

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 6

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA:

JOGOS DE BOLA AO ALVO COM OS
PÉS E COM MANIPULAÇÃO MISTA

**JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA
DE BOLA: JOGOS DE BOLA
AO ALVO COM OS PÉS E COM
MANIPULAÇÃO MISTA**

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 6

**JOGOS ESPORTIVOS
DE DISPUTA DE BOLA:
JOGOS DE BOLA AO ALVO COM OS PÉS E COM
MANIPULAÇÃO MISTA**

 *editora*
UEA

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

Iasmim Rodrigues
Diagramação

André Teixeira
Sindell Amazonas
Revisão

Emynna Cavalcante Guimarães
Yan Carlos Souza da Silva
Ilustrações

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

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

C213j
2025

Canan, Felipe

Jogos esportivos de disputa de bola: jogos de bola ao alvo com os pés e com
manipulação mista. Guia funcional dos jogos esportivos de bola v.6 / Felipe
Canan. – Manaus (AM): Editora UEA, 2025.

261 p.: 21 cm [E-book]

Formato PDF

ISBN 978-85-7883-758-7

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola. 3. Manipulação mista. 4. Pés I.Título.

CDU 1997-796.332.063

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



*editora***UEA**

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

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
Apresentação	8
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM OS PÉS	24
<i>3v3 Soccer (3v3 Football)</i>	26
<i>4v4 Street Soccer (4v4 Street Football)</i>	32
<i>Arena Soccer (Indoor Soccer ou Indoor Football ou Six-A-Side Football ou Fast Football ou Showball ou Showbol)</i>	39
<i>Beach Soccer (Beach Football ou Futebol de Areia ou Futebol de Praia)</i>	46
<i>Bubble Football (Bubble Soccer)</i>	53
<i>Five-A-Side Football (Five-A-Side Soccer ou 5v5 Soccer ou 5v5 Football ou Football Five's)</i>	59
<i>Football 7 (Football Society ou Seven-A-Side Football ou Fut7 ou Futebol 7 ou Futebol Soçaito ou Futebol Suíço)</i>	66

<i>Football (Football Association ou Soccer ou Field Football ou Futebol)</i>	73
<i>Football3 (Futebol3 ou Fútbol Callejero)</i>	80
<i>Freeflyball</i>	88
<i>Futsal</i>	95
<i>Ice Soccer</i>	102
<i>Jorkyball</i>	109
<i>Microfutsal (Mikrofutsal)</i>	115
<i>Minifootball (Six-A-Side Football)</i>	121
<i>Motoball (Motorcycle Polo)</i>	128
<i>Rollersoccer (Roller Soccer ou Roller Football ou Roller Foot)</i>	136
<i>Walking Football</i>	142
<i>X1 (Futebol X1 ou Futebol 1x1 ou Futebol 1 Pra 1 ou Futebol 1 Pra 1)</i>	149
JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO MISTA	156
<i>Aflx (Australian Football League X)</i>	158
<i>Artzikirol</i>	166
<i>Australian Football (Australian Rules Football ou Aussie Rules ou Footy ou Football)</i>	172

<i>Bijbol</i>	180
<i>Circle Rules Football, versão With Goalkeeper (Circle Rules With Goalkeeper)</i>	185
<i>Circle Rules Football, versão Without Goalkeepers (Circle Rules Without Goalkeeper)</i>	191
<i>Footy 9s (Afl 9s ou Nine-A-Side Footy)</i>	197
<i>Futmanobol</i>	204
<i>Gaelic Football</i>	211
<i>Speed Ball-Arg (Speed Ball Argentino)</i>	218
<i>Switch</i>	226
<i>Tennis Polo (Toccer ou Viperball)</i>	234
<i>Tripela</i>	240
<i>Volfsball</i>	248
REFERÊNCIAS	254
SOBRE O AUTOR	260

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

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

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

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

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

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

Os demais volumes da Coleção dedicam-se exclusivamente à descrição de alguns jogos esportivos de bola, sempre deixando clara qual a categoria

e subcategorias abarcadas. A conceituação das subcategorias é realizada na Apresentação do respectivo volume em que seus jogos são descritos.

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

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

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

oficial. Essa compreensão não pretende ser definitiva, mas, diante da necessidade de estabelecimento de um recorte conceitual que permitisse balizar quais jogos catalogar, foi a adotada.

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

Quadro 01: Categorização dos jogos esportivos de bola

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

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

Fonte: O autor, 2025.

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

jogador. Ao adquirir a posse do móbil, o jogador pode, por exemplo, segurá-lo, passá-lo, lançá-lo ao objetivo etc. A regra de ação indica essas possibilidades mais comuns 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 trata-se do adotado universalmente, inclusive pelas instituições internacionais responsáveis por cada jogo, facilitando a apropriação dos conteúdos também por leitores de países com idiomas diferentes do português. Além disso, nem todos os jogos apresentam uma tradução do seu nome para a língua portuguesa, o que poderia gerar uma ausência de padrão ao longo da Coleção.

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

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

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

O presente Volume especificamente dedica-se às subcategorias de jogos de bola ao alvo com manipulação da bola com os pés e jogos de bola ao alvo com manipulação mista da bola, da categoria de jogos esportivos de disputa de bola. Os jogos de bola ao alvo com manipulação de bola com os pés são aqueles em que

a equipe tem como objetivo chutar 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 de uma baliza grande, apresentam uma pequena. Neste caso, como o próprio alvo dificulta a pontuação, a existência do goleiro é mais incomum. Apesar na nomenclatura da subcategoria indicar a manipulação do móbil com os pés e, de fato, ele ser prioritário, o comum é que outras partes do corpo possam ser utilizadas, exceto os membros superiores (estes normalmente permitidos ao goleiro, quando há a figura deste papel). O principal exemplar dessa categoria de jogos é o *football association*, sendo todos os demais, dele derivados.

Os jogos de bola ao alvo com manipulação mista da bola, por sua vez, são aqueles em que, de forma semelhante aos de manipulação do móbil com os pés, a equipe tem como objetivo acertar 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). Embora não tão incidente quanto nos jogos de acerto ao alvo com os pés, a figura do goleiro também mostra-se presente nos jogos de alvo com manipulação mista do móbil.

A manipulação mista significa que a própria regra do jogo obriga o uso de duas possibilidades essenciais: as mãos e os pés. Ainda que uma possa ser de preferência dos jogadores, a regra determina que ambas sejam utilizadas, sendo a definição de qual, oriunda das circunstâncias. Não se trata, portanto, de uma manipulação principal e uma auxiliar, como acontece no *football association*, em que os pés são principais e o restante do corpo (exceto os membros superiores), auxiliar. Neste caso, o jogador pode até mesmo decidir por não usar o corpo para além dos pés. Nos jogos de manipulação mista, por outro lado, ambas as formas de manipulação são necessárias e com peso semelhante e, ainda que o jogador não queira usar uma delas, é provável que o próprio jogo o obrigue. Os principais exemplares dessa categoria de jogos são o *gaelic football* e o *australian football*.

Destaca-se que os jogos *feet ball*, *gol koochik* e *underwater soccer*, embora possam ser encontrados em catálogos da internet enquanto jogos da família de jogos de bola ao alvo com manipulação de bola com os pés (ou alguma nomenclatura equivalente), tratam-se, até onde conseguiu-se aqui averiguar, de jogos não institucionalizados (jogos antigos que nunca foram ou já não encontram-se mais institucionalizados ou jogos novos ainda não institucionalizados até o fechamento da presente Edição) e, por isso, não componentes da amostra descritiva desta Coleção.

Jogos de bola ao alvo com manipulação mista da bola não institucionalizados não foram identificados nos

catálogos de internet (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 OS PÉS

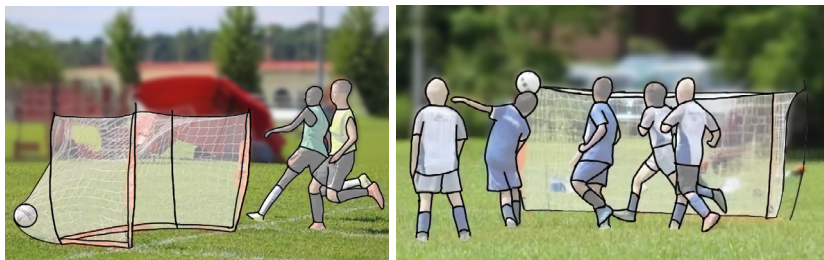
Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao alvo com manipulação da bola com os pés. Apesar de, por um lado, haver a possibilidade de alguns jogos esportivos terem escapado ao esforço de categorização aqui tecido, e, por outro, alguns jogos terem sido incluídos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

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

de colaboração” são pouco incidentes e, por isso, pouco relevantes na subcategorização dos jogos esportivos de disputa de bola.

Segundo porque todos os jogos da categoria em tela fazem parte da mesma família, originados do *football association*. Ainda que alguns possam aproximar-se mais dele e outros menos, nenhum assume uma dinâmica funcional suficientemente distinta que chegue ao ponto de permitir que se entenda que não é dele derivado.

