do torpedo é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Contudo, toques involuntários do corpo no torpedo são aceitos. Com o torpedo, o atacante pode segurá-lo, movimentá-lo, protegê-lo com seu corpo e conduzi-lo (nadar tendo a posse do torpedo), desde que a todo momento mantenha o torpedo à vista. Pode também passar (para qualquer direção e profundidade), entregar em mãos, inseri-lo ou lançá-lo ao gol, realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), proteger-se utilizando contato físico (mas não golpes) das placagens (*tackles*) feitas pelos defensores e deslocar os defensores que tentam impedir sua progressão ou finalização. Se a equipe iniciou ou reiniciou o jogo em posse do torpedo, deve realizar ao menos um passe antes de poder marcar um gol. O atacante com posse de torpedo não pode emergir para respirar e nenhuma parte do seu corpo pode sair da água. É possível que mais de um jogador simultaneamente conduza, proteja ou dispute o torpedo, em busca de avançar com ele. Em uma situação de disputa ou proteção do torpedo, é permitido que um único atacante sem bola se envolva diretamente, empurrando, puxando ou tomando a frente dos defensores. Contudo, o máximo de jogadores permitidos em uma disputa direta pelo torpedo é de 4 (2 de cada equipe, sendo um deles o próprio portador do torpedo). Assim que os atacantes não tiverem

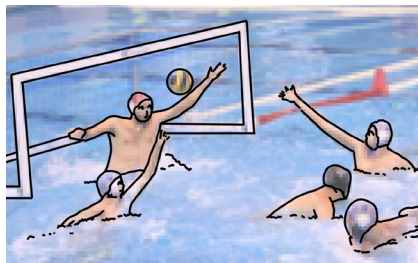
mais a posse do torpedão, devem soltar os defensores que porventura estavam sendo segurados. Os contatos físicos devem acontecer sempre abaixo do pescoço e podem ser realizados com braços, tronco e joelhos. Contudo, golpes (socos, tapas, chutes, joelhadas etc.) não são permitidos. E nenhum jogador pode impedir os outros de emergir para respirar. Sem o torpedão, os atacantes podem se deslocar livremente e emergir quando e quanto quiserem. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com torpedão, pedir o torpedão, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem torpedão e disputar torpedões sem posse. Os atacantes sem o torpedão podem também defender o atacante com o torpedão (e, se for o caso, também o atacante sem torpedão que se encontra diretamente envolvido na proteção ao atacante com torpedão), tentando manter os defensores distantes, desde que, para tanto, utilizem a manobra do braço rígido, ou seja, que tentem deslocar os defensores para longe ou para cima mantendo o braço de contato rígido (sem segurar, puxar, abraçar etc.).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem torpedão) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. É possível utilizar contato físico, mas somente em relação ao atacante com torpedão ou um atacante diretamente envolvido na disputa do torpedão ou na proteção ao atacante com torpedão. Nestes casos, os defensores podem segurar, envolver, puxar e empurrar os atacantes.

Porém, não podem obrigar o portador do torpedo a emergir. Além disso, no máximo 2 defensores podem estar diretamente envolvidos na disputado do torpedo a cada momento. Assim que o portador do torpedo não tiver mais a posse, deve imediatamente ser liberado pelos defensores. Se o atacante com torpedo conseguir desvencilhar-se da defesa e nadar em direção ao gol, os defensores podem puxá-lo para trás. Contudo, não podem puxar um atacante sem a posse do torpedo. Os contatos físicos em relação ao portador do torpedo ou atacante sem torpedo que protege diretamente o portador do torpedo são feitos por meio de placagens (*tackles*), ou seja, seguradas, empurrões, tentativas de deslocar o atacante para que ele solte o torpedo (ou que não consiga impedir a aproximação dos defensores ao atacante com torpedo), desde que abaixo do pescoço e que os atacantes não sejam impedidos de emergir. Para os contatos físico, podem ser utilizados braços, tronco e joelhos, mas golpes (socos, tapas, chutes, joelhadas etc.) são proibidos. Os defensores podem também tirar o torpedo do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o torpedo segurado pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com torpedo pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem torpedo podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao

gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar torpedos sem posse. Qualquer jogador da defesa pode defender o gol (ficando com as costas encostadas nele, por exemplo) com o corpo, mas não pode adentrá-lo ou deslocá-lo.

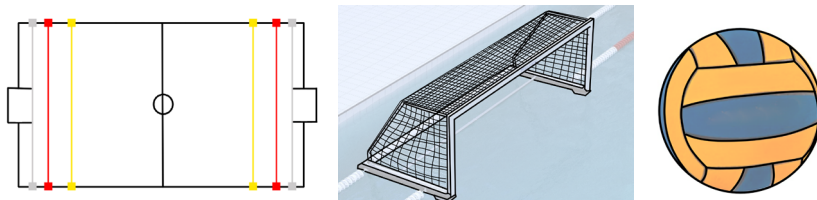
WATER POLO (POLO AQUÁTICO)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é uma piscina (ou parte de uma piscina) retangular (20 a 30 por 10 a 20 metros), com, no mínimo, 1,50 metros de profundidade. É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há duas outras linhas, uma a 2 metros e outra a 5 metros da linha de fundo e paralelas a esta. Essas linhas formam áreas necessárias para atuação do goleiro, definição do impedimento e reposições de bola em jogo. Todas as linhas são marcadas apenas nas bordas ou raias da quadra, mas não a cruzam.

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



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de *football association* em peso e tamanho, com boa aderência. Os jogadores utilizam touca de cor diferente da outra equipe.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas violentas, pode ser suspenso por 20 segundos de jogo ou até que sua equipe sofre um gol ou recupere a bola, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 8 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de bola no centro da quadra. Todos os jogadores de cada equipe devem estar tocando suas respectivas linhas de fundo até que o árbitro lance a bola no centro da quadra, sendo disputada pelas equipes. No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma.

Após os gols, o jogo reinicia com um passe livre realizado pela equipe que o sofreu, de qualquer lugar de sua metade da quadra (após o apito do árbitro) e desde que ambas as equipes estejam por completo em sua respectiva metade. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada a partir de um passe livre cobrado pela equipe que não foi a última a tocá-la, do local em que foi tocada por último antes de sair. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante ou um defensor, exceto o goleiro defensor, é repostada a partir de um passe ou condução livre (se o cobrador deixar a bola cair sobre a água ou lançá-la para o alto, pode pegá-la novamente e conduzir) cobrado por um jogador da equipe de defesa, de dentro da área de 2 metros. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último pelo goleiro defensor, é repostada pela equipe adversária a partir de um passe livre da quina da quadra (semelhante ao escanteio do *football association*). Exceto o cobrador e o goleiro, nenhum jogador pode estar dentro da área de 2 metros. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou arremesso a gol do local onde ocorreu (se a infração for cometida pela defesa dentro da sua área de 2 metros, cobra-se de fora dela). Faltas cometidas pela defesa dentro da sua área de 5 metros e que impedem uma clara chance de gol ou são violentas são punidas com pênalti para equipe ofendida. O cobrador deve estar atrás da linha de 5 metros e o goleiro próximo ao gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra e com qualquer parte do corpo, exceto as mãos fechadas.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode estar dentro da linha de 2 metros adversária se não estiver atrás da linha bola (impedimento); o goleiro, fora da sua área de 5 metros, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a linha central.

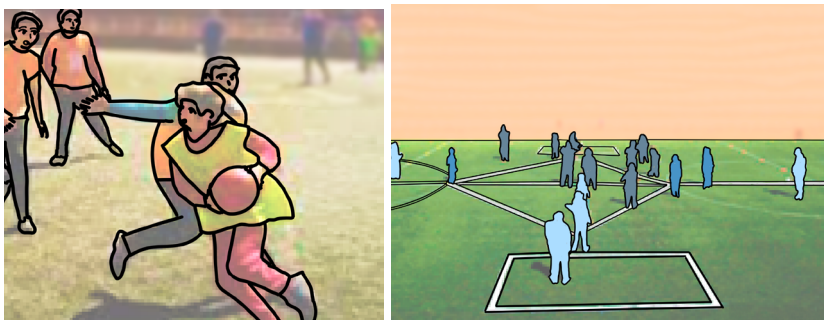
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com uma mão (proibido tocar as duas mãos simultaneamente na bola), mas não é proibido que toque outra parte do corpo. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la e protegê-la com seu corpo, mas não a afundar. Pode também conduzir a bola (nadando enquanto a segura sobre ou acima da água ou lançando-a para frente a pegando-a novamente). Com a bola, ainda, pode passar (inclusive para o goleiro) e arremessar. O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, exceto adentrar a área de 2 metros adversária se não estiverem atrás da linha da bola.

Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe, após adquirir a posse de bola, tem limite máximo de 30 segundos para finalizar a gol. Nenhum jogador pode tocar o fundo da piscina ou nas bordas (exceto quando em nada interfere no jogo). Também não é permitido impulsionar um companheiro. O goleiro, dentro da área de 5 metros, pode manter contato e/ou impulsionar-se no fundo da piscina e pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, inclusive as duas mãos simultaneamente ou a mão fechada. Fora da área de 5 metros, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a meia-quadra.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, contato físico é permitido apenas sobre o portador da bola ou em disputas de bola. Sobre o portador da bola, o contato ocorre por meio do uso dos braços flexionados, controlando (percebendo a partir do tato) e acompanhando a movimentação do adversário, ou por via do tronco, em disputas por posição. Em disputas de bola, o contato ocorre lado a lado. Empurrões, puxões, chutes e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar

ou roubar a bola segurada ou conduzida pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Se estiver fora da área de 5 metros, só pode bloquear com uma das mãos. Se estiver dentro da área de 5 metros, pode utilizar as duas mãos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro da sua área de 5 metros, pode movimentar-se livremente para defender.

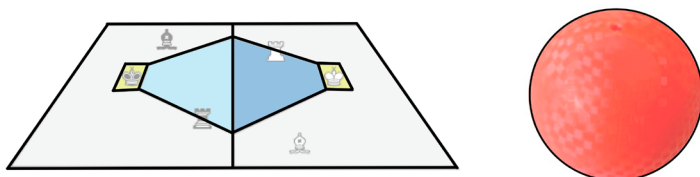
XECBALL (BOLA DE JAQUE MATE OU CHECKMATE BALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há um retângulo de 4 metros de largura por 3 metros de comprimento (castelo). A parte posterior do castelo fica a 6 metros da linha de fundo. Entre os castelos é formado um hexágono, cujas pontas laterais distanciam-se aproximadamente 2 metros das linhas laterais.

Alvo: é o jogador adversário (rei), posicionado sobre o castelo defendido pela equipe adversária.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de iniciação esportiva ou equivalente, desde que macia e leve. O tamanho e o peso não são fixos e variam conforme a faixa etária dos jogadores.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, cada um com um papel específico de jogo, adaptado do jogo de xadrez. Cada equipe contém, assim, 1 rei, 1 rainha, 1 torre, 1 bispo, 1 cavalo e 1 peão. Se e quando o peão consegue marcar 3 pontos no jogo, consegue a chamada coroação, convertendo-se em outro papel (exceto rei ou o próprio peão), normalmente o de rainha, que é o com menos limitações de ação. Cada equipe utiliza uma cor de uniforme e cada jogador tem uma imagem do papel que exerce (peça do xadrez que representa) na camisa. As substituições são ilimitadas, desde que o substituto tenha o mesmo papel do substituído. Se um jogador comete sua 5ª falta e subsequentes no jogo ou se comete uma falta violenta, é suspenso por 2 minutos de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos (chamados xeques) ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo pode iniciar de duas formas, ambas no centro da quadra: com uma bola lançada ao alto pelo árbitro, disputada pelo

cavalo de cada equipe; ou com uma bola posicionada sobre o ponto central, disputada pelo peão de cada equipe (posicionados a aproximadamente 1 metro da bola) após o apito do árbitro. No segundo tempo, o jogo reinicia da mesma forma. Após um xeque, o jogo reinicia com um passe livre realizado pelo rei que foi acertado, de dentro do seu castelo. Quando a bola sai de quadra, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de tiro livre. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre do local. Os tiros livres podem ser realizados diretamente contra o rei adversário. Faltas violentas ou que impedem uma clara chance de xeque, e sempre que um defensor comete sua 5ª ou subsequente falta, ou violação, geram um pênalti para a equipe ofendida. O cobrador posiciona-se a alguns metros do castelo adversário, o rei permanece no castelo (podendo esquivar-se da bola) e os demais jogadores permanecem atrás da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é o ponto, chamado de xeque, que acontece quando a equipe de ataque consegue, por meio de lançamentos ou rebatidas (exceto com pés/pernas/joelhos), acertar a bola no rei adversário, caindo no chão em seguida. Se após o contato, o rei ou algum companheiro dele consegue segurar a bola antes de tocar

no chão, o xeque não é marcado e o jogo continua. O rei pode também apanhar/encaixar uma bola lançada/rebatida contra ele e pode usar qualquer parte do corpo (inclusive os pés) para impedir que a bola toque no chão após tê-lo tocado. Qualquer jogador (inclusive o rei adversário) pode marcar um xeque e de qualquer lugar da quadra (respeitando as restrições de ocupação de espaço respectivas a cada papel).

Ocupação do espaço de jogo: a movimentação dos jogadores sobre a quadra depende do papel exercido: o rei não pode sair de seu castelo e nenhum outro jogador pode adentrá-lo; o bispo não pode entrar no hexágono; a torre não pode ultrapassar a linha central (no primeiro tempo, a torre joga na meia-quadra defensiva e no segundo tempo, na meia-quadra ofensiva); peão, cavalo e rainha podem deslocar-se livremente (exceto adentrar aos castelos, obviamente).

Dinâmica do ataque: o ataque tem regras comuns a todos os jogadores da equipe e regras específicas por papel de jogo. Em termos comuns a todos, a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo, exceto pés, pernas e joelhos (se os tocar involuntariamente e de forma que não interfira significativamente na jogada, o jogo continua). O jogador pode manter a posse de bola por, no máximo, 5 segundos. Com bola, sem se deslocar, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, passar a bola de uma mão à

outra, quicá-la e pivotear (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo). O deslocamento com bola depende do papel exercido pelo jogador. Com a bola, ainda, pode passar (inclusive para o próprio rei) e lançar contra o alvo (rei adversário). O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Em termos de regras específicas por papel de jogo, o peão não pode deslocar-se com posse de bola, mas pode pivotear. Sem bola, pode deslocar-se livremente. A rainha pode mover-se livremente com ou sem posse de bola. O cavalo, em posse de bola, por realizar no máximo três passos, sendo obrigado a passá-la ou arremessá-la ao final deles. É o único jogador que pode arremessar com salto (após tirar os dois pés do chão, é obrigado a passar ou arremessar a bola). Sem bola, pode mover-se livremente. A torre pode mover-se livremente com ou sem posse de bola, mas com restrição de espaço. No primeiro tempo, somente pode jogar na meia-quadra defensiva e no segundo tempo, na meia-quadra ofensiva. O bispo pode mover-se livremente com ou sem posse de bola, mas somente fora do hexágono. O rei pode mover-se livremente com ou sem posse de bola, desde que dentro do seu castelo (se estiver com os pés dentro do castelo, pode pegar uma bola que está fora). Sem a bola e respeitando suas restrições de espaço (para os papéis que têm restrições), os atacantes podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em

deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro das áreas dos reis e desde que cada papel de jogo atue em seu espaço específico) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (o defensor que exerce um papel de jogo pode marcar um atacante que exerce o mesmo ou outro papel). Contato físico sobre o portador da bola é proibido. Os defensores não podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada pelo atacante), mas podem desarmar ou roubar uma bola que está sendo quicada ou passada de uma mão para outra, desde que utilizando a mão aberta e sem contato físico. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e lançamentos, pode marcar próximo (pressionando sem contato físico) ou distante (cercando) do atacante e pode recuperar a posição caso seja ultrapassado. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas, dobras e escoramentos (disputas por posição, com carga realizada sobre o tronco adversário, sem empurrões,

seguradas ou golpes). Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Em uma única jogada e somente durante o primeiro tempo de jogo, o rei defensivo pode solicitar um roque, que consiste na permissão para que sua torre possa defendê-lo de um lançamento adversário, posicionando-se entre ele e o cobrador (deve estar mais próxima do rei do que do cobrador). Ao perceber o lançamento adversário (ou durante um tiro livre ou pênalti adversário), o rei grita “roque”, imediatamente obrigando que todos os jogadores, exceto a torre de sua equipe, fiquem imóveis. O atacante somente pode concluir seu lançamento contra o rei (e obrigatoriamente deve lançar contra o rei) após a torre ter se posicionado.

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS COM MÚLTIPLOS ALVOS

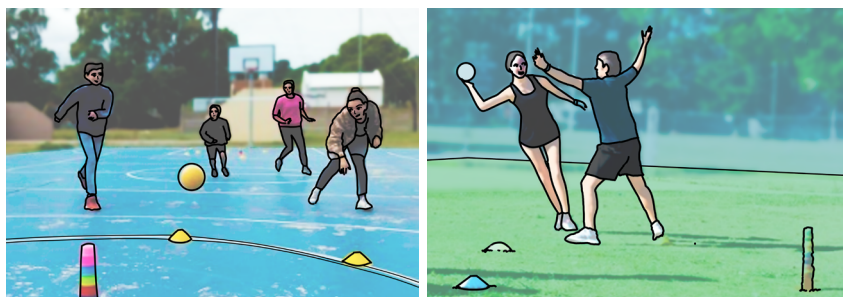
Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos com múltiplos alvos catalogados. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido incluídos mesmo ainda encontrando-se 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.

Optou-se por ordenar a apresentação a partir da ordem alfabética do nome dos jogos (sempre que possível adotando-se a nomenclatura em inglês, tendo

em conta as razões introdutoriamente expostas), sem dividi-los em subcategorias (pautadas ou não nos critérios classificatórios adotados nesta Coleção). Essa opção deu-se primeiramente porque os critérios classificatórios “tipo de espaço” e “relações de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

Segundo porque na categoria em tela nem mesmo há jogos de uma mesma família como acontece nos jogos de bola ao alvo com manipulação de bola com as mãos (família *handball*, família *water polo* etc.), sendo, assim, todos independentes, sem uma relação de parentesco com os pares. Compõem a mesma categoria classificatória aqui adotada, mas não são, em sua origem, derivados diretamente de outro jogo e, por isso, não fazem parte da família de outro jogo.

CIMATHEU (CIMABALL)⁸



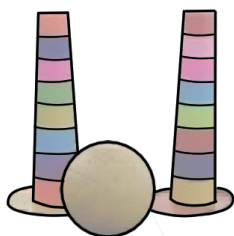
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira ou cimento) ou macia

⁸ Há versões alternativas do *cimatheu*, como o *cimafrisbee* ou o *cimalata*, entre outros, cada qual com algumas adaptações de materiais (frisbee no lugar da bola, lata no lugar da cima etc.) e regras. Contudo, o próprio *cimatheu* apresenta-se como um jogo esportivo ainda pouco institucionalizado, de forma que suas variações se tratam muito mais de experiências criativas do que de jogos esportivos propriamente ditos. Além disso, há diferentes versões do *cimatheu* jogadas pelo mundo, desde jogos populares como o *gemerson* no Brasil até a mais institucionalizada delas, chamada *larogi*, na Índia. Essas versões, entretanto, iniciam com um lançamento livre de uma das equipes ao alvo (cima, torre), iniciando o jogo de construção e queimada a partir daí. Dessa forma, como a dinâmica de interação preponderante entre os jogadores é a da queimada (diferente do *cimatheu*, em que, antes da queimada, há uma fase de disputa de bola), o *lagori* é classificado como um jogo esportivo de troca de bola e acerto dela no adversário e não como um jogo esportivo de disputa de bola e acerto ao alvo com as mãos, como o *cimatheu*.

(grama, areia). O tamanho da quadra pode ser adaptado. Centralizada e com o centro a 7 metros de cada linha de fundo há uma área circular com 6 metros de diâmetro, chamada de área de pontuação, onde fica a *cima* (no centro).

Alvo: o *cimatheu* apresenta dois alvos: o primeiro é a *cima*, ou seja, uma torre de pequenas peças sobrepostas, defendida pelo adversário e posicionada a 7 metros de cada linha de fundo. Se e quando a *cima* (ou uma parte dela) for derrubada, o alvo passa a ser os três construtores da equipe de defesa.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de iniciação esportiva, bem leve e menor que a de futsal, normalmente feita de espuma. Além da bola, há duas *cimas* (torres). Cada uma tem 6 (ou quantidade equivalente ao número

de jogadores) peças, que se tratam de pequenas estruturas com um formato que permita colocá-las umas sobre as outras. As peças têm aproximadamente 5 centímetros de altura e 7 de diâmetro (ou lados, caso o formato seja quadrado) e podem ser feitas de qualquer material (madeira, plástico, lata).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 6 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. A quantidade de jogadores pode variar conforme o tamanho da quadra. A cada momento do jogo, quando a equipe está na defesa, após a derrubada da *cima* pela equipe adversária, 3 defensores assumem a função de protetores e 3 assumem a função de construtores. Como, a cada jogada defensiva, qualquer jogador pode assumir a função de construtor ou de protetor, não há diferenciação de direitos e deveres entre os jogadores, e, portanto, não diferenciação de papéis. Ou seja, há funções específicas a serem desenvolvidas em cada momento (construtores e protetores), mas como qualquer jogador pode assumi-las a cada lance, não se considera haver diferenciação de papéis. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 6 períodos de 8 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 passe livre realizado pela equipe vencedora

do sorteio, a, no mínimo, 6 metros de distância da área de pontuação adversária. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 6 metros de distância do cobrador. Nos demais períodos e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de passe livre. Os adversários devem estar a, no mínimo, 6 metros de distância. Em caso de faltas e violações, a equipe ofendida repõe a bola de qualquer lugar da quadra, desde que a, no mínimo, 6 metros de distância da área de pontuação de ataque. Todos os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 6 metros de distância do cobrador. Depois que a *cima* é derrubada, saídas de bola pertencem sempre à equipe atacante. Qualquer jogador da equipe pode resgatar a bola que saiu de quadra. Tanto nesse caso quanto quando a equipe defensora comete uma falta ou violação, os construtores devem imediatamente parar de reconstruir a cima e sair da área, somente podendo adentrá-la após o passe. Quando a equipe atacante comete uma falta ou violação, a equipe defensora ganha 1 ponto e o jogo reinicia.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é derrubar a *cima* defendida pelo adversário. Depois de derrubá-la, o objetivo passa a ser acertar a bola (queimar) nos defensores que se encontram dentro da área de pontuação (construtores) em

busca de reconstruir a *cima*. Se a *cima* completa ou uma parte dela for derrubada, já passa a valer o segundo objetivo (queimar os adversários). Quanto mais peças derrubadas, melhor para o ataque, pois mais tempo a defesa leva para reconstruir a *cima*. Se a equipe atacante derruba a *cima* e consegue queimar os três construtores antes que eles reconstruam a *cima*, ganha 2 pontos. Se a equipe atacante derruba a *cima* e não consegue queimar os três construtores antes que eles reconstruam a *cima*, ganha 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: enquanto uma *cima* não é derrubada, nenhum jogador pode adentrar às áreas de pontuação; após uma *cima* ser derrubada, 3 jogadores de defesa (equipe que teve a sua *cima* derrubada) tornam-se construtores e devem adentrar a sua área de pontuação (os demais jogadores continuam não podendo adentrá-la); os construtores apenas podem tocar nas peças da *cima* se os 3 estiverem dentro da área de pontuação.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, especialmente com as mãos (uma ou duas). Com as mãos/braços, o jogador pode segurar a bola, movimentá-la, conduzi-la (deslocar-se com posse de bola), quicá-la, rebatê-la etc. Ou seja, é completamente livre para manipular a bola, desde que, obviamente, não gere risco à integridade física dos demais. Pode, assim, também, passar e finalizar livremente. O atacante pode

também realizar fintas (de corpo, passe, arremesso etc.) diversas. Sem a bola, os atacantes também podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Contudo, após a equipe conseguir derrubar a *cima* adversária, o atacante com bola, caso seja tocado por um protetor adversário, deve obrigatoriamente parar no lugar e passar a bola dentro de, no máximo, 6 segundos. Após passar a bola, pode voltar a deslocar-se normalmente. Nenhum atacante pode estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: enquanto a *cima* não é derrubada, todos os jogadores da equipe de defesa são defensores e têm como objetivos impedir que a *cima* seja derrubada e/ou recuperar a posse de bola. Nessa fase do jogo, qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área de pontuação) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados, mas não podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada pelo atacante). Porém, o defensor do atacante com bola pode bloquear passes e finalizações e roubar bolas não plenamente dominadas pelo atacante (bola

quicada, por exemplo). Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção à *cima* (posicionando-se na linha da *cima*) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. A partir do momento em que a *cima* é derrubada, os jogadores da equipe de defesa dividem-se em 3 construtores e 3 protetores. A divisão pode ser feita por preferência/especialização da equipe ou, o que é mais comum, em resposta à circunstância do jogo, de forma que quem está mais próximo da área a adentra para tornar-se construtor e quem está mais próximo da bola passa a atuar como protetor. Os construtores devem adentrar a área de pontuação e reconstruir a *cima* próxima ao centro do círculo (ou, caso construam distante do centro, devem levá-la ao centro). Apenas quando os 3 estiverem dentro da área, podem tocar nas peças. Se uma peça tiver saído da área, um dos construtores pode recolhê-la, mas somente após os 3 terem adentrado a área. Ao mesmo tempo, os construtores devem esquivar-se das bolas lançadas pelos atacantes (mesmo que consiga segurar a bola lançada pelo atacante, o construtor é queimado). Quando um construtor é queimado, imediatamente deve largar a peça no chão (se estiver segurando uma peça), sair da área e tornar-se protetor. Os demais construtores continuam tentando reconstruir a *cima*. Os protetores devem tentar

tocar no atacante com bola. Sempre que é tocado, ele não pode mais se deslocar (enquanto ainda estiver com a bola na mão) e não pode lançar contra a *cima*. Ou seja, depois de tocado, o atacante com bola somente pode passá-la. Os protetores não podem intencionalmente tocar na bola (não podem tirá-la do atacante, nem interceptar passes e finalizações). Se a equipe consegue reconstruir a *cima* antes dos 3 construtores serem queimados, o jogo para e a equipe reinicia com posse de bola.

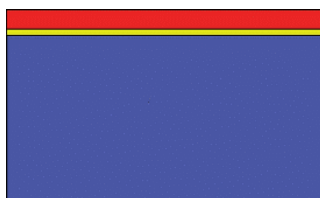
FIREBALL (FXC)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (25 por 15 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama). Paralelas a uma das linhas laterais, há duas linhas, uma a 1,5 metros (linha de tiro) e outra a 2 metros (linha neutra) dela. A área entre a linha de tiro e linha lateral é área do capitão. A área entre a linha de tiro e a linha neutra é a área neutra.

Alvo: não há um alvo fixo, mas sim os próprios companheiros de equipe, para quem a bola deve ser passada a fim de gerar pontuação.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais leve que a de *handball* ou semelhante, com 50 a 52 centímetros de circunferência e 290 a 330 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Contudo, obrigatoriamente sempre deve haver ao menos 3 jogadores de cada sexo em quadra a cada momento. Além disso, todos os jogadores devem passar ao menos uma vez ao longo do jogo pela função de capitão, que é o jogador que repõe a bola em jogo a partir da área do capitão nos inícios e reinícios de jogo. As substituições são ilimitadas e ocorrem somente quando a partida está paralisada. Se um jogador comete sua segunda falta involuntária, é suspenso do jogo por 1 posse de bola, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse período, se comete a terceira falta involuntária, a suspensão é de 2 posses de bola, se comete a quarta falta involuntária ou uma falta voluntária leve, a suspensão é de 10 posses de bola, se comete a quinta falta involuntária ou uma falta voluntária violenta ou uma conduta antidesportiva, é expulso do jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de 3 games. Cada game consiste em 10 posses de bola por equipe (uma posse de bola é contada quando a equipe inicia o jogo a partir de um passe feito da área do capitão). Dessa forma, em cada game, há 20 posses de bola. Os games devem ser finalizados em, no máximo, 90 minutos

(contando apenas o tempo de bola em jogo, sem os intervalos). Caso contrário, encerra-se a partida aos 90 minutos, independentemente de quantas posses de bola faltam. Vence o jogo a equipe com mais pontos ao final dos 3 games, não sendo permitido o empate. Se ele ocorrer, joga-se um novo game. Se o empate persistir, cada equipe tem mais uma posse de bola. Se persistir, mais uma posse de bola por equipe. E assim por diante, até que uma equipe finalize essas duas posses de bola com mais pontos que a outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: cada game inicia com uma posse de bola. Cada posse de bola inicia com um passe feito pelo capitão da área do capitão. Durante os 5 segundos iniciais, todos os jogadores, inclusive o capitão, devem se mover sem parar. Após os 5 segundos, todos os jogadores precisam continuar se movendo e o capitão tem 30 segundos para inserir a bola em jogo. Até que a bola seja passada pelo capitão, nenhum jogador pode adentrar a área neutra e a área do capitão. Se o capitão passar a bola antes dos 5 segundos ou não passar dentro dos 30 segundos, sua equipe perde a posse de bola. Todas as reposições de bola após paralizações ocorrem da mesma forma. Se ocorrer uma falta, quem repõe a bola é a equipe que a sofreu. Se for uma violação, quem repõe a bola é a equipe contrária ao infrator. Se for uma saída de bola, quem a repõe é a equipe que não foi última a tocá-la. Em todos os casos, se a equipe que faz a reposição é a mesma que iniciou o game com

bola, a posse de bola continua (não conta com uma nova posse de bola da equipe, dentre as 10 das quais dispõe em cada game). Se a equipe que faz a reposição é a que não iniciou o game com bola, a posse de bola da equipe adversária é encerrada e a reposição já conta como uma nova posse de bola (conta como uma das 10 posses de bola das quais a equipe dispõe em cada game).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é completar passes entre a equipe. Cada vez que a equipe consegue um passe completo, marca 1 ponto. Em uma mesma posse de bola, a equipe pode fazer vários pontos. Um passe completo é considerado somente quando o receptor adquire a posse indubitável da bola. Se um defensor tocar na bola entre o passe e a recepção, ainda assim o passe é considerado completo. Se o defensor adquire a posse da bola, sua equipe automaticamente passa a ser atacante com o objetivo de trocar passes, continuando o jogo normalmente. Cada vez que a equipe recupera a bola, continua a contagem dos pontos (seja ao longo do jogo, seja nos reinícios a partir do passe do capitão). Contudo, algumas faltas fazem a equipe perder pontos: quando um jogador comete uma falta intencional leve, a equipe perde 5 pontos; quando um atacante invade a área do capitão durante o início de uma posse de bola, sua equipe perde 5 pontos; quando um defensor invade

a área do capitão durante o início de uma posse de bola, sua equipe perde 10 pontos; quando um jogador invade a área neutra durante o início e uma posse de bola, sua equipe perde 2 pontos; quando um jogador é expulso, sua equipe perde 30 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: no início de cada posse de bola, nenhum jogador pode adentrar a área neutra e somente o capitão pode adentrar a sua área. Após o passe feito pelo capitão, todos os jogadores podem ocupar todo o espaço de jogo.

Dinâmica do ataque: todos os jogadores devem correr ou mover-se com intensidade durante todo o tempo de jogo. Caminhar ou parar é proibido. A manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas não é proibido que toque outra parte do corpo. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la (correndo a segurando), fintar ou passar. Contudo, somente podem manter a bola por 2 segundos. Cada vez que o jogador recebe a bola, pode também realizar um auto passe, ganhando mais 2 segundos de posse. O auto passe somente é caracterizado se o jogador perder por completo o contato com a bola antes de retomá-la. Quicar a bola ou realizar passes quicados é proibido. Sempre que a bola quica, o jogo é paralisado (se a equipe que quicou a bola foi a que iniciou o game com sua posse, a perde e a outra equipe reinicia o jogo; se a

equipe que quicou a bola foi a que não iniciou o game com sua posse, a equipe adversária continua com a mesma posse, reiniciando o jogo com um passe do capitão). Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar bolas sem posse. Contatos físicos não intencionais não são proibidos, desde que não prejudiquem a equipe adversária de qualquer maneira.

Dinâmica da defesa: todos os jogadores devem correr ou mover-se com intensidade durante todo o tempo de jogo. Caminhar ou parar é proibido. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido por quantos defensores a equipe desejar (exceto no início de cada posse, em que a área neutra e área do capitão não podem ser invadidas até que o capitão ponha a bola em jogo). Contatos físicos não intencionais não são proibidos, desde que não prejudiquem a equipe adversária de qualquer maneira. Contatos moderados nas mãos ou antebraços do atacante com bola também são permitidos, desde que não sejam intencionais, que o defensor esteja com a mão aberta, que tenha o objetivo de roubar ou retirar a bola e que o atacante esteja segurando a bola na altura do peito. Empurrões, puxões e seguradas são contatos físicos considerados faltosos. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), desde que

utilizando uma mão aberta. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e bloquear passes. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe) ou flutuando, desde que respeitem a regra de manter-se correndo ou deslocando-se intensamente durante todo o tempo de bola em jogo. Podem também interceptar passes, realizar coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

FOOBASKILL

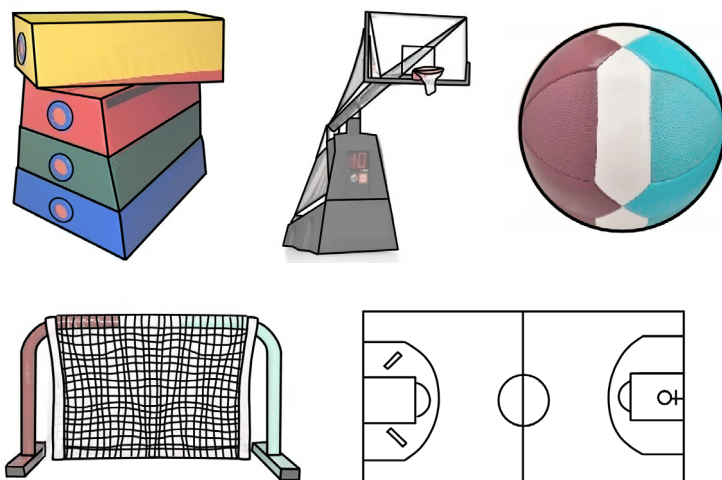


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros) com superfície rígida (madeira ou cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia-quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros. A área retangular em cada meia-quadra chama-se área restritiva ou garrafão. A quadra pode ser rodeada por muros.