3V3 SOCCER (3V3 FOOTBALL)¹

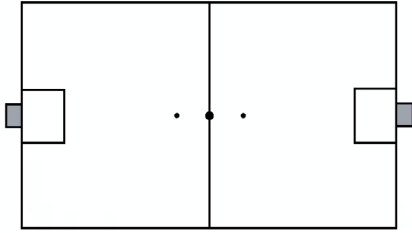


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (22,9 a 27,4 por 32 a 36,6 metros), com superfície plana (grama, cimento etc.). É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular com 2,5 metros de comprimento e 3 metros de largura. Centralizado e para 4,6 metros de cada lado da linha central há um ponto penal.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1,2 metros de altura por 2,4 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo. Outros formatos de gol, desde que com proporção semelhante, podem ser utilizados.

1 Os formatos reduzidos de *football association (soccer)* apresentam muitas versões, institucionalizadas em maior ou menor medida. O formato de 3 contra 3 é regulado eminentemente por ligas norte-americanas. Não deve ser confundido com o *football3* ou *fútbol callejero*, também jogados no formato de 3 contra 3, mas com regras próprias, de caráter sociopedagógico.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. 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 10 minutos cada ou até que uma equipe abra 10 gols de vantagem da outra. Se encerrar por tempo, vence a equipe com mais gols ao final, sendo aceito o empate.

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 e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 4,6 metros da bola. Se a bola sair pela linha lateral, é reposta por meio de um passe livre do local. Se sair pela linha de fundo, tocada por último pela equipe atacante, é reposta por meio de passe livre cobrado pela equipe defensora, da própria linha de fundo, exceto dentro da área. Se sair pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta por meio de passe livre cobrado da quina do campo (escanteio), pela equipe atacante. Um gol somente pode ser marcado diretamente após um tiro de canto. Após violações e faltas, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe para frente, podendo ser direto a gol), cobrado do local. Em todas as cobranças, os adversários devem estar a, no mínimo, 4,6 metros da bola (se esta distância não for possível de ser respeitada em razão de estar próxima da área, deve ser suficientemente afastada dela). Se um defensor tocar na bola dentro da sua área de defesa ou se uma infração ou falta reincidente ou violenta for cometida, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um chute direto a gol a partir da bola posicionada no ponto penal. Todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar atrás da linha central. Se não for gol, é tiro de meta para equipe defensora.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do meio-campo de ataque da equipe, exceto de dentro da área.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores de linha podem deslocar-se livremente por todo o campo, inclusive dentro das áreas, mas há alguns condicionantes: nenhum jogador pode tocar na bola dentro das áreas (se a bola para dentro de uma área, é repostada em jogo pela equipe defensora, por meio de tiro de meta); os gols somente podem ser marcados do meio-campo de ataque.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, braços (o ombro é válido) e cabeça, mas principalmente com os pés. Um toque involuntário na cabeça ou 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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços/cabeça. 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho (movimento em que desliza com o corpo no solo, retirando dele ambos os pés) é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador.

4V4 STREET SOCCER (4V4 STREET FOOTBALL)²

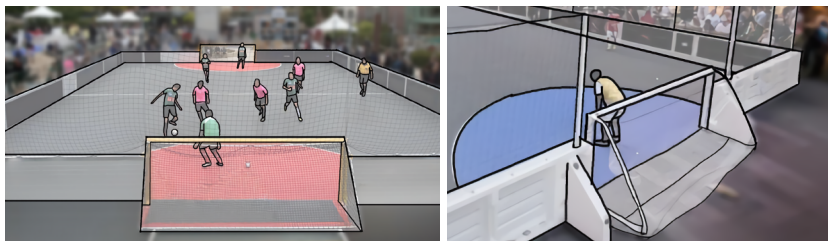


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (21 por 16 metros), com superfície plana (grama, cimento etc.). É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área semicircular, com 4 metros de raio. O campo deve ser envolto por um muro de aproximadamente 1,10 metros de altura.

² Embora *street soccer* e *freestyle soccer* sejam muitas vezes associados, tratam-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* (*soccer*), 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 evento mais importante do *4v4 street soccer*, por exemplo, é a *Homeless Street Soccer World Cup*, ou seja, copa do mundo de futebol para os sem-teto.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1,3 metros de altura por 4 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sendo 3 de linha e um goleiro (possível também jogar em formato 3 contra 3, sem goleiros). As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos. Se a falta for excessivamente 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 dois tempos de 7 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo permitido o empate. Se este ocorrer, o jogo é decidido por pênaltis.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma lançada rasteira pelo árbitro diretamente ao goleiro da equipe vencedora do sorteio. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo até a bola sair da mão do árbitro. O goleiro não pode tocar a bola com as mãos até que outro jogador tenha tocado na bola. No tempo subsequente, o jogo inicia da mesma forma. Após os gols, o jogo reinicia a partir de arremesso realizado pelo goleiro. Quando a bola sai de campo sobre o muro lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe rasteiro realizado com as mãos (estilo boliche). Os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros da bola. Quando a bola sai sobre o muro de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de um arremesso ou chute realizado pelo goleiro de dentro da área. Os adversários devem estar fora da área. Quando a bola sai sobre o muro de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir da quina do campo (escanteio), por meio de um passe rasteiro com as mãos. Os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros da bola. Não é válido um gol direto a partir da reposição de uma bola que sai de campo. As seguintes infrações geram pênalti para equipe ofendida: defensor em disputa de bola entra na área;

defensor comete uma falta grave ou próxima à área; goleiro recebe recuo com a mão; equipe recua três vezes consecutivas ao goleiro; goleiro segura a bola mais de 5 segundos; goleiro toca a bola fora da área. O pênalti é cobrado do centro do campo. O cobrador pode tocar na bola quantas vezes quiser, desde que todos os toques sejam para frente e que finalize antes da bola entrar na área. O goleiro pode se movimentar livremente dentro da área e os demais jogadores devem ficar atrás da linha centra e a, no mínimo, 2 metros da bola, sem participar do lance até que tenha um desfecho (gol, defesa do goleiro ou bola chutada para fora), quando podem ultrapassar a linha. Em outras violações (goleiro sai da área ou atacante entra na área, por exemplo), a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol) no local. Adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, exceto de dentro das áreas penais e somente pelos jogadores de linha (goleiro não pode marcar gol).

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

campo, exceto as áreas, às quais não podem adentrar. Além disso, ao menos um jogador de cada equipe deve estar no meio-campo de ataque durante todo o jogo (não precisa ser o mesmo jogador, mas sempre deve haver ao menos um no campo de ataque). O goleiro não pode sair de sua área.

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 gol. 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 jogador pode utilizar o muro como tabela, passando a bola para um companheiro ou para si mesmo. Passes ao goleiro são permitidos, mas ele não pode pegar a bola com as mãos. Não é permitido realizar um terceiro passe consecutivo ao goleiro sem que um adversário tenha tocado na bola. 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 pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Só pode manter a posse de bola por, no máximo, 5 segundos. Não pode marcar um gol, nem sair de sua área.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) 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. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

ARENA SOCCER (INDOOR SOCCER OU INDOOR FOOTBALL OU SIX-A-SIDE FOOTBALL OU FAST FOOTBALL OU SHOWBALL OU SHOWBOL)³



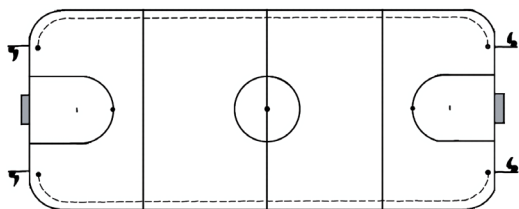
ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (42 a 44 por 22 a 24 metros), com superfície de grama, preferencialmente com cantos arredondados. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade, por uma linha paralela à central e de fundo (linha vermelha), a 15,2 metros desta. Centralizada e partindo da linha de fundo, há a área penal, retangular com ponta de semicírculo (área retangular com 6,1 metros de comprimento e 9,1 metros de largura e semicírculo com 4,6 metros de raio). Sobre a ponta do semicírculo fica o ponto penal. Sobre o centro

³ O *six-a-side football (arena soccer)* não deve ser confundido com o *six-man football*. Este último trata-se de uma variante do *american football* e não do *football association (soccer)*. O *arena soccer* também não deve ser confundido com o futsal ou com o *minifootball*, que são variantes do *soccer* jogadas em quadra/campo sem muros.

de cada linha vermelha fica o ponto de reinício. O campo é cercado por um muro de aproximadamente 1 metro de altura e com prolongamento vertical em acrílico ou tela. A aproximadamente 1 metros das laterais e quinas, há uma demarcação para cobranças dos tiros laterais.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 3,7 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo. É uma abertura feita no muro.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football* 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 recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por

2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 (em caso de faltas menos graves) ou 5 (em caso de faltas mais graves) minutos.