Alvo: cada meia-quadra possui alvos e lógica funcional diferente. Em uma meia-quadra, joga-se de forma semelhante ao *basketball*, cujo alvo é a cesta, que se trata de um aro horizontal posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de

altura do solo, preso a um painel retangular em posição vertical, chamado tabela. Na outra meia-quadra, joga-se de forma semelhante ao futsal, mas em vez de um único gol, os alvos são mini gols posicionados perpendicularmente a 45 graus fora de cada lateral do garrafão e sobre plintos (caixas) de aproximadamente 0,5 metros de altura.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais leve que a de *football association*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 2 tempos de 5 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 sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada ao alto pelo árbitro, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica dentro do círculo central e os demais fora. O segundo tempo inicia da mesma forma. Após um ponto, a equipe que o sofreu reinicia o jogo de onde pegar a bola. Basta o cobrador fazer um passe livre após ter colocado (passe com o pé) ou tocado (passe com a mão) a bola no chão, com os adversários a, no mínimo, 2 metros de distância. O mesmo procedimento é realizado quando uma falta simples é cometida. Na meia quadra de futsal, uma falta violenta ou cometida dentro da área semicircular é punida com pênalti para equipe ofendida. Na meia-quadra de *basketball*, uma falta violenta ou realizada sobre um jogador que está em ato de arremesso é punida com um lance livre (equivalente ao pênalti) para equipe ofendida. A forma de cobrança dos pênaltis e lances livres varia conforme o nível de jogo, que pode ser iniciante ou avançado. No nível iniciante, o pênalti é cobrado da parte frontal da linha semicircular e o cobrador por optar por um chute de 1, 2 ou 3 pontos (ver pontuação abaixo). Os demais jogadores devem estar fora da área semicircular. No nível avançado, o pênalti é cobrado da mesma forma,

mas o cobrador é obrigado a tentar o chute de 3 pontos (se fizer algum outro, não valem os pontos). No nível iniciante, o lance livre é cobrado do local da infração e o cobrador pode tentar um arremesso de 1, 2 ou 3 pontos. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 2 metros do cobrador. No nível avançado o lance livre é cobrado da mesma forma, mas somente a cesta convertida é válida, com a pontuação de acordo com o local de onde o arremesso foi feito (1, 2 ou 3 pontos). Como, em regra, a quadra é rodeada por muros, a bola nunca sai de jogo. Contudo, se a quadra for sem muros ou se eles forem baixos, sempre que a bola sai de jogo, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último. Na meia-quadra de *basketball* é repostada por meio de passe com as mãos e na meia-quadra de futsal, por meio de passe com os pés.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: no primeiro tempo de jogo, uma equipe objetiva o gol (em qualquer um dos minigols) e defende a cesta e no segundo tempo, objetiva fazer a cesta e defende os minigols. A quantidade de pontos varia conforme o local e a forma de finalização e o alvo acertado. Além disso, o *foobaskill* adota um sistema de pontuação diferente para o que chama de nível iniciante e nível avançado. No nível iniciante, a pontuação na meia-quadra de futsal é: 1 ponto se a bola tocar em qualquer parte vertical do plinto (frente, trás, lados, não em cima) e

não for imediatamente retomada por um atacante; 2 pontos se, após a bola rebater em qualquer parte vertical no plinto, for parada com a sola do pé por um atacante (chutador ou outro), antes de tocar em um defensor ou no muro (se houver); 3 pontos se o gol for marcado (de frente para trás ou de trás para frente). No nível iniciante, a pontuação na meia-quadra de *basketball* é: 1 ponto se a bola tocar apenas na tabela e não for imediatamente retomada por um atacante; 2 pontos se a bola tocar na tabela e for pega por outro atacante antes de tocar no chão; 3 pontos se a cesta for convertida. No nível avançado, na meia-quadra de futsal: 1 ponto se a bola tocar em qualquer parte vertical do plinto; 2 pontos se a bola diretamente rebatida de uma parede toca alguma superfície vertical do plinto ou se a bola diretamente rebatida de um plinto toca na superfície vertical do outro; 3 pontos se o gol for marcado (de frente para trás ou de trás para frente). No nível avançado, a pontuação na meia-quadra de *basketball* é: 1 ponto se a bola cesta é convertida a partir de arremesso feito de dentro do garrafão, sem ser uma enterrada (finalização em que o jogador insere a bola diretamente na cesta); 2 pontos se a bola cesta é convertida a partir de arremesso feito de fora do garrafão e de dentro da área semicircular ou se é uma enterrada; 3 pontos se a bola cesta é convertida a partir de arremesso feito de fora da área semicircular. Uma finalização somente pode ser realizada da meia-quadra onde se encontra o alvo (gol ou cesta).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: na meia-quadra do *basketball*, são adotadas as regras do *basketball*; na meia-quadra do futsal, são adotadas as regras do futsal (com pequenas alterações); quando a equipe que defende na meia-quadra de futsal recupera a bola estando em sua meia-quadra de defesa, a conduz até a linha central utilizando as regras e formas de manipulação de bola do futsal e, a partir da meia-quadra, passa a respeitar as regras do *basketball*, pegando e manipulando a bola com as mãos. Idem da meia-quadra de *basketball* para a meia-quadra de futsal e para a dinâmica da defesa.

Dinâmica do ataque: na meia-quadra do *basketball*, a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas) e o atacante com bola pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e quicá-la (apenas com uma das mãos, mas podendo transferir a bola de uma para outra por meio do próprio quique). Se estiver parado segurando a bola, pode pivotar (mover um pé enquanto o outro permanece fixo), mas não pode mover o pé de apoio. Para se deslocar com bola, precisa concomitantemente quicá-la. Se parar o quique, não pode mais quicar. Pode também dar até dois passos segurando a bola, desde que esteja em deslocamento prévio (quando para de quicar ou recebe um passe) e que solte a bola antes de completar o terceiro passo. Com a bola, ainda, pode passar e arremessar. O arremesso pode

ser feito sem ou com salto, ou em deslocamento, respeitando a regra dos passos segurando bola. Pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se estiver marcado de perto por um defensor, deve realizar alguma ação (quique, passe etc.) dentro de 5 segundos. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque. Na meia-quadra de futsal, a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos 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, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou chutá-la ao gol (contudo, chutes ao gol que passam sobre a baliza são proibidos). Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Os atacantes não podem tocar nos bancos/gols e tampouco pular sobre eles. Em ambas as meias quadras, os atacantes podem passar a bola para os companheiros ou para si mesmos utilizando os muros como tabela (quando for o caso de quadra rodeada por muros). Em ambas as meias quadras ainda, os atacantes sem bola

podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), ajudando a livrar o atacante com bola ou um atacante sem bola, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se um atacante com ou sem bola trombar com um defensor imóvel, tirando-o de seu eixo, comete falta de ataque.

Dinâmica da defesa: na meia-quadra de *basketball*, na marcação, os defensores somente podem estabelecer contato físico com um atacante que está de lado ou costas para o alvo, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola (tirá-la das mãos ou do quique do atacante), bloquear passes e

arremessos (toco). Quando o defensor sofre um corta-luz, pode dele esquivar-se, pode trombar com o atacante que o realiza (a trombada somente será faltosa se o defensor intencionalmente utilizar-se de força desnecessária) e pode recuperar-se, retomando a marcação. Como os atacantes, também respeitam a regra do pé na bola. Na meia-quadra de futsal, na marcação, os defensores também podem estabelecer contato físico com os atacantes, mas de forma diferente do *basketball*. O contato ocorre lateralmente (ombro a ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é uma carga/contato na região do tronco, sem empurrão, enquanto o atacante, parado, aguarda um passe ou mantém o domínio da bola parado de lado ou costas para o gol adversário. Contato entre as pernas também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola, pela frente ou lado e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), desde que sem contato físico excessivo. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores não podem tocar nos bancos/gols e tampouco pular sobre eles. Em ambas as meias quadras, qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores de atacantes

sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

HOME BALL FOOTBALL⁹

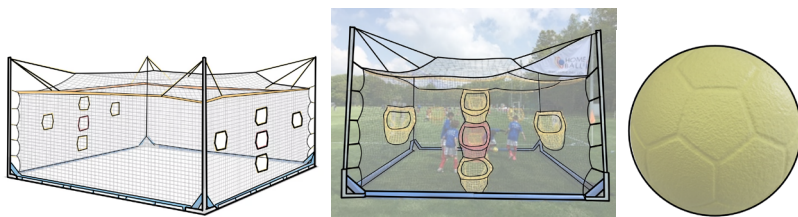


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é quadrada, podendo ter de 4,50 a 8,50 metros de lado, com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada meia-quadra há duas linhas a ela paralelas, uma a 50 centímetros da linha de fundo (zona proibida) e uma a 1,25 (quadras com 4,50 metros de lado), 1,50 (quadras com 6,50 metros de lado) ou 2 (quadras com 8,50 metros de lado) metros da linha de fundo (zona defensiva). A área central é chamada de zona mista. Ao redor da quadra, sobre as linhas limítrofes, há paredes de tela, com aproximadamente 2 metros de altura. É possível que haja um teto também de tela cobrindo a quadra.

9 Não se trata do mesmo jogo esportivo que o *homeball360*. Ambos são jogos esportivos de disputa de bola e múltiplos alvos, mas cada um com alvos e características próprias.

Alvo: o *home ball football* apresenta 4 alvos, que se tratam de buracos posicionados nas paredes de fundo de ambas as meias quadras (cada equipe ataca uma parede e defende a outra). Os buracos são quadrados, com 40 centímetros de lado. Dois são centralizados, sendo um próximo do solo e o outro próximo do teto, e os outros dois são próximos das paredes laterais (um de cada lado), um pouco mais abaixo da linha do alvo mais alto. Entre os dois alvos centrais há um quinto buraco (também quadrado com 40 centímetros de lado), de cor diferente. Se a bola atingir esse buraco, a pontuação da equipe volta a 0. Trata-se de um obstáculo e não de um alvo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de *football association*, com 20 centímetros de diâmetro, 300 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. Em quadras de 4,50 metros de lado, joga-se 1x1. Em quadras de 6,50 metros de lado, joga-se 2x2. Em quadras de 8,50 metros de lado, joga-se 3x3.

Não há diferenciação de papéis entre os jogadores, mas há restrições de locais em que atuam. Os jogadores livres podem atuar na zona central e na sua zona defensiva. Não podem entrar a zona proibida e nem na zona defensiva adversária. Os pivôs somente podem atuar na zona central. Nos jogos 1x1 e 2x2, todos são jogadores livres. No jogo 3x3, há dois jogadores livres e um pivô por equipe. As substituições somente podem ocorrer no intervalo do jogo ou quando algum jogador se machuca.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 2 minutos e meio, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo admitido o empate. Se o tempo de jogo acabar empatado, as equipes continuam o jogo até que alguma delas marque o primeiro ponto, tornando-se a vencedora. É possível também decidir o jogo a partir de uma disputa de pênaltis. As equipes cobram alternadamente, até que uma acerte um alvo e a outra erre ou até que uma acerte um alvo de maior valor que a outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe a partir da meia-quadra de defesa, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Após um ponto, reinicia a equipe que o sofreu. No segundo tempo, reinicia a equipe que não iniciou no primeiro. Em todos os casos, ambas as equipes devem estar em suas respectivas meias quadras e não é permitido finalizar aos alvos antes de ao menos um passe ser realizado.

Quando a bola rebate nas paredes, não sai de jogo, sendo disputada entre as equipes. Se não houver teto e a bola sair sobre as paredes laterais, é repostada pela equipe que não foi a última a tocá-la, respeitando o mesmo procedimento adotado após os pontos marcados. Após violações, independentemente de onde ocorreram, a bola é repostada pela equipe contrária conforme os reinícios após pontos marcados. Após faltas (contatos corporais, condutas antidesportivas leves ou defesa realizada de dentro da zona proibida), há um pênalti. Um jogador da equipe ofendida, do centro da quadra (atrás da linha central) chuta a bola contra qualquer um dos alvos adversários, sem defesa. Os demais jogadores devem estar cada qual em sua área de jogo. Aqueles que estiverem em áreas à frente do cobrador devem manter-se próximos às paredes laterais e não podem se movimentar até que um alvo ou parede de fundo seja atingida.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo aos alvos (buracos na parede de fundo defendida pela equipe adversária). As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra, exceto a zona proibida. Os buracos têm diferentes pontuações: o mais alto vale 4 pontos; o mais baixo vale 1 ponto; os laterais valem 2 pontos. Se a equipe acertar o alvo central (de cor diferentes dos demais), sua pontuação

volta a 0. Entretanto, a equipe que tem sua pontuação voltada a 0 é aquela que toca por último na bola antes dela entrar no buraco central. Se, por exemplo, a equipe A finaliza contra um alvo e um defensor da equipe B desvia a bola de forma que ela entre no buraco central, é a pontuação da equipe do jogador B que retorna a 0. Uma equipe cometer uma falta violenta ou conduta antidesportiva grave é punida com a derrota imediata na partida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todas as suas respectivas áreas de jogo (jogadores livres podem se deslocar pela zona central e pela sua zona defensiva, enquanto pivôs podem se deslocar apenas pela zona livre). Nenhum jogador pode adentrar a zona proibida. Contudo, se o fizer sem qualquer interferência no jogo, ele continua normalmente. Se, ao fazê-lo, obter algum tipo de vantagem leve, comete uma violação. Isso também vale para um jogador que adentre uma área em que não pode atuar. Se um jogador adentrar a zona proibida e, ao fazê-lo, impedir diretamente um ponto adversário, comete um pênalti.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com os pés, mas qualquer parte do corpo, exceto membros superiores, é permitida. 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, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou chutá-la aos alvos. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra os alvos com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Chutes acima da linha da cintura são proibidos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas áreas de atuação. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Se o próprio atacante pega o rebote de uma bola que finalizou ao alvo, tem que realizar ao menos um passe ou retornar com ela à sua meia-quadra defensiva antes de poder finalizar novamente. As finalizações podem ser realizadas por qualquer jogador, de qualquer lugar da quadra e para qualquer alvo. Um atacante pode, inclusive, ultrapassar a linha da zona defensiva adversária, desde que não a pise (um pé pode estar sobre a bola ou em contato com a bola no ar além da linha, mas ao menos um de seus pés deve estar em contato com o chão da zona mista; ou seja, o jogador não pode tocar com qualquer parte do corpo na zona defensiva adversária). As finalizações podem ser diretas, quicadas ou a partir do rebote em uma parede lateral. As paredes laterais podem também ser

utilizadas como tabela de passe de um jogador para ele mesmo ou para um companheiro. Quando há teto na quadra e a bola toca-o, o jogo continua normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas áreas de atuação. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, ceder passagem ao portador da bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Uma equipe não pode manter a posse da bola por mais de 10 segundos em sua zona defensiva. Nenhum jogador pode jogar-se intencionalmente contra as paredes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional e que cada jogador respeite sua área de atuação. Os defensores podem tirar a bola do domínio ou condução dos atacantes (desarmar ou roubar a bola). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando

impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (posicionando-se entre eles e a parede traseira) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Nenhum jogador pode jogar-se intencionalmente contra as paredes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

HOME BALL HANDBALL¹⁰



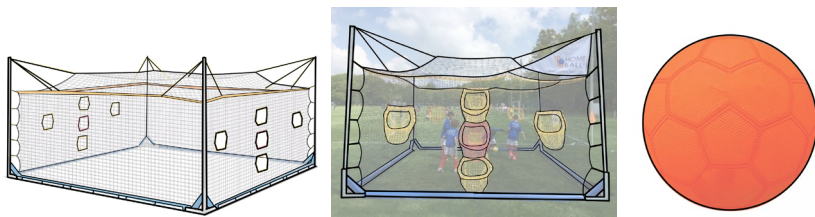
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é quadrada, podendo ter de 4,50 a 8,50 metros de lado, com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada meia-quadra há duas linhas a ela paralelas, uma a 50 centímetros da linha de fundo (zona proibida) e uma a 1,25 (quadras com 4,50 metros de lado), 1,50 (quadras com 6,50 metros de lado) ou 2 (quadras com 8,50 metros de lado) metros da linha de fundo (zona defensiva). A área central é chamada de zona mista. Ao redor da quadra, sobre as linhas limítrofes, há paredes de tela, com aproximadamente 2

¹⁰ Não se trata do mesmo jogo esportivo que o *homeball360*. Ambos são jogos esportivos de disputa de bola e múltiplos alvos, mas cada um com alvos e características próprias.

metros de altura. É possível que haja um teto também de tela cobrindo a quadra.

Alvo: o *home ball handball* apresenta 4 alvos, que se tratam de buracos posicionados nas paredes de fundo de ambas as meias quadras (cada equipe ataca uma parede e defende a outra). Os buracos são quadrados, com 40 centímetros de lado. Dois são centralizados, sendo um próximo do solo e o outro próximo do teto, e os outros dois são próximos das paredes laterais (um de cada lado), um pouco mais abaixo da linha do alvo mais alto. Entre os dois alvos centrais há um quinto buraco (também quadrado com 40 centímetros de lado), de cor diferente. Se a bola atingir esse buraco, a pontuação da equipe volta a 0. Trata-se de um obstáculo e não de um alvo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena, menor e mais leve que a de *football association*, com 20 centímetros de diâmetro, 300 gramas de peso, macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 (jogo 2x2), 3 (jogo 3x3) ou 4 (jogo 4x4)

jogadores. Em quadras de 4,50 metros de lado, joga-se 2x2. Em quadras de 6,50 metros de lado, joga-se 3x3. Em quadras de 8,50 metros de lado, joga-se 4x4. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores, mas há restrições de locais em que atuam. Os jogadores livres podem atuar na zona central e na sua zona defensiva. Não podem entrar na zona proibida e nem na zona defensiva adversária. Os pivôs somente podem atuar na zona central. No jogo 2x2, todos são jogadores livres. No jogo 3x3, há dois jogadores livres e um pivô por equipe. No jogo 4x4, há dois jogadores livres e dois pivôs por equipe. As substituições somente podem ocorrer no intervalo do jogo ou quando algum jogador se machuca.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 2 minutos e meio, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo admitido o empate. Se o tempo de jogo acabar empatado, as equipes continuam o jogo até que alguma delas marque o primeiro ponto, tornando-se a vencedora. É possível também decidir o jogo a partir de uma disputa de pênaltis. As equipes cobram alternadamente, até que uma acerte um alvo e a outra erre ou até que uma acerte um alvo de maior valor que a outra.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe a partir da meia-quadra de defesa, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Após um ponto, reinicia a equipe que o sofreu.