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 passe livre a partir do meio do campo, 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 e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 4,6 metros da bola. A bola não sai de campo se tocar nos muros, mas sai de tocar na tela ou passar por cima dela, sai. Se sair pela lateral, é repostada por meio de um passe livre do local. Se sair pelo fundo, tocada por último pela equipe atacante, é repostada pelo goleiro adversário, com as mãos. Se sair pelo fundo, tocada por último por um defensor, é repostada por meio de pênalti para equipe atacante. Se a bola bater no teto, é repostada pela equipe que não a tocou por último, do ponto onde foi tocada por último. Após violações e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre direto (passe para frente, podendo ser direto a gol), cobrado do local. Os adversários devem estar a, no

mínimo, 4,6 metros de distância da bola. Se a infração ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um passe para frente ou chute direto a gol a partir da bola posicionada no ponto penal. O goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo entre a baliza e os demais jogadores devem estar fora da área, a, no mínimo, 4,6 metros da bola. Quando uma equipe comete um impedimento, a bola é repostada da linha de reinício no campo de defesa da equipe ofendida. Um gol pode ser marcado de qualquer reinício de jogo, exceto o arremesso de meta do goleiro.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, exceto de trás da linha vermelha defensiva.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente pode tocar na bola com as mãos se estiver dentro da sua área penal; a bola não pode ser passada de trás de uma linha vermelha até a frente da outra, sem antes tocar algo entre elas (chão, jogador, muro). Se isso acontecer, a equipe comete um impedimento.

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 gol. Pode passar a bola para um companheiro ou para si próprio utilizando o muro como tabela. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele somente pode pegar a bola com as mãos se o passe não foi feito com os pés. 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 penal, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Só pode manter a posse de bola dentro da área por, no máximo, 5 segundos. Em um arremesso de meta, não pode tocar a bola novamente até que outro jogador o tenha feito (não

pode passar a bola para si mesmo utilizando o muro, por exemplo). 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 penal). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

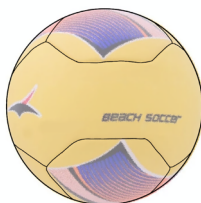
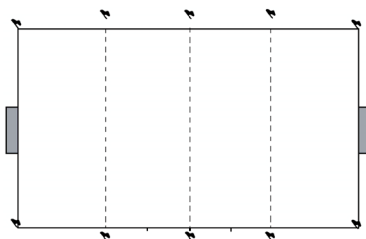
BEACH SOCCER (BEACH FOOTBALL OU FUTEBOL DE AREIA OU FUTEBOL DE PRAIA)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (35 a 37 por 26 a 28 metros), com superfície de areia. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade, paralela e a 9 metros da linha de fundo, há uma linha que delimita a área penal de cada equipe. Todas as linhas são imaginárias, delimitadas por bandeiras (cones) nas laterais do campo.

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



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura três períodos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado para frente (pode ser feito para trás, desde que o segundo jogador a tocar na bola o

faça para frente e antes que a bola toque o chão) a partir do meio do campo, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma (no segundo período, inicia a equipe que não iniciou no primeiro e no terceiro período realiza-se um novo sorteio). Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 5 metros de distância da bola. Um gol direto da cobrança não é permitido. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe com o pé a partir da bola imóvel sobre a linha ou por meio de um arremesso realizado com as duas mãos, acima da cabeça. O jogador escolhe a forma de cobrança. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro da equipe defensora, por meio de arremesso com as mãos, realizado de dentro de sua área de meta. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir de passe livre realizado da quina do campo (escanteio). Um gol pode ser feito diretamente somente a partir de um tiro de canto. Após violações e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre direto (chute direto a gol, sem direito à formação de barreira pela equipe defensora, ou seja, sem direito à defesa, exceto o goleiro), cobrado do local. Se a infração ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um chute a gol a partir da bola posicionada

no ponto penal (ponto central da linha frontal da área). O goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo entre a baliza e os demais jogadores devem estar fora da área, a, no mínimo, 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente pode tocar na bola com as mãos se estiver dentro da sua área penal; a equipe não pode permanecer mais do que 4 segundos com posse de bola dentro de sua área penal.

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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro

que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele somente pode pegar a bola com as mãos se ainda não tocou na bola naquele lance (antes de um defensor tê-la tocado). Os recuos são ilimitados, mas desde que respeite-se a regra do único toque com as mãos em uma mesma posse de bola da equipe. 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 penal, 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 4 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 penal). O goleiro, segurando a bola com as mãos, não pode chutá-la antes que toque o solo.

Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

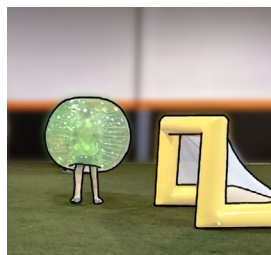
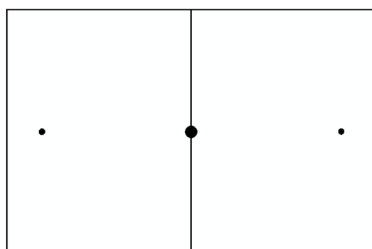
BUBBLE FOOTBALL (BUBBLE SOCCER)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (24 por 16 metros), com superfície macia (grama) ou rígida, porém lisa (madeira). É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há centralizado e a 6 metros da linha de fundo, um ponto penal.

Alvo: é uma baliza, um gol sem um tamanho oficial definido, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.





Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football* ou semelhante. Além da bola, cada jogador deve estar dentro de uma grande bolha macia e transparente, que cobre por completo da cabeça até aproximadamente o meio das coxas. A bola é segurada na parte de dentro pelo jogador.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 4 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura um tempo de 10 minutos, 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 chute a gol realizado no centro do campo, pela equipe vencedora do sorteio. Todos os jogadores

devem estar tocando sua linha de fundo com ao menos um pé até o apito do árbitro, quando podem correr em direção à bola. A equipe defensora pode “bolhar” os atacantes antes mesmo que consigam realizar o passe/chute inicial. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe livre realizado com os pés. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de um passe feito da linha de fundo. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante, a partir de um passe feito da quina do campo (escanteio). Após violações e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de passe/chute a gol cobrado do local. Em todas as cobranças, os adversários devem estar, a no mínimo, 3 metros da bola. A única situação que gera um pênalti é quando um atacante em claras condições de gol sofre uma “bolhada” por trás. Cobrará o pênalti do ponto penal e um goleiro deve estar sobre a linha de fundo, à frente do gol. Os demais jogadores devem manter distância e não interferir na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas

com os pés/pernas ou com a bolha, de qualquer lugar do meio-campo de ataque.

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

Dinâmica do ataque: nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver dentro de sua bolha. A manipulação da bola é feita com os pés/pernas e com a bolha. Se a bola sair dentro da bolha, sobre a cabeça do jogador, ele pode continuar jogando ou pode tocar u ou ambos os joelhos no chão, parando o jogo. Se parar, a bola é lançada ao chão pelo árbitro e disputada pelas equipes. Se o jogador optar por continuar o jogo, pode deslocar-se livremente com a bola apreendida, até fazer um gol ou ser derrubado. Se for derrubado e a bola sair da sua bolha o jogo continua. Se a bola se manter na sua bolha, o jogo para e reinicia com a disputa da bola lançada pelo árbitro. Com bola nos pés, o atacante pode mantê-la sob domínio, conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la ou chutá-la a gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com a bolha. 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 e pode “bolhar” o adversário (lançar-se contra a bolha do adversário). 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. Podem também “bolhar” o adversário. A “bolhada” pode ser feita com qualquer intensidade e o jogador que a realiza pode, inclusive, lançar-se contra o adversário, tirando ambos os pés do chão. Contudo, deve ser feita pela frente ou lado (por trás é válido somente se o adversário estava de frente ou lado e, no momento de sofrer a “bolhada”, vira-se de costas) e exclusivamente sobre um adversário claramente em pé (se estiver caindo ou se levantando, não pode ser “bolhado”). Não é permitido a um jogador alhear-se do jogo para perseguir indiscriminadamente um adversário com o objetivo exclusivo de o “bolhar”.

Dinâmica da defesa: nenhum jogador pode participar do jogo se não estiver dentro de sua bolha. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive e principalmente com contato entre as bolhas. O defensor pode “bolhar” qualquer atacante, respeitando as mesmas regras de “bolhagem” acima descritas. 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 (ou seja, o contato comum do *soccer*, em disputas de bola). Chutar intencionalmente o adversário ou sua bolha é proibido. Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou

roubar a bola), “bolhando-os” ou não. Podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem recuperar a posição caso sejam ultrapassados. Contudo, “bolhar” é mais comum que simplesmente marcar. 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), flutuando ou simplesmente derrubando-os. 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.

FIVE-A-SIDE FOOTBALL (FIVE-A-SIDE SOCCER OU 5V5 SOCCER OU 5V5 FOOTBALL OU FOOTBALL FIVE'S)⁴

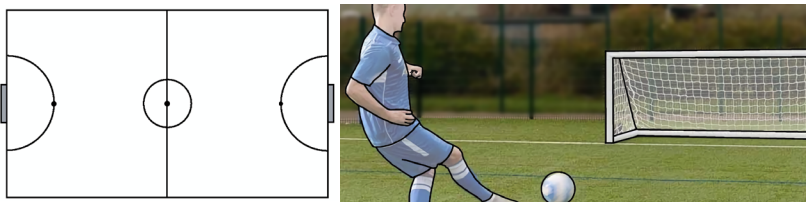


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (34 a 40 por 20 a 26 metros), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área semicircular com 5 metros de raio. Centralizado e a 5 a 6 metros de cada linha de fundo há um ponto penal (pode ser posicionado sobre a linha da área).