No segundo tempo, reinicia a equipe que não iniciou no primeiro. Em todos os casos, ambas as equipes devem estar em suas respectivas meias quadras e não é permitido arremessar aos alvos antes de ao menos um passe ser realizado. Quando a bola rebate nas paredes, não sai de jogo, sendo disputada entre as equipes. Se não houver teto e a bola sair sobre as paredes laterais, é reposta pela equipe que não foi a última a tocá-la, respeitando o mesmo procedimento adotado após os pontos marcados. Após violações, independentemente de onde ocorreram, a bola é reposta pela equipe contrária conforme os reinícios após pontos marcados. Após faltas (contatos corporais, condutas antidesportivas leves ou defesa realizada de dentro da zona proibida), há um pênalti. Um jogador da equipe ofendida, do centro da quadra (atrás da linha central) arremessa a bola contra qualquer um dos alvos adversários, sem defesa. Os demais jogadores devem estar cada qual em sua área de jogo. Aqueles que estiverem em áreas à frente do cobrador devem manter-se próximos às paredes laterais e não podem se movimentar até que um alvo ou parede de fundo seja atingida.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo aos alvos (buracos na parede de fundo defendida pela equipe adversária). Os arremessos podem ser realizados de qualquer lugar da quadra, exceto a zona proibida. Os buracos têm diferentes pontuações: o mais alto vale 4 pontos; o mais baixo vale 1 ponto; os laterais valem 2 pontos. Se a equipe acertar o alvo central (de cor diferentes dos demais), sua pontuação volta a 0. Entretanto, a equipe que tem sua pontuação voltada a 0 é aquela que toca por último na bola antes dela entrar no buraco central. Se, por exemplo, a equipe A arremessa contra um alvo e um defensor da equipe B desvia a bola de forma que ela entre no buraco central, é a pontuação da equipe do jogador B que retorna a 0. Uma equipe cometer uma falta violenta ou conduta antidesportiva grave é punida com a derrota imediata na partida.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todas as suas respectivas áreas de jogo (jogadores livres podem se deslocar pela zona central e pela sua zona defensiva, enquanto pivôs podem se deslocar apenas pela zona livre). Nenhum jogador pode adentrar a zona proibida. Contudo, se o fizer sem qualquer interferência no jogo, ele continua normalmente. Se, ao fazê-lo, obter algum tipo de vantagem leve, comete

uma violação. Isso também vale para um jogador que adentre uma área em que não pode atuar. Se um jogador adentrar a zona proibida e, ao fazê-lo, impedir diretamente um ponto adversário, comete um pênalti.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Toques na bola com outras partes do corpo somente são permitidos se não forem intencionais. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou arremessá-la aos alvos. Pode também pivotar (movimento de um pé enquanto o outro permanece no solo) e realizar fintas (de corpo, de arremesso etc.), mas somente pode manter a posse de bola por, no máximo, 5 segundos. Não pode deslocar-se em posse de bola, quicá-la ou passá-la ou arremessá-la com ambas as mãos simultaneamente. Se o próprio atacante pega o rebote de uma bola que arremessou ao alvo, tem que realizar ao menos um passe antes de poder arremessar novamente. Os arremessos podem ser realizados por qualquer jogador, de qualquer lugar da quadra e para qualquer alvo. Um atacante pode, inclusive, ultrapassar a linha da zona defensiva adversária, desde que apenas pelo ar (para arremessar ou recuperar uma bola, por exemplo, mas desde que não tenha contato com o chão da zona defensiva). Os arremessos podem ser diretos, quicados ou a partir do rebote em uma parede lateral. As paredes laterais podem também ser utilizadas como tabela de passe, desde que de um companheiro ao outro

(ou seja, um mesmo jogador não pode passar a bola para si mesmo). Quando há teto na quadra e a bola o toca, o jogo continua normalmente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente dentro de suas áreas de atuação. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Uma equipe não pode manter a posse da bola por mais de 10 segundos em sua zona defensiva. Nenhum jogador pode jogar-se intencionalmente contra as paredes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico intencional e que cada jogador respeite sua área de atuação. Os defensores podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada), desde que utilizando uma mão aberta. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e arremessos. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (posicionando-se entre eles e a parede traseira) ou flutuando.

Podem interceptar passes, realizar coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Nenhum jogador pode jogar-se intencionalmente contra as paredes. Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

HOMEBALL360¹¹



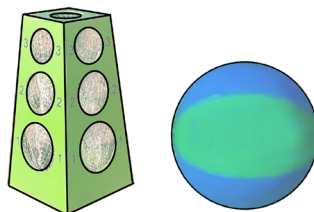
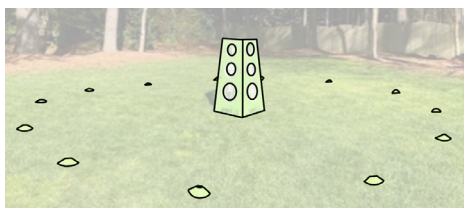
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra não tem uma dimensão fixa, mas deve ter um espaço livre razoável ao redor de um círculo de 6,10 metros de diâmetro. A superfície é macia (grama, areia) ou rígida (madeira, concreto) e no centro do círculo fica o caixote com os vários alvos, que são os mesmos para ambas as equipes.

Alvo: o *homeball360* apresenta um total de 13 alvos, que se tratam de buracos nas superfícies de um caixote quadrilátero em formato piramidal, posicionado no centro da quadra. Cada lado do caixote tem largura de

11 Não se trata do mesmo jogo esportivo que o *home ball (football association ou handball)*. Ambos são jogos esportivos de disputa de bola e múltiplos alvos, mas cada um com alvos e características próprias.

60 centímetros na base e 20 centímetros no topo, além de um comprimento (altura) de 1,20 metros. O topo não tem ponta, mas sim um quadrado plano, com 20 centímetros de lado. No topo há um buraco centralizado, com aproximadamente 10 centímetros de diâmetro. Em cada uma das 4 faces laterais há 3 buracos. O mais baixo tem aproximadamente 22 centímetros de diâmetro. O intermediário tem aproximadamente 17 centímetros de diâmetro e o mais alto tem aproximadamente 12 centímetros de diâmetro. Cada buraco distancia-se aproximadamente 3 centímetros do vizinho e/ou do topo. O buraco de baixo distancia-se aproximadamente 10 centímetros do chão.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de espuma pouco maior e com peso semelhante à de *field tennis*, com aproximadamente 8 centímetros de diâmetro e 60 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles (outras quantidades de jogadores, especialmente 2 ou 3 por equipe, são admitidas). As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura um único tempo disputado até que uma equipe marque exatos 20 pontos. Se uma equipe ultrapassar os 20 pontos, sua pontuação retorna para 16 e o jogo continua. Não há possibilidade de empate.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe ou condução de bola por parte da equipe vencedora do sorteio. Basta o cobrador estar em qualquer lugar fora do círculo. Uma equipe somente pode lançar aos alvos após ter trocado, no mínimo, 2 passes. Após pontos e faltas, o jogo reinicia da mesma forma. Reinicia a equipe que sofreu os pontos ou as faltas. A quadra não tem limites, portanto, a bola não sai (quando cai no chão, há uma falta e a equipe adversária à que deixou a bola cair reinicia jogo). Quando uma equipe comete uma falta violenta ou conduta antidesportiva, a equipe ofendida cobra um arremesso livre. Qualquer jogador da equipe ofendida pode cobrar, bastando estar fora do círculo e lançar a bola contra qualquer um dos alvos, sem interferência adversária.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo aos alvos (buracos no caixote central). O alvo tem 4 faces, cada uma com 3 alvos, além da face superior, com 1 alvo. O alvo mais baixo de cada

face vale 1 ponto. O alvo intermediário vale 2 pontos. O alvo mais alto vale 3 pontos. O alvo da face superior vale 5 pontos. Os arremessos podem ser realizados contra qualquer alvo e de qualquer lugar da quadra, desde que de fora do círculo (não é permitido invadir o círculo mesmo após o arremessador ter soltado a bola). Se a bola arremessada toca em um defensor e adentra em alguns dos alvos, ainda assim os pontos são atribuídos à equipe que arremessou.

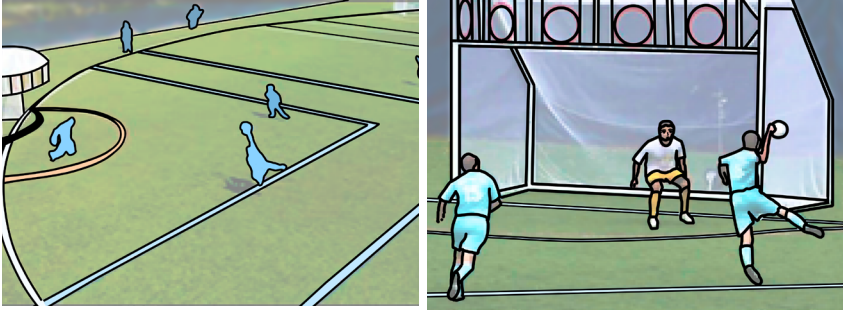
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo o espaço ao redor do círculo. Este somente pode ser invadido por um jogador que está resgatando a bola que nele caiu. Quem deve resgatar a bola e a repor em jogo (sempre de fora do círculo) é um jogador da equipe que não arremessou contra o alvo. Entretanto, no caso de um arremesso tocar em um defensor e cair dentro do círculo ou no caso de uma equipe deixar a bola cair dentro do círculo, quem a resgata e repõe em jogo é a equipe que não a tocou por último. Se a bola arremessada retornar para a quadra (fora do círculo) antes de cair no chão (quando rebate na caixa ou passa direto por ela, sem tocá-la), o jogo continua e a posse é da equipe que pegá-la.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente com as mãos (uma ou duas). Toques na bola com outras partes do corpo somente são permitidos se não forem intencionais. Com bola, o atacante

pode segurá-la, movimentá-la, conduzi-la, passá-la, arremessá-la aos alvos ou realizar fintas diversas (de passe, arremesso, corpo etc.). Contudo, se o atacante com bola for tocado por um defensor, deve parar no lugar, não pode lançá-la aos alvos e deve passá-la em até 3 segundos. Durante esse tempo, pode pivotar (movimentar um pé enquanto o outro permanece fixo). Um atacante pode arremessar contra qualquer alvo e de qualquer lugar da quadra, desde que esteja fora do círculo, que não esteja “colado” (ou seja, não tenha sido tocado por um defensor) e que a equipe, desde o início daquela posse de bola, tenha trocado, no mínimo, 2 passes. Ou seja, a cada posse de bola da equipe, ela precisa realizar ao menos 2 passes antes de poder lançar aos alvos. Se a equipe deixar a bola cair no chão, se invadir o círculo (mesmo após já ter arremessado a bola contra os alvos) ou se desrespeitar de qualquer maneira o modo de agir após o atacante com bola ter sido “colado”, perde a posse de bola. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola e disputar rebotes (quando a bola, após um arremesso, toca o caixote e volta para a quadra ou quando passa direto pelo caixote sem tocá-lo e, com isso atravessa o círculo, desde que não caia no chão). Contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (fora do círculo) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores não podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada), mas podem bloquear ou interceptar passes e arremessos. Podem também tocar com as mãos (uma ou duas) no atacante com bola, o impossibilitando de arremessar e o obrigando a parar no lugar e passar a bola. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) dos atacantes. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (posicionando-se entre eles e o círculo) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes. Exceto no caso do toque com a mão no portador da bola, contatos físicos intencionais não são admitidos e, se não intencionais, somente são admitidos se não interferirem diretamente na jogada e/ou não gerarem vantagem à equipe por eles responsável.

KRONUM

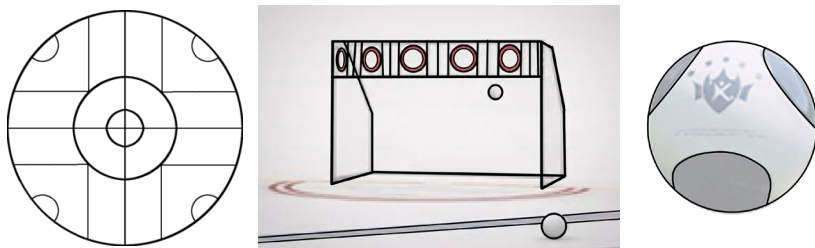


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é circular (45,7 metros de diâmetro), com superfície preferencialmente macia (grama). No centro há dois círculos menores, um com 0,91 metros de diâmetro (pivô) e o outro com 7,3 metros de diâmetro (anel principal). O campo é dividido ainda em quatro quadrantes cujas linhas têm 16,5 metros de comprimento. Cada um tem uma área semicircular com 4,6 metros de diâmetro, partindo do centro da linha de fundo (áreas de gol). Por fim, os retângulos fora do anel principal e das áreas de pontuação são chamados de áreas flexíveis.

Alvo: o *kronum* apresenta uma série de alvos. Em cada quadrante, sobre a linha de fundo, há uma baliza (um gol) e 5 aros verticais. O gol tem 4,9 metros de largura por 2,4 metros de altura. Os aros têm 0,61 metros de diâmetro e

ficam posicionados acima do travessão do gol, distantes aproximadamente 0,50 centímetros um do outro.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e com peso semelhante da de *football association*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 10 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa da bola aérea (quicada com força pelo árbitro), no centro do campo. Todos os jogadores devem estar fora do anel principal e assim que o árbitro lançar a bola, dois de cada equipe podem adentrar o anel e disputá-la.

No tempo subsequente, o jogo reinicia da mesma forma. Após um ponto, a equipe que o sofreu deve levar a bola até o anel principal e dali realizar um passe livre, reiniciando o jogo. Após saídas de bola e violações/faltas simples, esse mesmo procedimento é realizado, com posse de bola para equipe que não a tocou por último antes de sair ou para equipe ofendida, respectivamente. Após faltas feitas sobre um jogador que está arremessando ao gol, ou feitas dentro da área de gol, ou feitas nos dois últimos minutos do jogo, ou violentas de qualquer maneira e após um defensor tocar ilegalmente na bola com as mãos/braços dentro de um quadrante, a equipe ofendida cobra um pênalti. O pênalti é cobrado do ponto de intersecção entre as linhas de um quadrante, com o pé ou mão (para cobranças com o pé, a bola fica no chão, no ponto da cobrança; para cobranças com a mão, o jogador a segura e pode correr, desde que o último contato com o chão antes do arremesso seja no ponto de cobrança ou atrás dele). O goleiro deve estar próximo ao gol e os demais jogadores devem estar atrás da metade da área flexível mais distante do gol. Em faltas violentas, além disso, após o pênalti, a equipe ofendida permanece com posse de bola e, se a falta for excessivamente violenta (uma agressão, por exemplo), a equipe ofendida cobra dois pênaltis e mantém a posse de bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo a um gol ou ultrapassar, de frente para trás, um aro. Qualquer gol ou aro pode ser atacado por qualquer equipe. Os gols podem ser marcados por meio de chutes, lançamentos ou rebatidas, respeitando-se as regras específicas de manipulação da bola em cada área. Os gols valem 1 ponto e as cestas valem 2 pontos quando feitos de dentro das áreas de gol. Gols valem 2 pontos e cestas valem 4 pontos quando feitos dos quadrantes, fora das áreas de gol. Gols valem 2 pontos e cestas valem 4 pontos quando feitos da metade da área flexível mais próxima do gol/cesta acertado. Gols valem 4 pontos e cestas valem 8 pontos quando feitos da metade da área flexível mais distante do gol/cesta acertado, ou quando feitos dos círculos centrais ou de qualquer ponto mais atrás dessas áreas. Se o jogador salta de uma área, finaliza no ar e cai dentro de outra área, os pontos valem o valor da área da qual o jogador saltou.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: dentro dos quadrantes e fora das áreas de gol, não é permitido tocar na bola com as mãos e braços, exceto os defensores, que podem bloquear finalizações adversárias com as mãos/braços se estiverem com os punhos fechados (contudo, após um

bloqueio com as mãos/braços, até podem rebater/chutar a bola para longe, mas não podem segurar a bola até que outro jogador a toque); dentro das áreas de gols, nas áreas flexíveis, nas áreas de gol e nos círculos centrais, a bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo; um atacante não podem permanecer dentro de uma área de gol por mais de 3 segundos.

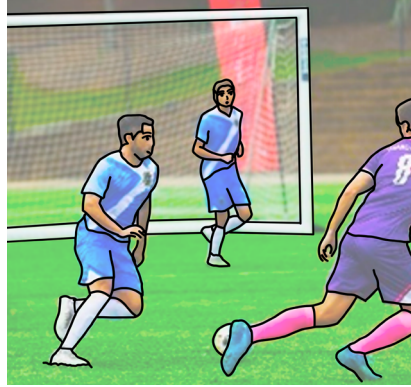
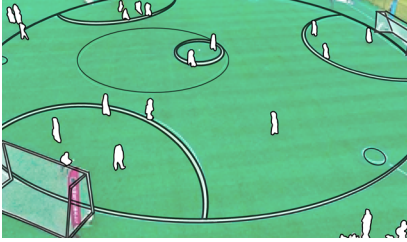
Dinâmica do ataque: sempre que há uma mudança na posse de bola, a equipe que a adquiriu deve chegar com ela até o anel principal antes de poder finalizar (após um roubo de bola, o caminho até o anel principal pode ser defendido pela equipe adversária, mas após um ponto ou qualquer mudança de posse de bola após uma paralização, como saída de bola ou falta, o caminho até o anel principal é livre). A manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo (exceto dentro dos quadrantes e fora das áreas de gol, onde não pode ser manipulada com as mãos e braços). Manipular a bola com os pés é permitido livremente e em qualquer parte do campo. Com as mãos, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la (quantas vezes quiser) e realizar, no máximo, 2 passos segurando-a. Cada vez que o jogador quica a bola, tem direito a mais 2 passos. Dessa forma, pode dar os passos, quicar, segurar, dar mais 2 passos, quicar e assim sucessiva e indeterminadamente. Com a bola, ainda, pode passar, finalizar ao gol/cesta e realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). A bola pode ser passada do pé para mão ou da mão

para o pé livremente, incluindo chute a partir da bola segurada pelas mãos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. A marcação do atacante com bola nas mãos é semelhante à do *basketball*, de forma que o defensor somente pode estabelecer contato físico se o adversário está de lado ou costas para ele, sem deslocamento e sem estar arremessando. Esse contato é feito com a mão, antebraço ou peito, nas costas ou cintura do atacante, sem empurrá-lo, segurá-lo ou golpeá-lo. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode tentar tirar a bola por trás do atacante ou pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e a cesta). A marcação do atacante com bola nos pés é semelhante à do *football association*, ocorrendo lateralmente (ombro a ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é

uma carga/contato na região do tronco, sem empurrão, enquanto o atacante, parado, aguarda um passe ou mantém o domínio da bola parado de lado ou costas para o defensor. Contato entre as pernas também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. Chutar uma bola que está sendo pega com as mãos por um atacante é proibido. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola segurada, quicada ou dominada com os pés pelo atacante). Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (posicionando-se na linha dos alvos) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores não podem estabelecer contato físico intencional com atacantes sem bola.

OMEGABALL

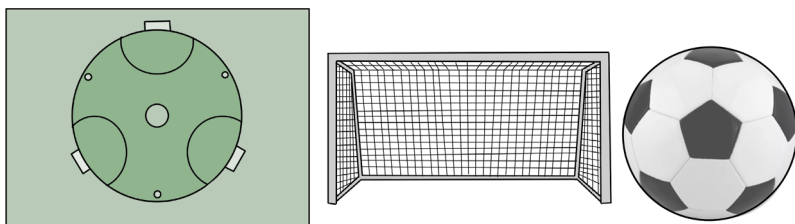


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é circular (53 metros de diâmetro), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central, com um círculo de 6 metros de diâmetro no centro. Em uma metade do campo há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área semicircular com 11 metros de raio. Na outra metade há duas áreas semicirculares com 11 metros de raio, cada uma distante aproximadamente 1,5 metros da linha central. As três são áreas dos goleiros. No centro de cada área, sobre as linhas de fundo há uma baliza (um gol). Centralizado na parte frontal de cada área há um ponto penal. Paralela e a 2,7 metros à frente de cada baliza há uma linha de aproximadamente 1,8 metros de comprimento (marca do tiro de meta).

No ponto médio entre cada área e a 1 metro da linha limítrofe há um círculo de 1,8 metros de diâmetro (círculo do escanteio).