⁴ O *five-a-side football* apresenta diferentes versões, muitas das quais não ou pouco institucionalizadas. Ao mesmo tempo, embora seja jogado no formato de 5 contra 5 assim como o futsal, não deve ser com ele confundido. O futsal joga-se em quadra rígida, enquanto o *five-a-side* joga-se em campo de grama. Aqui, considerou-se como *five-a-side* o regido pela F5, instituição que organiza a *Football 5s World Cup*. Outras instituições que regulam e/ou organizam competições de 5 contra 5 são genéricas e abarcam do 5 contra 5 até o 8 contra 8. São exemplos: *International Socca Federation*, *Football Association* da Inglaterra ou *World Minifootball Federation*.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1,2 a 2 metros de altura por 1,8 a 4 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



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

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou se a falta for excessivamente violenta, o jogador 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 dois tempos de 10 a 20 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, 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 a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe livre realizado com os pés. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de arremesso feito pelo goleiro (pelo lado ou baixo do ombro, mas não por cima), de dentro da sua área. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante, a partir de um passe livre feito da quina do campo (escanteio). Em todas as cobranças, os adversários devem estar, a no mínimo, 2 passos da bola. Um gol não pode ser feito diretamente de qualquer uma das cobranças citadas. Após violações e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre direto (passe para frente, podendo ser direto a gol), cobrado do local. Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 passos de distância da bola. Se a infração ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um passe para frente ou chute direto a gol a partir da bola posicionada no ponto penal. O goleiro deve estar

com ambos os pés sobre a linha de fundo entre a baliza e os demais jogadores devem estar atrás do ponto penal e a, no mínimo, 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

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 penal.

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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele não pode pegar a bola com as mãos. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute

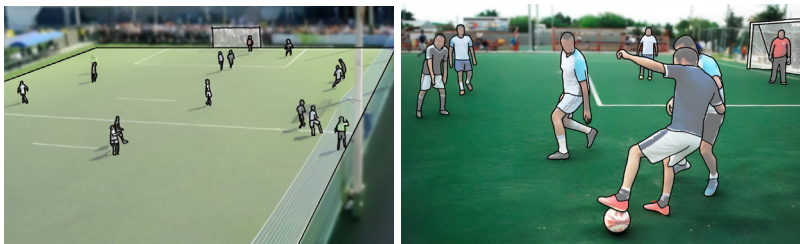
etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho (movimento em que desliza com o corpo no solo, retirando dele ambos os pés) é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador. O goleiro, em sua área penal, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. 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 penal). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador. O goleiro pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo se estiver dentro da sua área penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora

dele. O goleiro é o único jogador que pode realizar um carrinho, desde que seja para defender uma bola e que não resulte em contato ou ameaça de contato com outro jogador.

FOOTBALL 7 (FOOTBALL SOCIETY OU SEVEN-A-SIDE FOOTBALL OU FUT7 OU FUTEBOL 7 OU FUTEBOL SOÇAITE OU FUTEBOL SUÍÇO)⁵

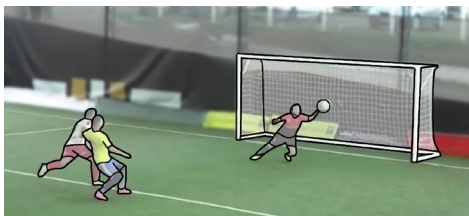
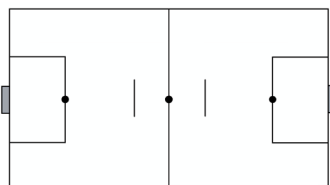


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (45 a 55 por 25 a 35 metros), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular, com 15 metros de largura e 8 metros de comprimento. Centralizado sobre a linha frontal de cada área, há o ponto penal. Paralelamente e a 5 metros da linha central, para cada metade do campo é marcada uma pequena linha, chamada de linha de saída.

⁵ O *football 7* não deve ser confundido com o *seven-man football*, que é uma versão reduzida do *american football*. Além disso, o *football 7* apresenta diferentes versões, muitas das quais não ou pouco institucionalizadas e outras reguladas por instituições genéricas, que abarcam diferentes formatos reduzidos de *football association (soccer)*. Aqui, considerou-se como *football 7* o regido pela *International Football 7 Association*.

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



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

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

Se um jogador comete sua 5ª 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 25 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, 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 e os adversários, além disso, precisam estar atrás da sua linha de saída. Um gol não é válido diretamente de um tiro de saída. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe realizado com as mãos, sobre a cabeça. O mesmo tipo de cobrança é realizado quando a bola sai de campo tocada por último por um jogador da equipe defensora. Contudo, neste caso, a cobrança é realizada da quina do campo (escanteio). Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de um passe livre realizado de dentro da pequena área por um jogador de linha ou a partir de um arremesso (com as mãos) realizado pelo goleiro, à escolha da equipe. Em ambos os casos, os adversários devem estar fora da área. Um gol não pode ser feito diretamente de qualquer uma das reposições após saídas de bola. Após violações e

faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre direto (passe para frente, podendo ser direto a gol), cobrado do local. Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros de distância da bola. Se a infração ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um passe para frente ou chute direto a gol a partir da bola posicionada no ponto penal. O goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo entre a baliza e os demais jogadores devem estar fora da área, a, no mínimo, 5 metros da bola. Quando uma equipe comete sua sexta falta ou subseqüentes em um tempo de jogo, a outra equipe cobra um *shoot out* (tiro livre direto) da linha de saída do lado ofensivo do campo. Exceto o cobrador e o goleiro, todos os demais jogadores devem estar atrás da linha de saída do outro lado do campo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo (exceto de dentro da área penal de defesa, se realizada pelo goleiro).

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 penal.

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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele somente pode pegar a bola com as mãos se o passe foi feito com a cabeça. 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 penal, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Só pode manter a posse de bola (dentro ou fora da área) por, no máximo, 5 segundos. Não pode lançar a bola diretamente à área adversária antes que toque o solo ou outro jogador. 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 penal). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

FOOTBALL (FOOTBALL ASSOCIATION OU SOCCER OU FIELD FOOTBALL OU FUTEBOL)⁶

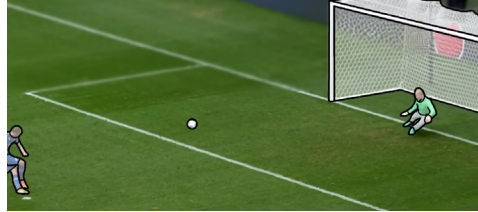
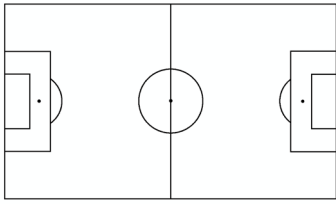


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (90 a 120 por 45 a 90 metros), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizadas e partindo da linha de fundo, duas áreas retangulares. A menor (área de meta ou pequena área) tem aproximadamente 18,5 metros de largura e 5,5 metros de comprimento. A maior (área penal ou grande área) tem aproximadamente 40,5 metros de largura por 16,5 metros de comprimento. Centralizado e a 11 metros de cada linha de fundo, há o ponto penal.

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

⁶ O *american football* também é chamado de *football*. Contudo, isso acontece em países em que ele é mais popular do que o *soccer*, neste caso chamado de *soccer* ou *football association* mesmo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola intermediária entre a de *basketball* e a de *handball* em termos de tamanho (68 a 70 centímetros de circunferência), mas mais leve que ambas (410 a 450 gramas), macia e com boa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 11 jogadores, sendo 10 de linha e um goleiro. As substituições são limitadas a 3. 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 dois tempos de 45 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade do campo e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 9, 15 metros de distância da bola. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe realizado com as mãos, sobre a cabeça. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de um passe livre realizado de dentro da pequena área (adversários devem estar fora da área penal). Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir de passe livre realizado da quina do campo (escanteio). Um gol não pode ser feito diretamente somente a partir de um arremesso lateral. Após violações leves (recuo feito com os pés e segurado pelo goleiro com as mãos, por exemplo), a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol) no local. Após infrações mais graves (toque de mão na bola, por exemplo) e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, 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, no mínimo, 9,15 metros da bola. Se a infração grave ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área penal, 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 penal (incluindo o semicírculo à sua frente), atrás do ponto penal.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente pode tocar na bola com as mãos se estiver dentro da sua área penal; nenhum atacante sem bola pode estar mais próximo da linha de fundo de ataque do que menos de dois defensores ou da bola, no momento em que um companheiro lhe faz um passe (impedimento). Ou seja, no momento em que o atacante com bola realiza o passe, o receptor deve obrigatoriamente ter ao menos 2 defensores entre ele e a linha de fundo ou deve estar atrás da linha da bola para poder recebê-lo (mesmo que não receba o passe, se o atacante em posição de impedimento interferir no lance, será marcado o impedimento).

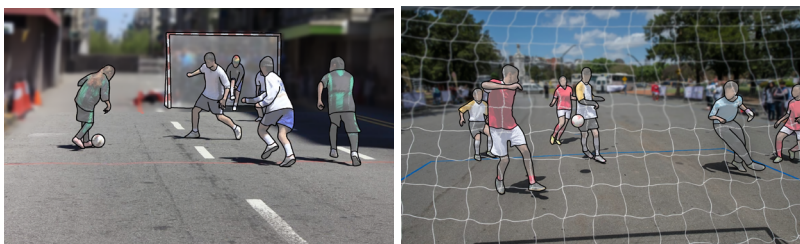
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços (o ombro é válido), mas principalmente com os pés. Um toque involuntário na mão/braço que está próxima ao corpo e que é considerado impossível de ser evitado (bola chutada de muito perto por exemplo) é 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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele somente pode pegar a bola com as mãos se o passe não foi feito com os pés ou diretamente de um arremesso lateral. 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 (exceto o impedimento). 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 penal, 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 6 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 penal). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

FOOTBALL3 (FUTEBOL3 OU FÚTBOL CALLEJERO)⁷

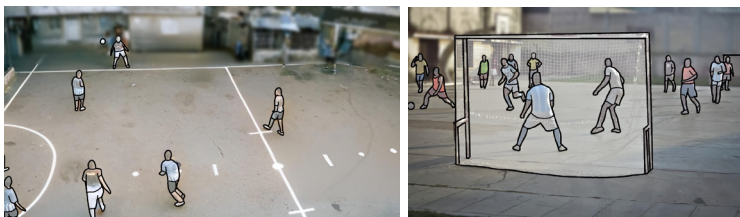


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (se possível, 40 por 20 metros), com superfície plana (grama, cimento etc.), adaptado a algum espaço urbano. As divisões do campo, se necessárias, são definidas pelos participantes. Normalmente há uma linha central e uma área à frente de cada gol.

⁷ O *football3* é apenas uma das modalidades de *street soccer*, que abarca vários formatos reduzidos do *football association (soccer)*, do 1 contra 1 até o 4 contra 4 normalmente (o *freestyle soccer*, que é disputado individualmente por meio de acrobacias com bola pontuadas por árbitros, embora normalmente associado ao *street soccer*, trata-se de outra modalidade). Contudo, não há uma institucionalização plena de cada um, sendo comumente regidos por instituições que buscam o desenvolvimento social por meio do esporte. O *football3* não deve ser confundido com o *3v3 soccer*. Enquanto este trata-se de um jogo reduzido de *soccer* em si, no formato de 3 contra 3 (obviamente com suas regras próprias), o *football3* trata-se não apenas de um formato reduzido do *soccer*

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 a mesma bola de *soccer*, futsal ou semelhante.

mas também de um jogo esportivo com regras de caráter sociopedagógico. Além disso, o número 3 não diz respeito à quantidade de jogadores, mas sim às 3 etapas pedagógicas previstas pelas regras. *Football 3* e *fútbol callejero* não são apenas nomes diferentes para um mesmo jogo esportivo e tampouco são regulados pela mesma instituição, mas apresentam tantas semelhanças que, ao que parece, o fato de não serem tratados como um só esteja mais ligado a disputas de poder pela sua origem e difusão entre as instituições, do que às suas regras em si. Por fim, as regras funcionais do *football3* são essencialmente as regras do *soccer* adaptadas ao formato reduzido, mas muitas são abertas, definidas em comum acordo pelos participantes do jogo/competição. As regras abaixo apresentadas são as mais comumente utilizadas, mas podem ser modificadas. Expressa-se abaixo também quando é o caso de regras normalmente abertas.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 goleiro, mas outras quantidades de jogadores são admitidas até um máximo de 7 contra 7. Normalmente é jogador por equipes mistas, com a mesma quantidade de homens e mulheres em cada equipe. O goleiro pode ser fixo ou pode ser modificado segundo critérios pré-estabelecidos (após um gol, de tempo em tempo etc.). As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso do jogo (desde que isso seja combinado antecipadamente), podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura três etapas, chamadas tempos. O primeiro é o de discussão pré-jogo e definição das regras. Todos os participantes do jogo devem se reunir junto ao mediador (não há árbitro, mas sim um mediador que ajuda as equipes a compreender o sentido de *fair play*) e definir as regras de jogo e de *fair play* e as respectivas pontuações. A dinâmica (lógica interna) deve ser a mesma do *soccer*, mas com adaptações relativas a pequenos detalhes (tempo de jogo propriamente dito, como são feitas de reposições de bola, como são cobradas as faltas, se é necessário que todos toquem na bola antes de um gol, se é necessário que ao menos uma mulher tenha tocado na bola ante de um gol, se homens podem marcar mulheres etc.). O segundo tempo é o de jogo propriamente dito, normalmente com duração combinada entre os participantes. O *football3* costuma adotar um tempo

de 12 minutos. O *fútbol callejero* costuma adotar dois tempos de 20 minutos cada. O terceiro tempo é o da discussão pós-jogo ou reflexão, no qual os jogadores se reunirão novamente com o mediador, conversarão sobre o jogo e atitudes dos jogadores e decidirão qual equipe teve o melhor comportamento no sentido de respeito às regras, aos companheiros, adversários etc. (ou seja, respeito ao *fair play*). Vence o jogo a equipe que atingir a maior pontuação somando o resultado do jogo em si (segundo tempo) e o resultado do respeito ao *fair play*. A pontuação para cada qual é estabelecida no primeiro tempo e/ou antes do início da competição.

Início e reinícios do jogo e reposições: essas regras são abertas, definidas pelos participantes. Normalmente, em geral, utilizam-se as mesmas regras do *soccer* ou futsal. Contudo, como não há árbitro, cabe aos jogadores decidirem de quem é a bola quando sai de campo (normalmente da equipe que não a tocou por último), pedirem falta quando acharem que cometeram ou sofreram uma etc. As cobranças comumente são indiretas, ou seja, um gol não é válido diretamente de uma delas).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o jogo tem dois objetivos: fazer a bola adentrar por completo ao gol; e respeitar os valores sociopedagógicos a partir das regras de *fair*

play. As finalizações, em regras, podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, mas podem ser estabelecidos critérios específicos (apenas do campo de ataque, proibida de dentro da área do goleiro etc.). A pontuação pelo *fair play* é atribuída pelos próprios participantes no terceiro tempo, dentro dos critérios pré-estabelecidos no primeiro tempo e após sua própria percepção sobre a conduta das equipes durante os três tempos (uma equipe ou um jogador que não participa das discussões no primeiro tempo pode perder pontos de *fair play*, por exemplo; um jogador que discute e não aceita o pedido de falta da equipe adversária no segundo tempo pode perder pontos de *fair play*, por exemplo; um jogador que pede uma falta só para se beneficiar, quando todos ou a maioria dos demais acham que não foi falta, pode perder pontos de 0, por exemplo etc.).

Ocupação do espaço de jogo: essas regras são abertas, definidas pelos participantes. Normalmente o único condicionante à ocupação livre de espaços é que o goleiro não pode pegar a bola com as mãos se estiver dentro de sua área. Mas outras podem ser estabelecidas, como, por exemplo: proibido aos jogadores de linha entrar na área do goleiro; obrigatoriamente manter

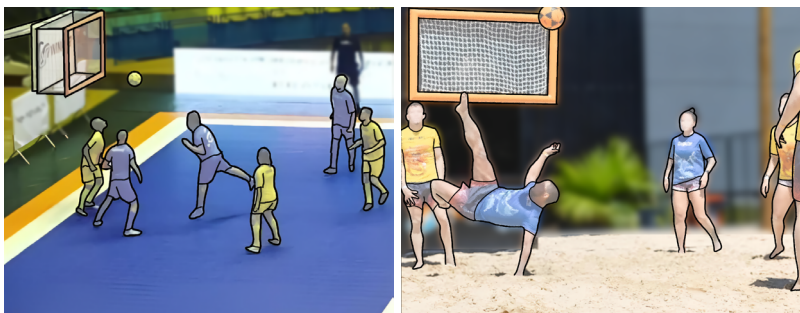
Dinâmica do ataque: as regras de dinâmica do ataque normalmente são as mesmas do *soccer*, mas é possível que modificações sejam combinadas (não tocar a bola cima da cintura, ter que passar a bola entre todos os jogadores antes de uma finalização etc.). Em regra, a

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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços/cabeça. 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho (movimento em que desliza com o corpo no solo, retirando dele ambos os pés) é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador. O goleiro, dentro de sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Pode receber recuos, desde que, neste caso, não toque a bola com as mãos/braços. Fora dela, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: as regras de dinâmica da defesa normalmente são as mesmas do *soccer*, mas é possível que modificações sejam combinadas (meninos não podem marcar meninas; é proibida a dobra de marcação etc.). Em regra, qualquer atacante (com ou sem bola) 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador. O goleiro, dentro de sua área, pode defender a bola com qualquer parte do corpo, inclusive rebatendo-a em direção ao campo ou para fora dele.

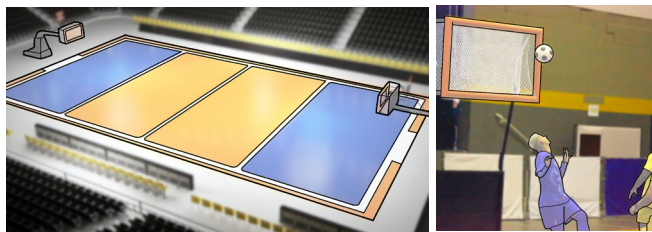
FREEFLYBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (28 por 15 metros), com superfície rígida (madeira, cimento) ou macia (areia, grama). É dividido ao meio por uma linha central e cada metade é dividida em duas partes, formando 4 retângulos de 7 por 15 metros.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1 metro de altura por 1,8 metros de largura, suspenso a 2 metros de altura do chão (contando da parte mais baixa da baliza) e posicionado aproximadamente 1 metro à frente do centro de cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de futevôlei, que é praticamente igual à de *football association*.