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2,4 metros de altura por 7,3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo de cada uma das três áreas.



Móbil e materiais: o móbil é uma 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: o *omegaball* é jogado por três equipes simultaneamente. Cada uma das três equipes joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura três tempos de 13 minutos cada, vencendo a equipe com mais

gols ao final, não sendo admitido o empate. Se ao final do tempo de jogo as três equipes estiverem empatadas, joga-se um tempo extra de 5 minutos. Se uma equipe marcar 2 gols (em qualquer baliza que não a sua própria), vence o jogo. Se ao final do tempo extra permanecer o tríplice empate, o jogo continua até que uma equipe marque o primeiro gol, vencendo o jogo. Quando ao final do tempo normal ou do tempo extra, duas equipes terminam empatadas, são disputados pênaltis (seja para decidir a primeira e a segunda colocada, seja para decidir a segunda e a terceira colocada). São cobrados cinco pênaltis por cada equipe (se, antes das cinco cobranças de cada equipe já estiver definido o vencedor, de cobranças restantes são dispensadas). Caso o empate persista após as cinco cobranças, cada equipe realiza uma nova cobrança. Se uma marcar o gol e a outra não, vence o jogo. Se o empate persistir, o procedimento se repete tantas vezes quantas necessárias até que haja um vencedor. Os pênaltis de desempate são diferentes dos pênaltis que porventura aconteçam durante o jogo. Na cobrança dos pênaltis de desempate, o cobrador deve estar com a bola no centro do campo, o goleiro sobre a linha de gol e os demais jogadores atrás da bola e distantes do cobrador. Ao sinal do árbitro, cobrador e goleiro estão livres para se movimentar. O cobrador deve obrigatoriamente conduzir a bola para frente ou lado, finalizando no momento que desejar. Se conduzir para trás, a cobrança é perdida. O goleiro pode movimentar-se livremente, mas se sair da área não pode utilizar as mãos para defender.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. Nos tempos subsequentes, o jogo reinicia da mesma forma, cada vez com o passe livre sendo realizado por uma equipe diferente. Exceto o cobrador e um companheiro, todos os jogadores devem estar fora do círculo central. A cada tempo de jogo as equipes devem tocar o gol que defendem, respeitando uma rotação em sentido horário. Após os gols, a bola é repostada pelo goleiro por meio de um tiro de meta (passe realizado a partir da marca do tiro de meta). Todos os adversários devem estar fora da área e o goleiro tem 5 segundos para a cobrança (se um adversário ainda estiver na área durante esse tempo, não pode atrapalhar o goleiro e/ou se beneficiar da sua posição). Um gol não é válido diretamente após um tiro de meta. Quando a bola sai de campo por uma parte da linha limítrofe não abrangida por uma das áreas do goleiro ou quando a equipe defensora envia a bola para fora da linha limítrofe abrangida pela sua própria área, é repostada do círculo do escanteio mais próximo, pela equipe que a tocou por penúltimo antes de sair, por meio de passe livre, sendo admitido o chute direto a gol. Quando a bola tocada por último por uma equipe atacante sai de campo por fora da linha limítrofe abrangida por uma área do goleiro adversária, é repostada por meio de tiro de meta cobrado pela equipe à qual a área pertence. Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe ofendida ou, caso não haja uma equipe diretamente ofendida, pela

penúltima a ter a posse da bola antes da falta/violação. No caso de violações leves (recuo segurado pelo goleiro com as mãos, por exemplo), a reposição se dá por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol), no local. No caso de violações mais graves (toque de mão na bola, por exemplo) e faltas, a reposição se dá por meio de tiro livre direto (passe livre que pode ser cobrado direto a gol) no local. Em ambos os casos, os adversários devem estar a uma distância mínima de 9,15 metros da bola. Se a infração grave ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um chute para frente (diretamente para gol ou passe para frente) a partir da bola posicionada no ponto penal. O goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo entre a baliza (podendo avançar um deles no momento do chute do adversário), e os demais jogadores devem estar fora da área e sem atrapalhar o cobrado. Quando o pênalti é cometido por uma equipe que não é a defensora da área onde ele acontece, deve ser cobrado pela equipe ofendida contra o gol da equipe ofensora. Por exemplo, se a equipe A está com a bola na área da equipe B e quem faz a falta sobre a equipe A é a equipe C, a cobrança do pênalti será realizada pela equipe A contra o gol da equipe C.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo em qualquer um dos gols adversários. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo. O gol sempre é marcado para a equipe que tem mérito sobre ele. Se, por exemplo, uma equipe chutar ao gol e a bola encostar em um jogador adversário, mas ainda assim manter o padrão do chute, o gol é da equipe que chutou. Se, ao contrário, a trajetória bola chutada por uma equipe é clara e intencionalmente modificada por um jogador de outra equipe, o gol é marcado para a última. O mesmo vale para gols contra que são contabilizados somente quando um jogador da equipe chuta a bola contra seu próprio gol e não quando um jogador apenas desvia uma bola chutada por um adversário (neste caso, o gol é marcado para a equipe que chutou a bola). Se uma equipe marcar um gol contra (ou seja, marcar na própria baliza que defende), ele não é atribuído a nenhuma equipe adversária, mas sim descontado da equipe que o marcou. Ou seja, a equipe perde um gol (se já estiver com zero, fica com um gol negativo).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há um condicionante: o goleiro somente pode tocar na bola com as mãos se estiver dentro da sua área. Fora dela, atua como um jogador de linha.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos 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, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou chutá-la a qualquer um dos gols adversários. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra um gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que se encontra em sua área são permitidos, mas ele não pode pegar a bola com as mãos. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Enquanto segura a bola com as mãos, deve repô-la em jogo em um máximo de 5 segundos. Após uma defesa (encaixe), o goleiro pode “sair jogando”, ou seja, lançar a bola ao chão e jogar com os pés, inclusive saindo da área.

Mas se, após segurar com as mãos, lançar a bola ao chão para tocar com os pés, não pode pegar com as mãos novamente, até que outro jogador a tenha tocado. Se, antes de pegar a bola com as mãos, tocá-la com os pés, pode pegar com as mãos a qualquer momento (desde que dentro da área). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: a defesa é realizada por ambas as equipes que não têm a posse de bola. Ou seja, mesmo que o gol da equipe não esteja sendo atacado em determinado momento, ela pode tentar recuperar a bola da equipe que a possui. A qualquer momento em que uma equipe recupera a bola, pode finalizar em qualquer gol adversário (mesmo se roubar a bola próxima a um gol adversário, pode finalizar nele). Qualquer atacante (com ou sem bola e de qualquer uma das equipes adversárias) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. O contato ocorre lateralmente (ombro a ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é uma carga/contato na região do tronco, sem empurrão, enquanto o atacante, parado, aguarda um passe ou mantém o domínio da bola parado de lado ou costas para o gol adversário. Contato entre as pernas também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo.

Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), desde que sem contato físico excessivo. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo se estiver dentro da sua área (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

PANNA STREET FOOTBALL 1V1 (PANNA 1V1 OU PANNA STREET SOCCER 1V1 OU NUTMEG STREET FOOTBALL 1V1 OU MEG STREET FOOTBALL 1V1 OU TUNNEL STREET FOOTBALL 1V1)¹²



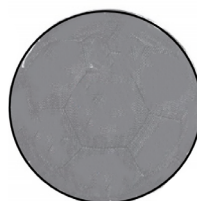
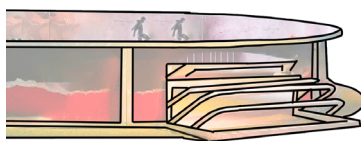
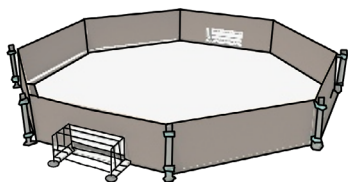
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é redonda (6 metros de diâmetro), sendo admitidos outros formatos, com superfície rígida

¹² Embora *street soccer* e *freestyle soccer* sejam muitas vezes associados, trata-se de jogos diferentes. O *freestyle soccer* é um jogo pontuação dada à apresentação de habilidade com bola feita individualmente pelo jogador. O *street soccer*, por sua vez, é composto por vários formatos reduzidos do *football association*, do 1 contra 1 até o 4 contra 4 normalmente. Contudo, não há uma institucionalização plena de cada um, sendo comumente regidos por instituições que buscam o desenvolvimento social por meio do esporte. O *panna* pode ser praticado no formato 1 contra 1 e 2 contra 2. O *panna 1v1* (jogo com múltiplos alvos), em conjunto ao X1 (jogo de bola ao alvo com os pés) são as únicas versões institucionalizadas de jogos de 1 contra 1 derivados do *football association*.

(madeira, cimento etc.) ou macia (grama) e dividida por uma linha central. A quadra é inteira envolta por muros com aproximadamente 1 metro de altura.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 0,6 metros de altura por 1,1 metros de largura, cada um posicionado em uma extremidade da quadra, dentro do muro (é um buraco no muro).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de futsal, mas mais leve.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador. Substituições não são permitidas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura um tempo de 3 minutos, vencendo o jogador com mais gols ao final ou que conseguir uma *panna*, que consiste em passar intencionalmente a bola entre as pernas do adversário (vitória imediata). Em caso de empate, disputa-se um tempo extra de 1 minuto. Vence quem, nesta ordem: conseguir uma *panna*; abrir uma diferença de 2 gols; tiver mais gols ao fim do tempo. Se o empate persistir, joga-se mais um tempo extra até que um jogador consiga uma *panna* ou marque um gol, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma bola sendo lançada ao centro da quadra pelo árbitro. No momento do lançamento, os jogadores devem estar tocando o muro acima do seu gol. Após os gols, o jogador que o sofreu reinicia o jogo do local, conduzindo a bola. Se a bola sair sobre o muro, o jogador que não a tocou por último reinicia do local, a partir de condução. Em caso de faltas ou violações, o jogador ofendido reinicia o jogo da frente do seu gol, a partir de condução. O jogador adversário também deve estar à frente do seu gol. Em caso de violações ou faltas reincidentes ou violentas ou que impeçam um gol claro, o jogador ofendido, além da posse de bola, recebe um gol no placar. Em caso de violação ou falta que impeça uma *panna* clara, o jogador ofendido vence o jogo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é a *panna* e o secundário é o gol. Uma *panna* ocorre quando o atacante com posse de bola passa intencionalmente a bola entre as pernas do adversário. Para isso, a bola deve ser lançada diretamente dos pés do atacante (não podem tocar no muro antes de passar entre as pernas do adversário), podendo tocar na perna do adversário. Não é necessário que o atacante retome a posse de bola após ela ter passado sob as pernas do adversário. O gol somente pode ser realizado a partir de chute da meia-quadra de ataque e deve ser direto, ou seja, a bola não pode tocar no muro antes (exceto a borda do próprio gol, a exemplo da trave do *soccer*) de entrar no gol. Se o jogador comete violações ou faltas recorrentes, violentas ou que impeçam um gol, o adversário recebe um gol mesmo sem tê-lo marcado. Se o jogador comete violação ou falta que impeça uma *panna*, o adversário vence o jogo mesmo sem tê-la realizado.

Ocupação do espaço de jogo: ambos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas não podem se apoiar nos muros (podem até tocá-los, mas não se apoiar).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços (mesmo

que involuntariamente), mas principalmente com os pés. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la para o muro, utilizando como tabela, ou chutá-la a gol. Não pode manter-se de costas para o adversário ou manter a bola sob domínio sem objetividade (sem procurar o adversário ou o gol) por muito tempo. Se fizer isso por aproximadamente 10 segundos, perde a posse de bola. Pode também recebê-la do muro, controlá-la no ar ou chutá-la com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor, encontrar um ângulo de chute ou, principalmente, conseguir a *panna*) diversos. Pode, por fim, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: o atacante ou qualquer espaço da quadra pode ser defendido. A defesa pode ter contato físico, que ocorre lateralmente (ombro a ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é uma carga/contato na região do tronco, sem puxão ou empurrão, enquanto o atacante, parado, mantém o domínio da bola parado de lado ou costas para o gol adversário. Contato entre as pernas (abaixo do joelho) também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. Os defensores podem também tirar a bola do domínio do atacante (desarmar

ou roubar a bola), desde que sem contato físico excessivo. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Pode, por fim, disputar rebotes e bolas sem posse.

PANNA STREET FOOTBALL 2V2 (PANNA 2V2 OU PANNA STREET SOCCER 2V2 OU NUTMEG STREET FOOTBALL 2V2 OU MEG STREET FOOTBALL 2V2 OU TUNNEL STREET FOOTBALL 2V2)¹³



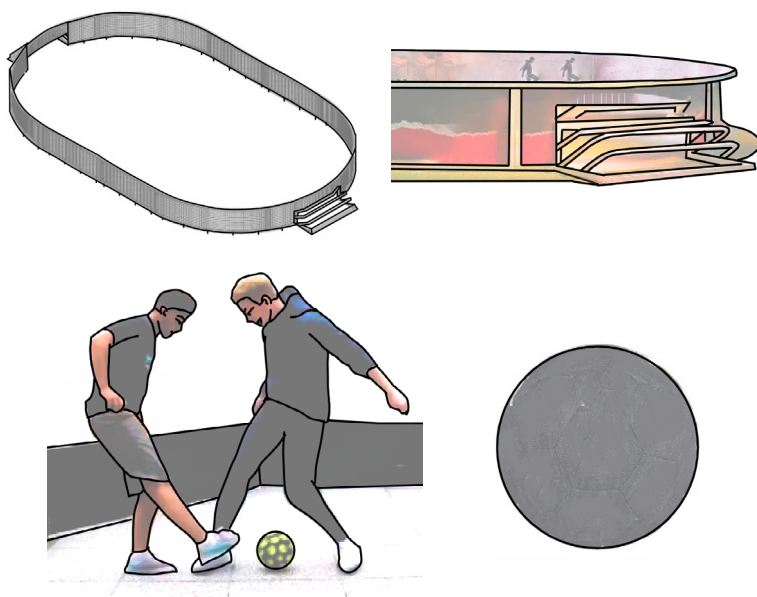
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é oval (9 por 6 metros), sendo admitidos outros formatos (circular, retangular), com superfície rígida (madeira, cimento etc.) ou macia (grama) e dividida

¹³ Embora *street soccer* e *freestyle soccer* sejam muitas vezes associados, trata-se de jogos diferentes. O *freestyle soccer* é um jogo pontuação dada à apresentação de habilidade com bola feita individualmente pelo jogador. O *street soccer*, por sua vez, é composto por vários formatos reduzidos do *football association*, do 1 contra 1 até o 4 contra 4 normalmente. Contudo, não há uma institucionalização plena de cada um, sendo comumente regidos por instituições que buscam o desenvolvimento social por meio do esporte. O *panna* pode ser praticado no formato 1 contra 1 e 2 contra 2. O *panna 2v2* (jogo com múltiplos alvos), em conjunto ao *jorkyball* e à versão 2x2 do X1 (ambos jogos de bola ao alvo com os pés) são as únicas versões institucionalizadas de jogos de 2 contra 2 derivados do *football association*.

por uma linha central. A quadra é inteira envolta por muros com aproximadamente 1 metro de altura.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 0,6 metros de altura por 1,1 metros de largura, cada um posicionado em uma extremidade da quadra (nas extremidades do comprimento), dentro do muro (é um buraco no muro).



Móbil e materiais: o móbil é uma bola semelhante à de futsal, mas mais leve.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 2 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Substituições não são permitidas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura um tempo de 5 minutos, vencendo a equipe com mais gols ao final ou que conseguir uma *panna*, que consiste em passar intencionalmente a bola entre as pernas do adversário (vitória imediata). Em caso de empate, disputa-se um tempo extra de 1 minuto. Vence quem, nesta ordem: conseguir uma *panna*; abrir uma diferença de 2 gols; tiver mais gols ao fim do tempo. Se o empate persistir, joga-se mais um tempo extra até que uma equipe consiga uma *panna* ou marque um gol, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma bola sendo lançada ao centro da quadra pelo árbitro. No momento do lançamento, os jogadores devem estar tocando o muro acima do seu gol. Após os gols, a equipe que o sofreu reinicia o jogo do local, passando ou conduzindo a bola. Se a bola sair sobre o muro, a equipe que não a tocou por último reinicia do local, a partir de passe ou condução. Em caso de faltas ou violações, a equipe ofendida reinicia o jogo da frente do seu gol, a partir de passe ou condução. A equipe adversária também deve estar à frente do seu gol. Em caso de violações ou faltas reincidentes ou violentas ou que impeçam um gol claro, a equipe ofendida, além da posse de bola, recebe um gol no placar. Em caso de violação ou falta que impeça uma *panna* clara, a equipe ofendida vence o jogo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo principal é a *panna* e o secundário é o gol. Uma *panna* ocorre quando o atacante com posse de bola passa intencionalmente a bola entre as pernas do adversário. Para isso, a bola deve ser lançada diretamente dos pés do atacante (não podem tocar no muro antes de passar entre as pernas do adversário), podendo tocar na perna do adversário. É necessário que, após a bola ter passado sob as pernas do adversário, permaneça com a equipe atacante, podendo ser retomada pelo próprio driblador ou por seu companheiro. O gol somente pode ser realizado a partir de chute da meia-quadra de ataque e deve ser direto, ou seja, a bola não pode tocar no muro antes (exceto a borda do próprio gol, a exemplo da trave do *soccer*) de entrar no gol. Se a equipe comete violações ou faltas reincidentes, violentas ou que impeçam um gol, o adversário recebe um gol mesmo sem tê-lo marcado. Se a equipe comete uma violação ou falta que impeça uma *panna*, o adversário vence o jogo mesmo sem tê-la realizado.