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 reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, não 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 gols ao final, não sendo permitido o empate. Em caso de empate, são disputados tantos tempos extras de 5 minutos quanto necessários, vencendo a equipe que marcar o primeiro gol.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa de pênaltis, cobrados do segundo retângulo mais próximo da baliza (o retângulo onde encontra-se a baliza é o primeiro). A equipe vencedora do sorteio escolhe seu cobrador e este escolhe um cobrador da outra equipe. Cada um deles cobra 5 pênaltis, sendo obrigatório realizar ao menos uma embaixadinha (controle da bola no ar, sem o uso de braços e mãos). O cobrador pode iniciar cada cobrança segurando a bola com as mãos, deixando-a cair e chutando-a antes ou depois de tocar o chão, podendo dar quantos toques quiser na bola, desde que não ultrapasse o tempo máximo de 10 segundos. Cada gol marcado vale 1 ponto. Após as cobranças, o jogo inicia com uma disputa da bola lançada pelo árbitro ao chão no centro da quadra, sendo obrigatório que a bola quique a uma altura superior à dos jogadores. Todos os jogadores devem estar a, o mínimo, 2 metros da bola e somente podem se mover após ela tocar no solo. No início dos períodos subsequentes, a bola inicia com a equipe que não iniciou no anterior, com passe realizado de trás da sua linha de fundo e com todos os adversários posicionados do segundo retângulo para trás. Após os gols, o jogo reinicia da mesma forma, sendo a bola repostada pela equipe que o sofreu. Após saídas de bola, ela é repostada por meio de passe livre cobrado do local pela equipe que não a tocou por último. Em caso de faltas e violações, a bola é repostada da linha lateral mais próxima, pela equipe ofendida. Em todos os casos, os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros de distância. No caso de faltas violentas ou que claramente impeçam

uma finalização, a equipe ofendida cobra um pênalti, com procedimento idêntico ao do início do jogo (mas realiza apenas uma cobrança). Em todas as cobranças, assim como no pênalti, o cobrador pode segurar a bola com as mãos, deixando-a cair e chutando ou iniciando o controle antes ou depois dela tocar no solo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol (quando ao menos 51% da bola ultrapassa a parte de dentro da trave, o gol é válido). Cada gol marcado é chamado de *fly* e os *flys* têm diferentes pontuações, conforme o local e o tipo de finalização: *flys* marcados a partir de finalizações do retângulo mais próximo da baliza valem 1 ponto. *Flys* marcados a partir de finalizações do segundo retângulo mais próximo da baliza valem 2 pontos.

Flys marcados a partir de finalizações do terceiro retângulo mais próximo da baliza valem 3 pontos. *Flys* marcados a partir de finalizações do quarto retângulo mais próximo da baliza valem 4 pontos. *Flys* marcados a partir de finalizações diretas (único toque que o jogador dá na bola que não estava em sua posse é a finalização) valem o valor exato do local. *Flys* marcados a partir depois de ao menos uma embaixadinha (ou seja, finalizações não diretas) valem o valor do local e mais 1 ponto. Pênaltis valem 1 ponto.

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

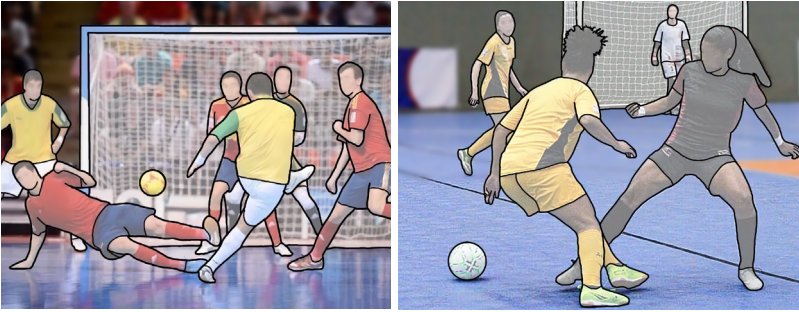
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços (o ombro é válido). Com bola, o atacante pode controlá-la (mantê-la no ar a partir de toques contínuos ou conduções, equilibrando a bola sobre a cabeça, peito, costas etc.), quicá-la, passá-la ou finalizá-la a gol. A quantidade de toques de um jogador ou uma equipe na bola é ilimitada, mas a equipe tem um máximo de 30 segundos para finalizar a gol. Se não fizer, perde a posse de bola. Os quiques da bola são permitidos entre as embaixadinhas ou no passe de um jogador ao outro, mas é proibido que a bola quique duas vezes seguidas (entre cada quique deve haver ao menos um contato do corpo com a bola), role ou pare no chão. Se isso acontecer, a equipe perde a posse da bola. As finalizações podem ser feitas a qualquer momento, a partir do controle (embaixadinhas) ou diretamente após um passe ou aquisição de uma bola qualquer que não estava em posse do finalizador. Enquanto o atacante mantém o controle da bola dentro do seu cilindro imaginário (ou seja, mantém a bola controlada próxima de si), não pode ser atrapalhado, mesmo que se desloque (mas nenhum jogador é obrigado a sair de sua frente se já estiver ali posicionado). Contudo, se a bola sai de seu alcance (quando o atacante, para reavê-la, precisa dar ao menos um passo), pode ser disputada. 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. Qualquer contato físico voluntário é proibido e em disputas de bola qualquer movimento que coloque em risco a integridade dos envolvidos é considerado faltoso.

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 voluntário. Os defensores somente podem disputar a bola e/ou tirá-la do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola) se ela não estiver sob controle completo do atacante (dentro do cilindro imaginário que o envolve, considerando o raio formado por um movimento natural de projeção da perna à frente do corpo para realização de um chute). Em disputas de bola, qualquer movimento que coloque em risco a integridade dos envolvidos é considerado faltoso. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, desde que não obstruam sua passagem e seus movimentos. Contudo, se o defensor está parado em uma posição, quem tem obrigação de desviar é o atacante. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear passes e finalizações, desde que não invada o cilindro imaginário, não atrapalhe o movimento e não gere risco ao 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.

FUTSAL⁸

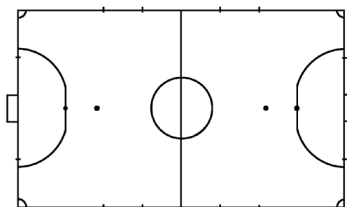


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (38 por 18 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área semicircular achatada, com frente e raios distantes 6 metros da linha de fundo. No meio da linha frontal da área há o ponto penal. Centralizada e a 10 metros de cada linha de fundo, há a marca para tiros de 10 metros. Centralizada e a 5 metros de cada linha de fundo, há a marca-limite para o goleiro para defesa de cobranças de tiros de 10 metros.

8 O futsal não deve ser confundido com o *arena soccer* ou com o *minifootball*. O primeiro é jogado em quadras rodeadas por muros, enquanto o segundo é jogado em gramados, ambos no formato de 6 contra 6.

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 pouco menor e mais leve que a de *football*, com apenas relativa capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe 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 suspenso de jogo por 2 minutos ou até que sua equipe sofra um gol, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado para frente 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. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade da quadra e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 3 metros de distância da bola. Um gol direto da cobrança não é permitido. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe com o pé a partir da bola imóvel sobre a linha ou com pouco movimento em contato com ela. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro da equipe defensora, por meio de arremesso com as mãos, realizado de dentro de sua área de meta. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir de passe livre realizado da quina da quadra (escanteio). Um gol pode ser feito diretamente somente a partir de um tiro de canto. Após violações leves (recuo feito para o goleiro em sua metade de quadra após já ter tido uma posse de bola no lance, por exemplo), a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol) no local. Após infrações mais graves (toque de mão na bola, por exemplo) e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, 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, no mínimo, 5 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 (obrigatoriamente diretamente para gol) 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, atrás do ponto penal. Quando uma equipe comete sua sexta falta ou subseqüentes em um tempo de jogo, a outra equipe cobra um tiro livre direto sem direito à formação de barreira. Se a falta for cometida pela defesa entre sua marca de tiro de 10 metros e a linha de fundo adversária, a cobrança é da marca de 10 metros. Se a defesa comete a falta entre a sua marca de tiro de 10 metros e sua própria linha de fundo (desde que fora da área), a equipe atacante decide se cobra do local ou da marca de 10 metros. Em qualquer caso, o chute deve ser direto a gol e sem o direito de barreira (defesa) à equipe defensora. O goleiro, no ato da cobrança, pode posicionar-se em qualquer lugar entre a linha de fundo e a marca de 5 metros.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, mas há alguns condicionantes: o goleiro somente pode tocar na bola com as mãos se estiver dentro da sua área; o goleiro, em sua metade da quadra, somente pode tocar na bola uma vez em cada lance (só pode tocar uma segunda vez na bola após ela ter sido tocada por um jogador da equipe defensora); na meia-quadra de ataque, o goleiro pode tocar ilimitadamente na bola (desde que não com as mãos/braços).

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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro são possíveis, mas desde que ele ainda não tenha tocado na bola naquele lance ou que, após ter a posse, um defensor já tenha tocado na bola ou que esteja na meia-quadra de ataque. Se o passe for feito pelo jogador de linha com o pé, o goleiro não pode tocar a bola com a mão. 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. Se um jogador sofre uma falta, mas sua equipe continua com vantagem no lance, o jogo continua (depois do lance, o árbitro assinala a falta contra o ofensor, para que conte como umas das faltas coletivas cumulativas). O goleiro, em sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Enquanto estiver com bola em sua metade da quadra, só pode manter sua posse durante, no máximo, 4 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. 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. Em um arremesso de meta, contudo, é obrigado a passar a bola com as mãos. 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 penal). 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. 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 à quadra ou para fora dela.

ICE SOCCER⁹

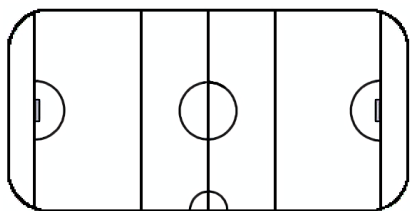


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (50 a 60 por 25 a 30 metros), em superfície de gelo, com cantos arredondados e dividida por uma linha central. Em cada metade há uma linha paralela à central, a aproximadamente 18,9 metros da linha de fundo de fundo (linha azul). Em cada meia-quadra há, ainda, a 6 metros da linha de fundo e 8 metros de cada linha lateral, uma área retangular ou semicircular (área do goleiro). No meio da linha frontal da área há o ponto penal. Sobre as linhas laterais há um muro com aproximadamente 1,7 metros de altura.

⁹ Existe uma versão alemão da família do *football association* (*soccer*) jogada sobre o gelo, chamada de *ice football*, que é diferente do *ice soccer* institucionalizado. A versão alemã trata-se de um evento especialmente destinado à televisão e não chegou a se tornar um jogo esportivo institucionalizado propriamente dito. Foram realizadas apenas duas temporadas televisivas no passado, não havendo instituições regulamentadores e indícios de sua prática na atualidade.

Alvo: é a baliza, o gol, em formato retangular, com 3,7 metros de largura e sem altura definida (formado por cones), posicionado centralizadamente sobre cada linha de gol.



Móbil e materiais: o móbil é um objeto macio em forma de tijolo (paralelepípedo), chamado boot'r. Tem 43,2 de comprimento, 20,3 de largura e 16,5 de altura, pesando pouco menos de 1,4 quilos. Os jogadores usam tênis especiais para gelo (deslizantes e estáveis ao mesmo tempo). Os jogadores usam ainda capacete e proteções diversas. O goleiro usa capacete com máscara e pode usar equipamentos de segurança mais robustos que os dos jogadores de linha.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, sendo 8 de linha e um goleiro. A todo momento, além do goleiro, ao menos dois

jogadores de cada equipe são obrigados a permanecer atrás da linha azul da meia-quadra que está sendo atacada. Qualquer jogador, a qualquer momento, pode ser um dos que não ultrapassa a linha azul. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 15 a 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 livre realizado para frente 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. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade da quadra e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 3 metros de distância do tijolo. Um gol direto da cobrança não é permitido. Quando o tijolo sai de quadra por uma linha lateral (sobre o muro), é repostado do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe realizado com as mãos, sobre a cabeça. Quando sai pela linha de fundo, tocado por último por um atacante, é repostado pelo goleiro da equipe defensora, por meio de arremesso com as mãos, realizado de dentro de sua área de meta. Quando sai pela linha de fundo, tocado por último por um defensor, é repostado pela equipe atacante a partir de passe livre realizado da quina da quadra (escanteio). Um gol pode ser feito diretamente somente a partir de um tiro de canto. Após violações e faltas, o tijolo

é repostado pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre direto (passe livre que pode ser cobrado direto a gol) no local. Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros do tijolo. Se a infração ou falta for violenta ou cometida pela equipe defensora dentro de sua área ou se um defensor que deveria estar atrás da linha azul a invade, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um chute para frente (obrigatoriamente diretamente para gol) a partir do tijolo 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, atrás do ponto penal.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer o tijolo adentrar por completo ao gol, a qualquer altura, desde que entre as balizas. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, mas há alguns condicionantes: a todo momento do jogo, cada equipe deve obrigatoriamente manter, além do goleiro, ao menos dois jogadores atrás da linha azul da meia-quadra que está sendo atacada; se um atacante infringe essa regra, comete um impedimento e o tijolo passa à equipe adversária; se um defensor infringe essa regra, comete

um impedimento e a equipe atacante cobra um pênalti; contudo, se, quando a equipe está com a posse de tijolo e o seu goleiro avança além da meia-quadra, ele próprio ou um dos companheiros que estavam atrás da linha azul pode invadi-la; o goleiro somente pode tocar no tijolo com as mãos se estiver dentro da sua área.

Dinâmica do ataque: a manipulação do tijolo é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos, braços e cabeça (o ombro é válido), mas principalmente com os pés. Um toque involuntário na cabeça ou mão/braço que está próxima ao corpo e que é considerado impossível de ser evitado (tijolo chutado de muito perto por exemplo) é válido. Com tijolo, o atacante pode mantê-lo sob domínio (próximo ao seu pé), conduzi-lo, protegê-lo com seu corpo, passá-lo (inclusive usando o muro como tabela para si mesmo ou um companheiro) ou chutá-lo a gol. Pode também recebê-lo, controlá-lo, passá-lo ou tocá-lo no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços e cabeça. Passes ao goleiro são possíveis, mas ao recebê-los, o goleiro deve atuar como um jogador de linha, sem usar as mãos. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com tijolo visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/chute) diversos. Sem o tijolo, os atacantes podem se deslocar livremente, desde que respeitada a regra do impedimento. Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com tijolo, escorar (disputar posição com um defensor, em

busca de receber um passe e desde que não estejam em deslocamento), pedir o tijolo, recebê-lo, trocar de posição com outro atacante sem tijolo, disputar rebotes e tijolos sem posse. Se um jogador sofre uma falta, mas sua equipe continua com vantagem no lance, o jogo continua. O goleiro, em sua área, pode tocar o tijolo com qualquer parte do corpo. Após uma defesa (encaixe), o goleiro pode “sair jogando”, ou seja, lançar o tijolo ao chão e jogar com os pés, inclusive saindo da área. Se, após segurar com as mãos, lançar o tijolo ao chão para tocar com os pés, não pode pegar com as mãos novamente, até que outro jogador o tenha tocado. Em um arremesso de meta, contudo, é obrigado a passar o tijolo com as mãos. Se, antes de pegar o tijolo com as mãos, tocá-lo com os pés, pode pegar com as mãos a qualquer momento (desde que dentro da sua área). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem tijolo) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico, desde que respeitada a regra do impedimento. O contato físico ocorre lateralmente (ombro a ombro) em disputas de tijolo ou enquanto o atacante com tijolo o 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 do tijolo parado de lado ou costas para o gol adversário.

Contato entre as pernas também são permitidos, mas somente sobre o atacante com tijolo e desde que, antes do contato, o defensor atinja o tijolo e que o contato não seja excessivo (e desde que não haja carrinho, ou seja, deslizamento pelo solo em direção ao atacante/tijolo). Os defensores podem também tirar o tijolo do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar o tijolo), 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 tijolo pode, ainda, bloquear passes e finalizações. Os defensores de atacantes sem tijolo 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 tijolos 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) o tijolo ou rebatê-lo em direção à quadra ou para fora dela.

JORKYBALL¹⁰

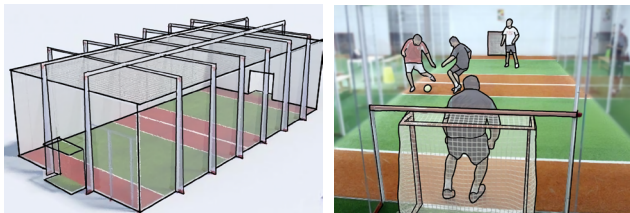


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (9,8 por 4,8 16 metros), com superfície rígida (madeira, cimento etc.) e dividida por uma linha central. Paralelas à linha central e de fundo, há, em cada metade da quadra, mais duas linhas. Uma a 1 metro da linha de fundo e uma a 1 da linha central. O espaço entre essas duas linhas é a área defensiva. O espaço entre a linha de fundo e a linha mais próxima é a área de gol. O espaço entre as linhas mais próximas da central e é área central. A quadra é inteira envolta por paredes.

10 Os formatos reduzidos de *football association (soccer)* apresentam muitas versões, institucionalizadas em maior ou menor medida. O formato de 2 contra 2 é, em termos de institucionalização, encontrado no *jorkyball*, no *2v2 panna street football* e no X1 (em sua versão 2x2), cada qual com suas especificidades.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1,1 metros de altura por 1,1 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo, dentro da parede (é um buraco na parede).