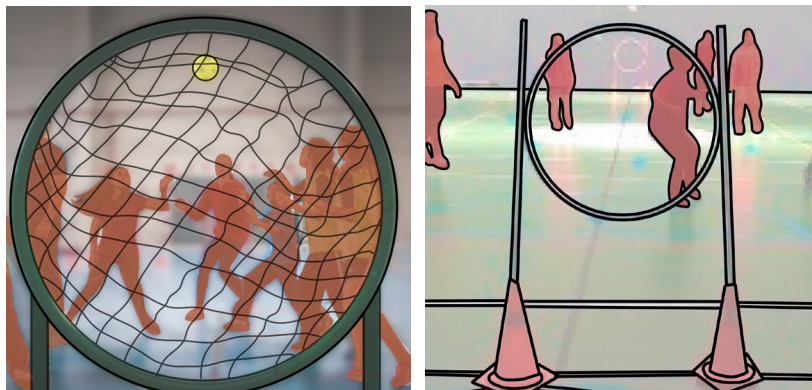
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas não podem se apoiar nos muros (podem até tocá-los, mas não se apoiar).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços (mesmo que involuntariamente), mas principalmente com os pés. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la (para o companheiro ou para o muro, utilizando-o como tabela) ou chutá-la a gol. Não pode manter-se de costas para o adversário ou manter a bola sob domínio sem objetividade (sem procurar o adversário ou o gol) por muito tempo. Se fizer isso por aproximadamente 10 segundos, perde a posse de bola. Pode também recebê-la (do muro ou do companheiro), controlá-la, passá-la e chutá-la no ar com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor, encontrar um ângulo de passe/chute ou, principalmente, conseguir a *panna*) diversos. O atacante sem bola pode se deslocar livremente. Pode se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento) e receber a bola. Qualquer jogador pode disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. A defesa pode ter contato físico, que ocorre lateralmente (ombro a

ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é uma carga/contato na região do tronco, sem puxão ou empurrão, enquanto o atacante, parado, aguarda um passe ou mantém o domínio da bola parado de lado ou costas para o gol adversário. Contato entre as pernas (abaixo do joelho) também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), desde que sem contato físico excessivo. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações. O defensor do atacante sem bola pode marcá-los tentando impedir que receba passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenha progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Pode interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro. Qualquer jogador pode disputar rebotes e bolas sem posse.

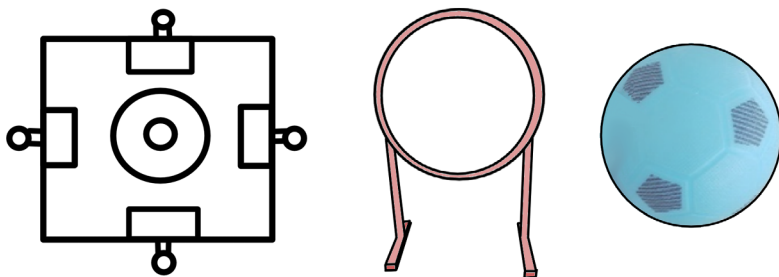
PELOTA NUMANTINA (NUMANBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é quadrado (28 metros de lado), com superfície macia (grama, areia) ou rígida (madeira, cimento). No centro há dois círculos, um com 3,6 metros de diâmetro e o outro com 12 metros de diâmetro. Centralizada e partindo de cada linha de fundo (cada linha de lado do quadrado), há uma área de 3 metros de comprimento por 6 metros de largura.

Alvo: é um aro vertical posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo (4 aros, portanto, cada um defendido por uma equipe diferente), com 1 metro de diâmetro e cujo ponto mais baixo situa-se a 50 centímetros do chão.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e bem mais leve que a de *handball*, feita de borracha ou outro material macio.

Quantidade de jogadores e substituições: jogam simultaneamente 4 equipes e cada uma tem 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles (cada equipe usa uma cor diferente de uniforme). As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete uma infração de substituição, é suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se um jogador comete sua 3ª falta, é expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se um jogador comete uma falta violenta, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura três períodos de 15 minutos cada. Ao final de cada período, cada equipe recebe uma pontuação inversamente proporcional à quantidade de gols que sofreu. A equipe

que menos sofre gols recebe 3 pontos, depois 2 pontos, depois 1 e depois 0 (ou seja, equipe que mais sofre gols é a que recebe menos pontos). Se houver empate de gols sofridos ao final de um período, as duas ou mais equipes empatadas disputam uma série de 3 pênaltis cada. Se o empate persistir, disputam-se séries de 1 pênalti cada, até que uma equipe marque e outra não. Equipe que vencer nos pênaltis recebe a maior pontuação dentre as empatadas naquele período. Vence o jogo a equipe que mais pontos tiver, já se somando os pontos recebidos ao final de cada período, não sendo permitido o empate. No caso de empate entre duas ou mais equipes, a equipe que tiver sofrido menos gols ao longo do jogo é vencedora entre as empatadas. Se o empate persistir, realizam-se séries de pênaltis conforme se faz ao fim de cada período empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa da bola aérea lançada ao alto pelo árbitro, no centro do campo, disputada por um jogador de cada equipe. Os demais jogadores devem estar fora do círculo menor. Nos períodos subsequentes, o jogo reinicia da mesma forma. Após um gol, a equipe que o sofreu reinicia o jogo a partir de passe livre realizado do centro do campo. Todos os adversários devem estar fora do círculo menor. Quando um jogador que não defenda o gol que está sendo atacado entra na área e, a partir disso, interfere na jogada, ou quando a bola sai pela linha de fundo, a bola é repostada por meio de passe livre realizado por um defensor, de dentro da área (mesmo

que o defensor é quem tenha tocado na bola por último, antes de sair). Quando um jogador recebe um passe dentro de sua própria área, as demais equipes disputam uma bola aérea a 1 metro da área. Após faltas, a equipe ofendida reinicia o jogo do local, a partir de passe livre. Após violações, as três equipes que não a cometeram disputam uma bola aérea, como no início do jogo. Se um defensor entra na área para impedir uma chance clara de gol ou se realiza uma falta sobre o atacante que está arremessando, a equipe que tentava o gol cobra um pênalti. Não é permitido um gol direto após um início/reinício/reposição. O pênalti, ao longo do jogo, é cobrado de dentro do círculo maior e a bola pode quicar no chão antes de entrar no aro. Os demais jogadores devem fora da área imaginária formada entre a área de gol e o círculo. Os pênaltis usados para desempate de um período ou do jogo são cobrados do centro do campo e não do círculo maior.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar por completo um dos aros, exceto aquele que é defendido pela equipe. Os lançamentos/rebatidas podem ser feitos de qualquer lugar do campo, exceto de dentro das áreas. Entretanto, o jogador pode saltar de fora, lançar/rebater na bola no ar e cair dentro da área. Uma finalização somente é permitida após o atacante ter recebido um passe de um

companheiro de equipe. Se um gol for feito a partir de finalização realizada de dentro do menor círculo central, vale 3 pontos. Se for do círculo maior, vale 2 pontos. Se for de fora dos círculos, vale 1 ponto.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto adentrar às áreas de gol (contudo, o jogador pode saltar de fora da área, lançar/rebater a bola e cair dentro da área). Além disso, se um jogador entra na área, mas não interfere na jogada, o jogo continua (de qualquer forma, o jogador deve sair da área o quanto antes). Se um atacante realiza um passe de uma lateral da área à outra, um jogador que não faz parte da equipe de ataque ou defesa não pode saltar para dentro da área e desviar/interceptar o passe.

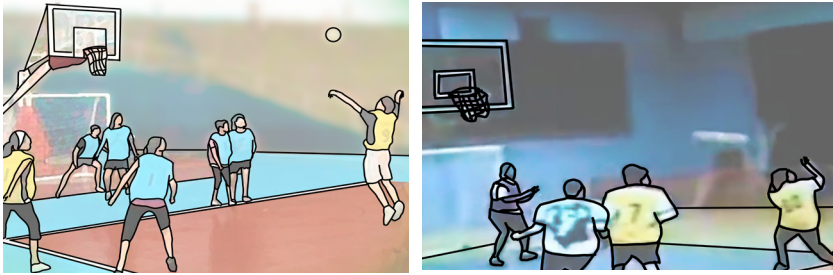
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita exclusivamente ambas ou uma com mãos (abertas ou fechadas), antebraços ou cotovelos. Contudo, se a bola tocar outra parte do corpo sem intenção e sem que interfira significativamente a jogada, o jogo continua. O atacante pode rebater ou segurar a bola, desde que mantenha sua posse por, no máximo, 10 segundos. Pode trocar a bola de mãos, desde que não perca o contato com ela em momento algum (entregar e não lançar a bola de uma mão para outra). Segurando a bola, não pode se deslocar, mas pode pivotear (mover um dos pés enquanto o outro mantém-se apoiado no solo,

sem trocá-los). Com a bola, ainda, pode passar (apenas para jogadores da sua própria equipe), finalizar ao aro e realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). A finalização somente é permitida após o jogador ter recebido um passe de um companheiro de equipe. Quicar a bola, passá-la a um jogador de outra equipe ou finalizar sem ter recebido um passe de um companheiro é proibido. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto entra nas áreas). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores.

Dinâmica da defesa: a defesa é realizada simultaneamente pelas 3 equipes adversárias à que detém a posse de bola. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. O defensor do atacante com bola pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) dele, mas deve manter a distância mínima de um braço ao marcá-lo. Não pode tirar a bola das mãos do atacante, mas pode bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos alvos (posicionando-se na linha

dos alvos), flutuando ou mesmo marcando jogadores de uma das equipes que não está com posse de bola. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores não podem estabelecer contato físico intencional com atacantes sem bola.

POLIBOL

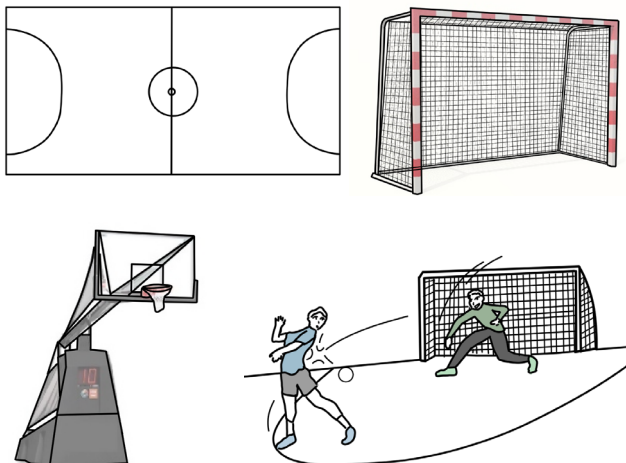


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (24 a 30 por 14 a 17 metros), com superfície rígida (madeira ou cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo com 6,75 metros de raio. achatado, chamado de área de gol, na qual atua o goleiro. A 6 e 7 metros de cada linha de fundo, respectivamente, há o primeiro e o segundo ponto penal.

Alvo: o polibol tem 3 alvos para cada equipe: uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo; uma cesta (mesma do *basketball*), que trata-se de um aro horizontal posicionado um pouco à frente de cada linha de fundo, de maneira centralizada e a 3,05 metros de altura metros do solo, preso a um painel retangular em

posição vertical, chamado tabela; e os próprios jogadores, que podem ser acertados (queimados) por uma bola lançada pelo goleiro adversário.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de futsal ou semelhante.

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

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 4 períodos de 10 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe dois, ou seja, uma disputa de bola lançada ao ar pelo árbitro, no centro da quadra. Um jogador de cada equipe disputa a bola e os demais permanecem fora do círculo central. Nos demais períodos, o jogo reinicia da mesma forma. Após os pontos, o jogo reinicia no meio da quadra com a equipe que o sofreu (quando um jogador é “queimado” pelo goleiro, continua normalmente em jogo, bastando que sua equipe reinicie o jogo do meio da quadra, como após qualquer outro tipo de pontuação). Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro, de dentro da área (tiro de goleiro). Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Todas as reposições de bola são feitas com as mãos, os adversários devem manter uma distância razoável e, exceto o tiro de goleiro, podem ser feitas direto ao gol/cesta. Após violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro lateral do ponto mais próximo ao local da violação. Após uma falta, o jogador que a sofreu cobra tiro livre (passe ou finalização a gol/cesta) do local, utilizando o tipo de manejo que adotava no momento. Os defensores devem

estar a, no mínimo, 5 metros. Faltas cometidas pela defesa dentro de sua área são punidas com pênalti para equipe ofendida. O cobrador deve utilizar o tipo de manejo que adotava no momento. Pênalti com os pés é cobrado da marca de 6 metros e com as mãos, da marca de 7 metros.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o polibol apresenta três objetivos: o gol (bola entra por completo na baliza), a cesta (bola ultrapassa por completo o aro, de cima para baixo) e a queimada (dentro da área de defesa, goleiro acerta a bola no adversário, abaixo da cabeça, e, em seguida, a bola toca o chão). A quantidade de pontos de cada um varia conforme o local e a forma de finalização: gol feito de dentro da área com as mãos não é válido; gol feito com a mão, com o jogador caindo de fora para dentro da área vale 1 ponto; gol feito com a mão de fora da área ou no pênalti vale 2 pontos; gol feito dentro da área a partir de uma cortada semelhante à do *volleyball* (tapa na bola) e desde que tenha sido executada após um levantamento também semelhante ao do *volleyball* (manchete ou toque rápido na bola com ambas mãos, sem condução) vale 2 pontos; idem anterior, mas feito de fora ou de fora para dentro da área, vale 3 pontos; cesta feita com a mão, de dentro da área vale 2 pontos; cesta feita com as mãos, de fora da área e em pênaltis vale 3 pontos; bola lançada pelo goleiro, após uma defesa,

contra um adversário na sua área (“queimada”) vale 1 ponto; gol feito com qualquer parte do corpo que não os membros superiores, de dentro da área vale 1 ponto; gol feito com qualquer parte do corpo que não os membros superiores, de fora da área e em pênaltis, vale 2 pontos; cesta feita com qualquer parte do corpo que não os membros superiores, de dentro da área vale 3 pontos; cesta feita com qualquer parte do corpo que não os membros superiores, de fora da área e nos pênaltis vale 4 pontos; se o goleiro tiver uma posse de bola proveniente de uma defesa, pode marcar um gol ou uma cesta com um chute/lançamento direto, sem necessidade da bola tocar em outro jogador. Atitudes de *fair play* (respeito, honestidade, lealdade, camaradagem) são premiadas com um cartão branco, que, em regra, não influencia na pontuação do jogo, mas pode influenciar se combinado entre os participantes do jogo/competição.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente pode pegar a bola com qualquer parte do corpo se estiver dentro de sua área; o goleiro somente pode queimar um jogador adversário sem ambos estiverem dentro da área.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. Se o jogador tocar na bola primeiro com as mãos/braços, deve manipulá-la com esses membros. Se tocar primeiro com outra parte do corpo, não

pode usar mãos/braços e manipula a bola eminentemente com os pés. A manipulação da bola com os pés e outras partes do corpo, que não sejam mãos/braços, é livre. Com as mãos/braços, o jogador pode segurar a bola (por, no máximo, 3 segundos), movimentá-la, protegê-la com seu corpo, conduzi-la (por, no máximo, 3 passos) e rebatê-la. Não pode quicá-la (exceto uma única vez, se necessário, para dominá-la) e apanhá-la abaixo do joelho. Com qualquer parte do corpo, o jogador pode passar ou finalizar. Passes ao goleiro não são permitidos se ele estiver dentro da sua área. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, arremesso etc.) e dribles (jogadas de habilidade com os pés, visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. A equipe não tem limite de tempo para finalizar, mas não pode realizar jogo passivo, ou seja, “enrolar” o jogo sem objetividade. Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo e trocar a forma de manejo (das mãos para os pés ou dos para as mãos), mas não pode manter a posse por mais de 5 segundos. Após uma defesa, pode lançar a bola contra um adversário que esteja em sua área, queimando-o. Após uma defesa também, o goleiro pode marcar um

gol ou uma cesta com um chute/lançamento direto, sem necessidade de a bola tocar em outro jogador. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro da área) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Os defensores podem tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola) desde que não esteja sendo manipulada com as mãos/braços. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações, inclusive realizadas com as mãos/braços pelo atacante. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Os defensores podem, ainda, estando dentro da área adversária, se proteger da queimada do goleiro adversário, esquivando-se da bola ou segurando-a antes que toque o chão (para isso, podem utilizar qualquer parte do corpo). O goleiro pode movimentar-se livremente para defender.

QUADBALL (QUIDDITCH, MUGGLE QUIDDITCH OU QUADRIBOL)

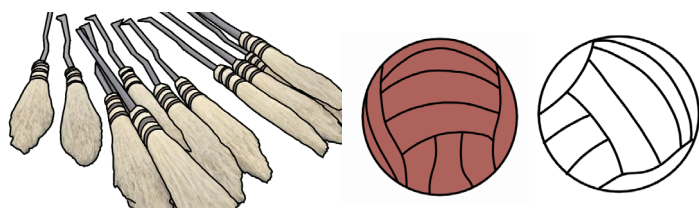
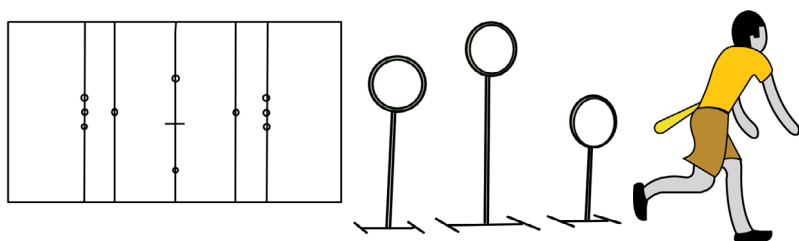


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (60 por 33 metros), preferencialmente com superfície macia (grama). É dividida ao meio por uma linha central e cada metade é dividida por outras duas linhas paralelas à central e à de fundo. Uma fica (linha do goleiro) a 11 metros da linha central e a outra (linha de gol) fica a 16,5 metros da linha central. A 8,25 metros de uma linha lateral e paralela a esta, há uma pequena linha cruzando a linha central (linha de início). Centralizada na mesma lateral, mas com linhas que se estendem para fora do campo, há uma pequena área de 8 metros de comprimento (área de início).

Alvo: o *quadball* apresenta vários alvos. Além dos próprios jogadores que devem ser acertados (“queimados”)

pelos batedores adversários e do pomo carregado pelo corredor do pomo (uma pequena bola presa ao calção de um participante neutro do jogo, que corre aleatoriamente e tenta fugir dos jogadores), que deve ser perseguido e pego pelos jogadores, há 3 aros verticais, fixos sobre cada linha de gol. Em relação à altura da parte mais alta do aro, o primeiro tem entre 0,89 e 0,93 metros, o segundo entre 1,35 e 1,39 metros e o terceiro entre 1,81 e 1,75 metros. O diâmetro dos aros varia entre 0,81 e 0,86 metros. O aro maior deve estar centralizado sobre a linha de gol e os demais a 2,34 metros dele, um para cada lado.



Móbil e materiais: o *quadball* utiliza três tipos diferentes de bola simultaneamente: 1 goes, que é uma bola de *volleyball* ou semelhante; 3 balaços, que são bolas de *dodgeball* (ou queimada, caçador), ou seja, bolas de

borracha com tamanho aproximado à de *handball*, mas um pouco mais leve e mais macia que ela; 1 pomo, que é uma bola de tênis ou semelhante, inserida dentro de um meião (ou qualquer tipo de saco comprido e resistente), com 25 a 30 centímetros de comprimento visível para fora do calção do corredor do pomo (parte do meião fica dentro do calção e ao menos 25 a 30 centímetros ficam para fora). Os jogadores utilizam também vassouras (próprias para o jogo ou qualquer vassoura ordinária ou mesmo qualquer tipo de cabo que o valha) entre as pernas (como se fossem bruxos voando sobre uma vassoura mágica).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 3 artilheiros, 1 goleiro, 2 batedores e 1 apanhador. Cada papel deve ser devidamente identificado (em regra, com uma testeira de cor que representa cada papel de jogo) e tem uma função específica no jogo. Os artilheiros e o goleiro jogam com a goles, com o objetivo, respectivamente, de acertá-la e impedi-la de acertar nos aros. Os batedores jogam com o balaço, com o objetivo de acertá-lo nos demais jogadores, “queimando-os”. Os apanhadores jogam com o pomo, com o objetivo de retirar o pomo preso ao corredor do pomo (personagem neutro que deve correr aleatoriamente pelo campo, sem vassoura, fugindo de qualquer jogador que tente retirar o pomo preso ao seu calção). Os jogadores podem trocar de papel a qualquer momento, trocando as testeiras. Contudo, precisam fazê-lo na zona de substituição na lateral

do campo, como se estivessem fazendo uma substituição. Uma equipe pode ter ao mesmo tempo em campo um máximo de 4 jogadores que se identificam como sendo do gênero masculino. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso por 1 minuto de jogo ou até que sua equipe sofra um ponto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo não tem uma duração pré-definida, finalizando quando o pomo é capturado, não sendo permitido o empate (é possível também estabelecer uma diferença mínima de pontos entre as equipes ou uma pontuação-alvo, paralelamente à busca pela captura do pomo, para que o jogo seja finalizado). Se houver empate, as equipes disputam um tempo extra de 5 minutos. Se ele também acabar empatado, as equipes disputam uma morte súbita (vence a equipe que fizer o primeiro ponto). No tempo normal, o corredor do pomo deve entrar em jogo entre 17 e 18 minutos e os apanhadores devem entrar em 18 minutos. Nos tempos extras, o corredor do pomo entra em jogo entre o início e os primeiros 30 segundos e os apanhadores entram aos 30 segundos.

Início e reinícios do jogo e reposições: no início do jogo, cada bola inicia posicionada em locais específicos: um

balaço fica no centro de cada linha do goleiro e um fica sobre a intersecção da linha central com a linha de início de corrida. A goles fica sobre o ponto central da linha central. Os jogadores (exceto os apanhadores) ficam atrás da linha de início até o apito do árbitro, quando podem correr em busca das bolas. Os apanhadores, a partir da linha de início, entram em jogo somente quando der 18 minutos, ficando livres para correr atrás do corredor do pomo. Se houver tempos extras, eles iniciam da mesma forma (mudando apenas o tempo de entrada do corredor do pomo e dos apanhadores). Após os gols/cestas, o jogo com a goles reinicia com um passe do goleiro, de dentro da sua área (o jogo com os balaços e com o pomo continua normalmente). Quando a goles sai de jogo, em regra é repostada do local, por meio de passe realizado pela equipe que não a tocou por último. Quando um balaço sai de jogo, em regra, é repostado por meio de passe ou condução, pela equipe que pegá-lo primeiro. Após faltas e violações, em regra, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe livre ou condução do local onde ocorreu (em regra também o infrator, se não foi suspenso ou expulso, deve realizar o procedimento de queimada após ter cometido a falta).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o *quadball* apresenta vários objetivos, que devem ser buscados simultaneamente.

O primeiro deles é fazer a goles ultrapassar por completo, de frente para trás ou de trás para frente, qualquer um dos aros defendidos pela equipe adversária, marcando 10 pontos. Apenas um artilheiro pode fazer um gol/cesta e, para isso, pode lançar, chutar, rebater ou inserir a goles pelo aro. Se um defensor que não seja o goleiro impedir a bola de ultrapassar o aro pelo lado oposto ao qual é lançada, os 10 pontos são creditados à equipe ofendida. O segundo objetivo é acertar o balaço em um jogador adversário, “queimando-o” e, conseqüentemente, fazendo com que ele tenha que realizar o procedimento de queimada (largar qualquer bola que esteja segurando, desmontar a vassoura, tocar em um dos seus aros e remontar a vassoura), somente podendo voltar a participar do jogo após fazê-lo. Qualquer parte atingida do corpo, roupa ou vassoura do jogador é suficiente para queimá-lo. Só não é queimado se o balaço adversário atingir exclusivamente uma bola segurada pelo jogador atingido (por isso, os jogadores podem usar uma bola para bloquear um balaço). O balaço só queima um adversário se for intencionalmente lançado, chutado ou rebatido (não pode ser encostado) e se a trajetória entre lançamento e acerto for direta (não pode tocar no chão, em outro jogador ou qualquer outra pessoa/coisa). Contudo, como exceção, se o balaço for bloqueado por outra bola, mas ainda assim atingir o adversário, queima-o. O goleiro dentro de sua área não pode ser queimado e um batedor que conseguir segurar o balaço com o qual foi atingido antes dele tocar no chão

não é queimado (os demais jogadores são queimados mesmo que consigam segurar o balaço). Se o batedor, quando é queimado, estiver segurando um balaço, deve soltá-lo imediatamente, mesmo que consiga segurar o balaço lançado contra ele. Qualquer balaço que toque no chão ou que for desviado por alguém/algo antes de chegar ao seu alvo, pode ser pego por qualquer batedor. Um batedor pode adquirir imunidade quando sua equipe estiver sem balaços e a equipe adversária estiver com dois. O jogador deve erguer o punho e solicitar a imunidade, tendo o direito e deve de correr até balaço livre sem ser queimado. O último objetivo é pegar o pomo, retirando-o do corredor do pomo, marcando 30 pontos e encerrando o período de jogo. Nenhum jogador pode interferir no deslocamento do corredor do pomo.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente não pode ser queimado se estiver em sua área; a goles não pode voltar do meio-campo de ataque para o meio-campo de defesa.

Dinâmica do ataque: nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver com sua vassoura entre as pernas. A vassoura não pode tocar no chão e, se quebrar, o jogador deve substituí-la. Um jogador que deixar sua vassoura tocar no chão ou que, de qualquer maneira, deixá-la sair do meio de suas pernas, deve realizar o procedimento de queimada antes de poder voltar

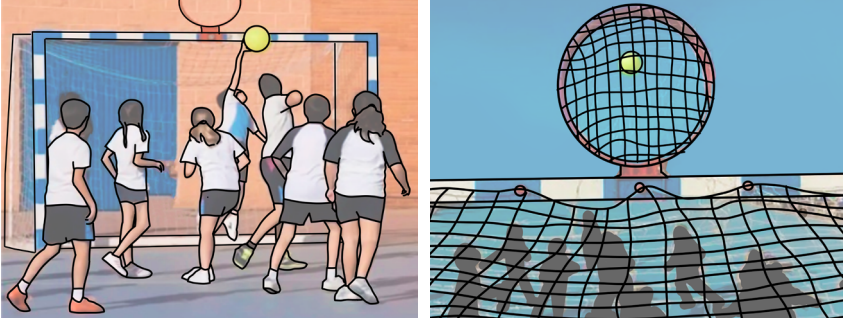
a participar do jogo. São considerados atacantes os jogadores da equipe que detém a posse da goles. Se um atacante é queimado enquanto realiza algum movimento (finalização ao aro, por exemplo), sem tempo hábil para parar esse movimento, ele é válido. Nenhum jogador pode tocar intencionalmente uma bola que não seja a associada à sua posição. A manipulação da bola é livre, feita com qualquer parte do corpo, sem limitações de ações (o jogador pode segurá-la, conduzi-la, quicá-la, lançá-la, chutá-la, rebatê-la etc.) e tempo, mas prioritariamente com as mãos, permitindo maior domínio das ações pelo jogador. Um atacante com bola pode fintar (com o corpo, bola etc.) e usar o corpo para se defender de um *tackle* (placagem), desde que não golpeie ou utilize força desnecessária contra o adversário. Pode finalizar nos aros (se for um artilheiro) ou queimar um adversário (se for um batedor) utilizando qualquer tipo de ação com bola (à exceção de que os batedores precisam perder o contato com a bola para que ela queime um adversário). Um atacante com bola pode também usá-la para se defender de uma queimada. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse. Corta-luzes, escoramentos e qualquer forma de obstrução de um defensor são proibidas. Quando a equipe está com a goles em seu meio-campo de defesa, deve buscar sempre avançá-la em direção ao

meio-campo de ataque (passes para trás são permitidos desde que claramente sejam realizados em busca de abrir espaço para um avanço subsequente). Dentro de sua área, o goleiro não pode ser queimado. Se sair da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha. Apenas o goleiro pode impedir a goles de atravessar um aro estando do lado oposto dele.

Dinâmica da defesa: são considerados defensores os jogadores da equipe que não detém a posse da goles. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, jogadores que exercem um papel de jogo não podem marcar ou fazer contato físico intencional com jogadores que exercem outro papel, exceto no caso de goleiros e artilheiros, que podem se marcar. O contato físico é realizado exclusivamente sobre o portador da bola e ocorre por meio de *tackles* (placagens), que são movimentos feitos sobre o corpo adversário, entre os joelhos e ombros, com o objetivo de segurá-lo, empurrá-lo ou derrubá-lo. As placagens somente são permitidas pela frente ou lado do atacante. Golpes e força desnecessária são proibidos. O defensor do atacante com bola pode também tirar a bola do seu domínio (desarmar ou roubar a bola segurada, quicada ou chutada pelo atacante), pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) do atacante e pode recuperar a posição caso seja ultrapassado. Pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Qualquer jogador que

esteja segurando uma bola pode usá-la para bloquear um balaço lançado pelo adversário. Se o batedor for atingido por um balaço, pode tentar segurá-lo antes que toque o chão, evitando ser queimado. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe), tentando impedir que tenham progressão livre em direção aos aros (posicionando-se na linha do gol) ou flutuando. Podem interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro não pode ser queimado dentro de sua área e pode defender os aros livremente, inclusive impedindo pelo lado contrário que a bola o ultrapasse.

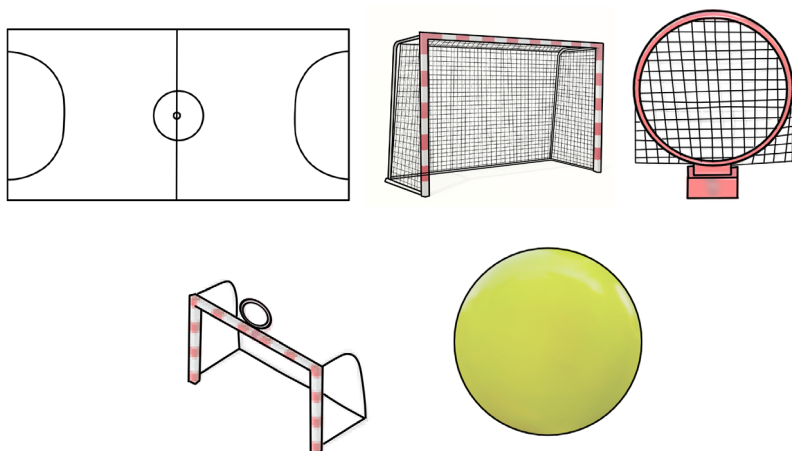
RINGOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (grama, areia). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, partindo da linha de fundo, um semicírculo com 6 metros de raio (área de defesa ou ataque). Centralizados em cada meia-quadra, há dois pontos penais, um a 4 e outro a 6 metros da linha de fundo.

Alvo: o *ringol* apresenta dois alvos: uma baliza, um gol, idêntico ou semelhante ao do futsal e *handball*, com 2 metros de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo. E um aro vertical de 60 centímetros de diâmetro fixado na parte de cima do centro do travessão.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e com menos da metade do peso da de *football association*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 ou 8 jogadores, sendo um deles obrigatoriamente o goleiro. Um goleiro não pode ter mais de 1,8 metros de altura. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois 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 passe livre para trás, realizado com ambas as mãos, a

partir do meio da quadra, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No segundo tempo e após os pontos, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe adversária a partir da quina da quadra (semelhante ao escanteio do futebol). Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro, de dentro da área. Todas as reposições de saída de bola são feitas a partir de passe com ambas as mãos ou chute da bola segurada pelas mãos. Um ponto não pode ser marcado diretamente de um início ou reposição de bola. Os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros do cobrador (exceto na reposição do goleiro, em que devem estar fora da área). Após violações e faltas leves, a bola é repostada do local pela equipe contrária à infratora, por meio de procedimento semelhante ao início de jogo (cobrador lança a bola para trás e um companheiro a, no máximo, 1,5 metros de distância, rebate a bola, podendo ser direto para o gol (pode também chutar, desde que a trajetória assumida pela bola seja parabólica). Se a falta for cometida pela defesa dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti. O cobrador se posiciona sobre o ponto penal (crianças de até 12 anos cobram do ponto de 4 metros e pessoas acima dos 12 anos cobram do ponto de 6 metros) e arremessa a bola no aro, utilizando as duas mãos. Não há goleiro e todos os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol ou ultrapassar por completo o aro. A bola pode ser rebatida ou chutada (desde que assuma trajetória parabólica) de qualquer lugar da quadra, exceto a área de ataque. Dentro da área, a bola deve ser arremessada. Gols valem 1 ponto e cestas valem 2 pontos, independentemente de onde foram feitos. Pênaltis valem 1 ponto. Bolas arremessadas, inclusive nos pênaltis, que entrem no gol não são válidas e o jogo é reiniciado com um tiro do goleiro.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente por pegar a bola com qualquer parte do campo se estiver em sua área; o goleiro não pode ultrapassar a linha central; os jogadores de linha não podem chutar a bola dentro das áreas; os jogadores de linha somente podem segurar a bola com as mãos se estiverem dentro da área de ataque e arremessarem à cesta.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto cabeça e punhos fechados. Entretanto, há alguns condicionantes: fora da sua área de ataque, o jogador pode intencionalmente tocar apenas uma vez na bola, ou seja, deve rebatê-la;

o chute somente pode ocorrer fora das áreas e desde que não seja realizado com a ponta do pé e que a bola assuma uma trajetória parabólica; qualquer golpe na bola pode ser realizado se ela estiver no ar, no chão ou quicando; dentro da área de ataque, o atacante pode segurar a bola com uma ou duas mãos, desde que por, no máximo, 5 segundos e que arremesse ao aro; neste caso, o jogador pode pivotear (movimentar um pé enquanto o outro permanece apoiado no lugar) para encontrar uma melhor posição e pode saltar verticalmente para arremessar; após um arremesso, nenhum atacante pode tocar na bola até que ela tenha sido tocado por um adversário ou no aro ou gol. Dessa forma, os jogadores podem rebater a bola de qualquer lugar da quadra, inclusive em direção ao gol/cesta, mas somente podem chutar se estiverem fora das áreas e se a trajetória da bola for parabólica e somente podem segurar a bola e arremessar se estiverem dentro da área de ataque. Podem segurar a bola também no momento das reposições de bola, obviamente. Os golpes na bola podem ser feitos sem ou com salto ou em deslocamento. Enquanto a bola está para ser rebatida, os atacantes podem realizar fintas diversas de corpo, rebatida, chute etc.). Se a bola tocar uma segunda vez sem intenção no jogador, o jogo continua. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Nenhum atacante pode realizar contato físico intencional sobre um defensor. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, inclusive com os pés, tanto para defender quanto para passar a bola (desde que a trajetória do chute seja parabólica). Pode receber recuos e pode segurar a bola, desde que ela não seja diretamente proveniente de uma reposição feita pela sua equipe (lateral, escanteio ou falta). Não pode permanecer com posse de bola por mais de 5 segundos. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ultrapassar a linha central.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações (o bloqueio conta como seu toque na bola, não podendo tocá-la novamente antes que outro jogador o fale). Na defesa do atacante que segura a bola para arremessar dentro da área, também não é permitido contato físico e nem tirar a bola de suas mãos, mas é permitido bloquear o arremesso depois que a bola as deixou. Os defensores de atacantes sem bola podem impedir que recebam passes (posicionando-se na linha do passe) e que tenham progressão livre em direção ao gol (posicionando-se na linha do gol).

Podem também flutuar, interceptar passes, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro (respeitando as restrições territoriais) e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro de sua área, pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

SATRYAN BALL (SATRYAN BALL SOCCER OU SATRYAN BALL SOCCER GAME) (INDOOR E OUTDOOR)

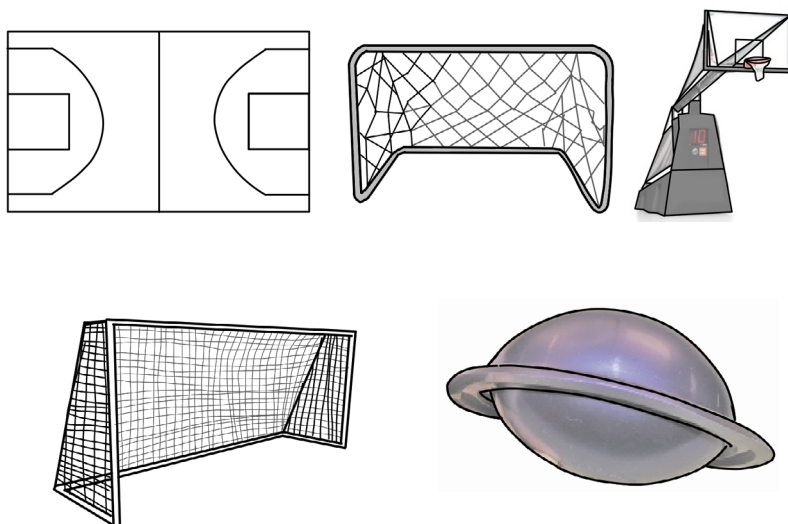


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: na versão *indoor*, a quadra é retangular (28 por 15 metros), em superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e cada meia-quadra, a partir de cada linha de fundo, apresenta uma área semicircular com raio de 6,75 metros, que é a linha de 2 pontos. Centralizado e partindo de cada linha de fundo há um retângulo da aproximadamente 3 metros de largura por 6 de comprimento, chamado de área do goleiro. Quadras de tamanhos semelhantes são admitidas. Se houver paredes ao redor, elas podem ser utilizadas como parte do jogo (para tabelas entre jogadores ou feitas por um jogador consigo mesmo). Na versão *outdoor*, o campo é de tamanho semelhante

ou maior que o *indoor*, em superfície macia (grama, areia) ou rígida (cimento).