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, sendo obrigatoriamente um jogador avançado e um recuado. Cada qual m diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas, mas somente possíveis nos intervalos de jogo. Se um jogador comete faltas violentas reincidentes ou muito violentas, pode ser expulso de jogo. Quando isso acontece, sua equipe perde o set. Se não houver um substituto para iniciar o próximo set, a equipe perde o jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo é disputado em uma melhor de 3 tempos chamados sets, cada qual até sete gols. Ou seja, para vencer o jogo, uma equipe precisa vencer 2 sets. Cada set é disputado até 7 gols, vencendo a equipe que marcá-los primeiro (uma equipe pode também receber gols no caso da adversária cometer faltas violentas e pode ainda vencer um set no caso da adversária cometer faltas muito violentas).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute realizado pela equipe de defesa em direção à meia-quadra de ataque. O chute deve obrigatoriamente ultrapassar a área central, podendo ser forte fraco, direto a gol, contra a parede para voltar à defesa etc. Ambos os jogadores de cada equipe devem estar dentro de sua área de gol e podem se mover após a bola ser chutada. Como a quadra é envolta por paredes, a bola nunca sai. Infrações e faltas leves são cobradas pela equipe ofendida a partir da linha central. A bola é posicionada no centro da quadra e o cobrador deve ter ao menos um dos pés na área central. Um defensor deve estar sobre a linha da área de gol. Os demais jogadores devem estar atrás da área central. Faltas mais severas e toques involuntários de bola na mão ou braço (que não impeçam um gol) são punidas por pênalti para equipe ofendida. O procedimento é o mesmo das cobranças de faltas, mas o pênalti é cobrado da linha frontal da área central (os dois jogadores não envolvidos na cobrança devem estar atrás da linha central). Faltas repetitivas ou graves, toque voluntário da mão/braço na bola ou toque

involuntário da mão/braço na bola, mas que impeça um gol claro, são punidos com cobrança de 3 pênaltis para equipe ofendida.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra. Uma equipe recebe um gol quando a adversária recebe um cartão amarelo, decorrente de faltas reincidentes ou de uma falta violenta. Uma equipe vence um set se a adversária recebe um cartão vermelho (ou dois amarelos), decorrente de falas violentas reincidentes ou faltas muito violentas. Além disso, o ofensor é expulso de jogo e, se sua equipe não tiver um substituto para iniciar o set seguinte, sua equipe perde o jogo.

Ocupação do espaço de jogo: o avançado pode deslocar-se por qualquer lugar da quadra, exceto a área de gol adversária. O recuado não pode sair da sua zona defensiva (incluindo a área de gol) se estiver sem bola. Enquanto está com bola em sua zona de gol, não pode tê-la roubada por um defensor. Com posse de bola, pode ir até a área defensiva adversária (exceto a área de gol). Se perder a bola, não pode recuperá-la ou receber um passe enquanto estiver à frente da sua área defensiva.

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 ou chutá-la a gol. Não pode manter a bola parada sob o pé por mais de 1 segundo e não pode tocar a mão ou joelho no solo quando em posse de bola. 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 jogador pode utilizar a parede como tabela, passando a bola para um companheiro ou para si mesmo. 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, o atacante pode se deslocar livremente, desde que na área defensiva. 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), receber a bola, disputar rebotes e bolas sem posse. O atacante sem bola não pode pedir bola (verbalmente, fisicamente, assoviando etc.). A dupla não pode manter a bola na área defensiva por mais de 7 segundos.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, se estiverem em

sua meia-quadra de defesa. Na meia-quadra de ataque, apenas o avançado pode defender. 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 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 e pode disputar rebotes e bolas sem posse. Exceto no momento do tiro de saída, o defensor não pode manter-se apoiado na parede posterior, à frente do gol (pode tocar na parede, mas não manter-se apoiado).

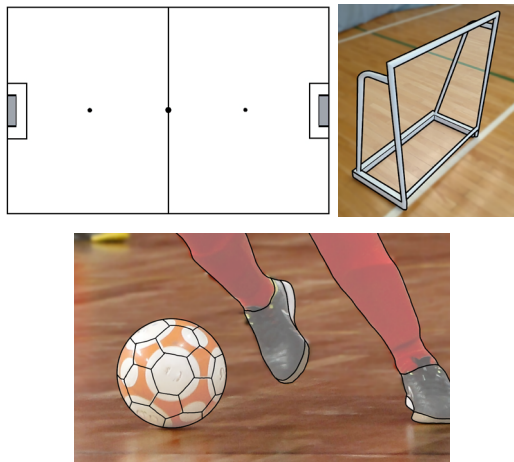
MICROFUTSAL (MIKROFUTSAL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (26 a 34 por 14 a 17 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular com 3 metros de largura e 1,5 metros de comprimento. Centralizada e a 9 metros de cada linha de fundo, há a marca para tiros de 9 metros (pênaltis).

Alvo: é uma baliza, um gol, com 0,7 metros de altura por 0,8 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo. A altura é medida entre a parte de cima do travessão inferior, que tem, ele próprio, 9 a 10 centímetros de altura, e a parte de baixo do travessão superior.



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

Quantidade de jogadores e substituições: o microfutsal por ser jogado nos formatos de 3 contra 3 ou 4 contra 4. Em ambos os casos, não há diferenciação de papéis entre os jogadores. 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 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado para frente 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. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar em sua metade da quadra e os adversários, além disso, precisam estar a, no mínimo, 3 metros de distância da bola. Um gol direto da cobrança é permitido. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é reposta do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de arremesso feito com as mãos sobre a cabeça. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é reposta do local por meio de arremesso feito com as mãos sobre a cabeça. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta da quina da quadra (escanteio) por meio de arremesso feito com as mãos sobre a cabeça. Quando a equipe comete faltas e violações leves, a equipe ofendida repõe a bola em jogo da linha lateral mais próxima, por meio de arremesso feito com as mãos sobre a cabeça. Em todos os casos, os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola e o cobrador não pode lançar a bola diretamente à área adversária. Faltas e violações mais graves são punidas com um tiro livre para equipe ofendida, cobrado a partir do local. Os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância da bola (ou sobre a linha da área, se a distância entre ela e o local da cobrança for menor de 3 metros). Se a falta/violação mais grave com cometida pela defesa dentro da sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar sobre o ponto penal e os jogadores, exceto o cobrador, atrás e a, no mínimo, 3 metros da bola. Não há goleiro.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar da quadra, dentro ou fora da área (um atacante pode entrar na área ofensiva conduzindo bola, mas não pode recebê-la dentro da área).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, havendo duas exceções: defensores não podem adentrar sua área defensiva (exceto se não interferir na jogada ou para tirar dali uma bola que rebate das traves, utilizando para isso, um único toque); atacantes podem entrar na área adversária com bola ou sem bola, mas não podem receber um passe dentro dela.

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 gol. 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. 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 (exceto dentro da área de ataque), 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 de defesa) 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 rodear sua área, desde que não a adentrem). 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. Se a bola rebater na trave, o defensor pode tirá-la da área, desde com um único toque.

MINIFOOTBALL (SIX-A-SIDE FOOTBALL)¹¹

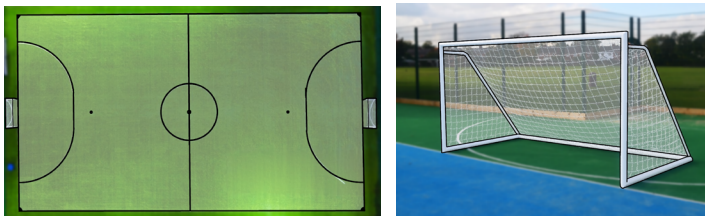


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (46 a 50 por 26 a 30 metros), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular ou semicircular achatada, com 14 metros de largura e 7 metros de comprimento. Centralizado e a 7,5 metros de cada linha de fundo, encontra-se o ponto penal.

¹¹ O *minifootball* é, por vezes, tratado como qualquer variante do *football association (soccer)* em versão reduzida. Contudo, existe um jogo esportivo institucionalizado que recebe o nome de *minifootball*. Embora seja jogado principalmente no formato de 6 contra 6 assim como o *arena soccer* e ambos possam ser chamados de *six-a-side 0*, não deve ser com ele confundido. O *arena soccer* joga-se com muros (tabelas) ao redor do campo, enquanto o *minifootball* não. Aqui, considerou-se como *minifootball* o regido pela *World Minifootball Federation*. Esta instituição prevê a possibilidade de adaptações a formatos de 5 contra 5 até 8 contra 8, abrangendo, inclusive, o *arena soccer*, mas regula apenas o 6 contra 6.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2 metros de altura por 4 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football* 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 recorrentes 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 dois tempos de 25 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, cobrado pela equipe vencedora do sorteio. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Exceto o cobrador, que pode estar em qualquer lado do campo, todos os jogadores devem estar em sua metade e os adversários, além disso, precisam a, no mínimo, 5 metros da bola. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe realizado com as mãos, sobre a cabeça. Os adversários devem estar a, no mínimo, 2 metros da bola. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pela equipe defensora, a partir de um passe livre realizado de dentro da área. Os adversários devem estar fora da área. Quando a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir da quina do campo (escanteio). Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros da bola. Um gol não pode ser feito diretamente somente a partir de um tiro lateral. Após violações leves (recuo feito com os pés e segurado pelo goleiro com as mãos, por exemplo), a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol) no local. Após infrações mais graves (toque de mão na bola, por exemplo) e faltas, a bola é repostada pela equipe contrária à infratora, 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, no mínimo, 5 metros da bola. Se a infração grave ou falta

for cometida pela equipe defensora dentro de sua área penal, 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, e os demais jogadores devem estar atrás do ponto penal, a, no mínimo, 5 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

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 penal.