Alvo: na versão *indoor*, são dois alvos: uma mini baliza (mini gol), com aproximadamente 0,7 metros de altura por 0,8 metros de largura, e uma cesta igual ou semelhante à do *basketball*. Ambos os alvos são posicionados na linha de fundo de cada meia-quadra. Na versão *outdoor*, o alvo é a baliza, o gol do *football 7* ou semelhante, com aproximadamente 2,2 metros de altura por 5 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre a linha de fundo de cada meio-campo¹⁴.



14 Na versão *outdoor*, em termos de categorização, o *satryan ball* caracteriza-se mais como um jogo de bola ao alvo com as mãos do que como um jogo de múltiplos alvos.

Móbil e materiais: o móbil é uma mistura de bola com *frisbee*. Trata-se de uma bola de borracha e envolta por um anel, com formato semelhante ao do planeta saturno ou de um disco voador. O anel tem aproximadamente 20 centímetros de diâmetro e a bola tem aproximadamente 16 centímetros de diâmetro. Deve ser macia, leve e com boa capacidade de quique. Os jogadores utilizam também cintos com duas faixas (*flags*) presas por velcro (ou qualquer outra forma que permita a separação com certa facilidade) nas laterais, com 38 centímetros de comprimento. A camisa do jogador deve permanecer sempre dentro do calção. Um jogador que perder ambas as *flags* deve permanecer imóvel até que um companheiro lhe entregue uma *flag* retirada legalmente de um adversário.

Quantidade de jogadores e substituições: no jogo *indoor*, cada equipe joga com 8 jogadores, sendo 7 de linha e 1 goleiro. No jogo *outdoor*, cada equipe joga com 8 jogadores, sendo 6 de linha e 2 goleiros. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: não há uma duração oficial e o jogo pode ser disputado por tempo ou por pontos, a critério da organização da competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: o *indoor* jogo inicia com um sobe-dois, no qual um jogador de cada equipe disputa uma bola lançada pelo árbitro ao alto,

no centro da quadra. Um jogador de cada equipe fica próximo ao centro da quadra para tentar golpear com as mãos a bola lançada ao alto pelo árbitro e os demais mantêm-se a, no mínimo, 1 metro de distância. O jogo outdoor inicia com um chute de saída (*kickoff*), realizado de 18 metros da linha central (marca das 35 jardas), em direção ao meio-campo adversário. O chute deve ultrapassar a linha central. A equipe chuta a bola para outra equipe. No período subsequente, o jogo inicia da mesma forma (no jogo outdoor, chuta a equipe que não chutou no anterior). Após os pontos, a bola é repostada pela linha de fundo, pela equipe que os sofreu. Quando a bola ou o jogador em posse da bola sai de quadra/campo, é repostada do local em que saiu, pela equipe que não foi a última a tocá-la. Se a quadra for rodeada por paredes, estas fazem parte do jogo e não há linhas limítrofes (a bola somente sai de jogo se ultrapassar uma parede por cima). Após faltas e violações, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe realizado do local. Quando um atacante entra na área do goleiro adversário, sua equipe perde a posse de bola, repostada em jogo pelo próprio goleiro, de sua área (no jogo outdoor, por qualquer um dos goleiros). Quando um jogador de linha da equipe defensora entra na área do seu goleiro, marca-se um pênalti em favor da equipe atacante. O mesmo acontece quando algum jogador comete um contato físico intencional. Na cobrança, o goleiro deve estar em sua área, o atacante no centro da quadra/campo e os demais jogadores atrás

da linha central (no jogo outdoor, somente um goleiro defende o pênalti). No apito do árbitro, o atacante deve iniciar um deslocamento objetivo em direção à linha de fundo adversária, podendo finalizar a qualquer momento e em qualquer alvo. Assim que o atacante inicia o deslocamento, o goleiro adquire liberdade para se movimentar. Os demais jogadores somente podem ultrapassar a linha central após a finalização do atacante.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: no jogo *indoor*, o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol ou cesta (de cima para baixo) adversários. No jogo outdoor, o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol adversário. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra/campo (exceto de dentro da área do goleiro). Contudo, a pontuação varia conforme o alvo acertado e o local e forma como a bola é lançada. No jogo *indoor*, gols marcados por uma bola lançada com as mãos valem 1 ponto, mas somente se a bola quicar ao menos uma vez antes de entrar no gol. Gols marcados por bola chutada com os pés valem 2 pontos. Cestas convertidas por arremesso com as mãos realizado por um jogador posicionado dentro do semicírculo formado pela linha de 2 pontos, valem 1 ponto. Cestas convertidas por arremesso com as mãos realizado por um jogador posicionado fora do semicírculo formado pela linha de 2 pontos, valem 2 pontos.

Cestas convertidas por bola chutada de qualquer lugar da quadra valem 3 pontos. No jogo outdoor, gols marcados por uma bola lançada com as mãos valem 1 ponto (não é obrigatório que a bola quique antes de entrar no gol). Gols marcados por bola chutada com os pés valem 2 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem se deslocar livremente por todo a quadra/campo, exceto a área do goleiro (o jogador nem mesmo pode saltar de fora da área, lançar a bola ao gol e aterrissar dentro da área). Os goleiros podem entrar e sair da sua área a qualquer momento, mas não podem entrar na área dos goleiros adversários. No jogo outdoor, no momento do chute inicial, a equipe que recebe a bola deve estar atrás da linha central.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas outras partes do corpo podem tocá-la. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo, quicá-la, chutá-la, passá-la, arremessá-la e conduzi-la (deslocar-se com sua posse). O jogador pode chutar a bola a partir das próprias mãos, não sendo necessário que antes a deixe cair no chão. Não há limite de passos em posse da bola, mas enquanto estiver em deslocamento, o atacante pode ter suas *flags* retiradas (somente é permitido à defesa retirar as *flags* de um atacante com bola e que esteja se deslocando). Contudo, assim que o jogador tem uma *flag* retirada por um adversário, tem um máximo de 3 passos para parar e

estabelecer um pé de apoio (pé de pivô) e passar, chutar ou arremessar a bola. Tendo o pé de apoio definido, o jogador pode pivotar (movimentar de um pé enquanto o outro permanece no solo) antes de se desfazer da posse da bola. Enquanto está sem se deslocar, não pode ter suas *flags* retiradas. Se ambas as *flags* forem retiradas, o jogador deve permanecer parado até que um companheiro lhe entregue uma *flag* retirada legalmente de um adversário. Entretanto, caso esteja em posse de uma *flag* que anteriormente retirou de um adversário, pode colocá-la em seu cinto e então voltar ao jogo. O atacante não pode esconder suas *flags* nas roupas, nem as defender com os braços. Para protegê-las, pode apenas desviar dos defensores ou parar de se deslocar. Passes aos goleiros são permitidos. As finalizações podem ser feitas de qualquer lugar da quadra/campo, exceto de dentro da área do goleiro (não é permitido nem mesmo aterrissar nela após o arremesso já ter sido feito). O atacante pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, arremesso etc.). Se, no jogo *indoor*, a quadra for rodeada por paredes, o jogador pode utilizá-las como tabelas, passando a bola para o companheiro ou para si próprio. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que não entrem na área do goleiro. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, entregar uma *flag* que anteriormente retirou de um adversário a um companheiro que tenha tido ambas

as suas *flags* retiradas, disputar rebotes e bolas sem posse. Contudo, não é permitido chutar uma bola sem posse (é permitido apenas tentar pegá-la com as mãos). Os goleiros atuam como qualquer jogador de linha, com a única exceção de que podem entrar em sua própria área.

Dinâmica da defesa: contato físico intencional ou gerado por descuido é proibido, mas um defensor pode tocar um atacante quando tem intuito de lhe retirar a *flag* e desde que esse toque não prejudique a ação ofensiva. Os defensores não podem tirar a bola das mãos dos atacantes, mas podem bloquear ou interceptar passes, arremessos e chutes. Na tentativa de interceptação, o defensor pode disputar a bola com o atacante, mas não pode impedir com contato físico intencional ou excessivamente brusco que este a receba (o mesmo vale para o atacante). Para parar o atacante com bola, o defensor deve lhe retirar a *flag*. Após tirar uma *flag*, o defensor deve mantê-la consigo (se estiver com ambas as suas *flags*, segura com a mão a que retirou do atacante; se estiver sem uma de suas *flags*, pode utilizar a do atacante, prendendo-a ao cinto e tornando-a sua). Apenas as *flags* do portador da bola em deslocamento podem ser retiradas. Se a *flag* de um atacante sem bola ou do atacante com bola que não está se deslocando for retirada, deve ser devolvida e é marcada uma falta contra a equipe defensora (idem para o caso de um atacante retirar a *flag* de um defensor). Cada atacante pode ser marcado por um ou mais defensores, desde

que sem contato físico e com único objetivo de lhe retirar uma ou as duas *flags* quando estiver com bola e em deslocamento. Se a defesa consegue pegar a bola, adquire sua posse e o jogo continua normalmente. Os defensores podem ainda flutuar, ajudar, cobrir e trocar de atacante com outro defensor.

REFERÊNCIAS

- ABRQ. *Associação Brasileira de Quadribol*. Disponível em: <https://abrquadribol.wordpress.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ANGLEBALL. Disponível em: <https://www.angleball.net/>. Acesso em 19 ago. 2024.
- ANGLEBALL. *Regras e regulamentos oficiais*. Disponível em: <https://www.angleball.us/angleball-rules>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE FUTBOL CALLEJERO. Disponível em: <http://web.aefc.es/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- BALONPESADO_OFICIAL. Disponível em: https://www.instagram.com/balonpesado_oficial/. Acesso em: 19 ago. 2024.
- BAREG BUBBLE BALL. *Bubblebol*. Disponível em: <http://bubblebol.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: COSTA, M. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- COLPBOL. Disponível em: <https://www.colpbol.es/es/>. Acesso em: 1 ago. 2021.

- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS AQUÁTICOS. Disponível em: <https://novo.cbda.org.br/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL. Disponível em: <https://cbhb.org.br/v1>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- DUEBALL FEDERATION OF INDIA. Disponível em: <https://dueballindiacom.wordpress.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ECLIPSE BALL. Disponível em: <https://www.eclipseball.com/>. Acesso em: 26 set. 2029.
- EL BALONPESADO. Disponível em: https://www.buenaventura.gov.co/images/multimedia/balon_pesado.pdf. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ESPORTE BRASILEIRO HOTBALL. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCa_BUZjNslohspu_l4h6mwQ. Acesso em: 1 ago. 2021.
- EUROPEAN PANNA TOUR. Disponível em: <https://panna.nowwemove.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FANDOM. Disponível em: <https://americanfootballdatabase.fandom.com/wiki/Angleball>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FEDERACIÓN ARGENTINA DE PATO Y HORSEBALL. Disponível em: <https://cad.org.ar/portfolio/federacion-argentina-de-pato-y-horsball/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FEDERAÇÃO EQUESTRE PORTUGUESA. *Mais de que um desporto*. Disponível em: <https://www.fep.pt/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE HORSEBALL. *Horseball*. Disponível em: <https://www.fihb.net/>. Acesso em: 1 ago. 2021.

- FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE NATATION. Disponível em: <https://www.fina.org/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM. Disponível em: <http://www.fpcanoagem.pt/home>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FITSPORTS U.S. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCRp4Ahmn4DiUo0kC0mGZzgw>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FOOBASKILL. Disponível em: <https://foobaskill.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- FXC. Disponível em: <https://es.fireballsportfederation.com/>. Acesso em: 26 mar. 2023.
- GIMÉNEZ, A. M. (coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen, 2009.
- HOME BALL. Disponível em: <https://www.home-ball.com/>. Acesso em: 22 dez. 2023.
- HOME BALL. Disponível em: <https://www.youtube.com/@HomeBall>. Acesso em: 22 dez. 2023.
- HOMEBALL360. Disponível em: <https://homeball360.com/>. Acesso em: 12 jan. 2024.
- HOTBALL. *Um esporte genuinamente brasileiro*. Disponível em: <http://hotballesportebras.wixsite.com/hotballesportebrasil>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- HOTBALL. Disponível em: <https://www.facebook.com/hotball.esporte.brasileiro>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- HOUSE GREYDRAGON. Disponível em: <https://www.greydragon.org/Equestrian/index.html>. Acesso em: 1 ago. 2021.

- IGNITE SPORT. Disponível em: <http://www.ignitesport.org.nz/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- IGNITESPORTNZ. *Speedball*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BRpqqm12mBo>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- INTERNATIONAL HANDBALL FEDERATION. Disponível em: <https://www.ihf.info/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- INTERNATIONAL QUIDDITCH ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.iqasport.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- INTERNATIONAL ROLL BALL FEDERATION. *Roll Ball Demo*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p5SRyEBDAEI>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- IOWA. Disponível em: <https://uiowa.edu/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ITALIAN KRONUM ORGANIZATION. Disponível em: <https://iapaf.wordpress.com/kronum-organization/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- KRONUMLEAGUE. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/KronumLeague>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- MARTÍNEZ SERRANO, G. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCMbPoeI6f6kC8LSmsfnWAWA>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- MIL VUELTAS. *Juegos y Deportes del Mundo*. Disponível em: <https://www.facebook.com/mil.vueltas.52>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- NINH LY. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AbptLUWjXa0>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- OMEGABALL. Disponível em: <https://omegaball.com/>. Acesso em: 27 set. 2023.

- PALOTROKE. *Desporte y diversión con mucha acción*. Disponível em: <https://palotroke.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- PALOTROKE. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCfwVaRojAIIUzEtweKSrtIg>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- PANNA KNOCK OUT. Disponível em: <https://pannaknockout.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PASS BALL. Disponível em: <https://www.instagram.com/pass.ball/>. Acesso em: 9 dez. 2021.
- PELOTA NUMANTINA. *Numanball*. Disponível em: <https://pelotanutantina.blogspot.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- PICUKI CIMATHEU. Disponível em: <https://www.picuki.com/tag/CIMATHEU>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- PLAYSPORT. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0zZoxkQYJVI>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- POLIBOL. *Esporte educacional*. Disponível em: <https://polibol.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- POULL BALL. Disponível em: <http://www.poull-ball.com/en/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- RINGOL. Disponível em: <https://www.ringol.es/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- RINGOL DEPORTE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6hPxjkCSM-s>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- ROLLERENLIGNE.COM. Disponível em: <https://www.rollerenligne.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.

- SABAKIBALL INTERNATIONAL. Disponível em: <https://www.sabakiball.net/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- SCHOOL GAMES FEDERATION OF INDIA. Disponível em: <http://sgfibharat.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- SEABREEZE.COM.AU. Disponível em: <https://www.seabreeze.com.au/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- SEIDLER, Armond. How we do it - Flicker Ball. Journal of the American Association for Health, Physical Education, and Recreation, v. 21, n. 10, p. 27, 1950. Doi: 10.1080/23267232.1950.10627431. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23267232.1950.10627431?journalCode=ujrd17>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- SOCCER IN SLOW MOTION. Disponível em: <https://soccerinslowmotion.com/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- STIKBOMBALL. NUEVO DEPORTE ALTERNATIVO: "TOD@S JUGAMOS, TOD@S APRENDEMOS". Disponível em: <https://stikbomballdeportealternativo.blogspot.com/?m=0>. Acesso em: 19 ago. 2024.
- STIKBOMBALL. *Nuevo deporte alternativo*: "tod@s jugamos, tod@s aprendemos". Disponível em: <https://stikbomballdeportealternativo.blogspot.com/>. Acesso em: 26 out. 2021.
- STIKBOMBALL. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uej_wERzy0. Acesso em: 26 out. 2021.
- SVAZ NÁRODNÍ HÁZENÉ (NATIONAL HANDBALL ASSOCIATION). Disponível em: <http://svaznarodnihazene.cz/>. Acesso em: 1 ago. 2021.

- TAPEMBOL. Disponível em: www.tapembol.com.br. Acesso em: 1 ago. 2021.
- THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.
- TWINCON. *El deporte coeducativo e inclusivo*. Disponível em: <https://twincon.es/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- UNDERWATER TORPEDO LEAGUE. Disponível em: <https://utlnation.com/>. Acesso em: 7 dez. 2023.
- US QUIDDITCH. Disponível em: <https://www.usquidditch.org/>. Acesso em: 1 ago. 2021.
- XECBALL. *Juego deportivo, ajedrez, educación física y escuela*. Disponível em: <https://www.xecball.es/>. Acesso em: 1 ago. 2021.

SOBRE O AUTOR

Possui graduação em Licenciatura Plena em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) (2002), graduação em Direito pela Universidade Paranaense (UNIPAR) (2015), mestrado em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) (2008) e doutorado em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) (2018). É professor adjunto do Curso de Educação Física (oferta regular) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA) e coordenador do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física (UEA/CNPq). Estuda e pesquisa a Educação Física e o esporte em perspectiva pedagógica, epistemológica e sociocultural, com ênfase nos jogos esportivos de bola, pedagogia do esporte e políticas públicas de esporte.



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 uma teorização geral e um catálogo amplo de jogos esportivos de bola, ou seja, jogos com regramento oficial, que adotam um objeto (normalmente uma bola) intermediador entre os adversários e necessário para se atingir uma pontuação. Compõe-se, especialmente, pela descrição funcional de cada jogo, ou seja, de como o jogo é jogado, contribuindo para incrementar a intervenção de professores de Educação Física e enriquecer a cultura esportiva da sociedade. Cada volume trata de uma ou algumas categorias de jogos esportivos de bola semelhantes, sempre precedidas de uma teoria geral que as fundamenta. O Volume 4 dedica-se à descrição funcional de duas categorias: os jogos esportivos de disputa e bola ao alvo com as mãos, cujos exemplos mais difundidos são o *handball* e o *water polo*; e os jogos esportivos de disputa de bola com múltiplos alvos, cujo exemplo mais notório é o *quadball* (adaptação do jogo das histórias de *Harry Potter* à realidade).



editora
UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO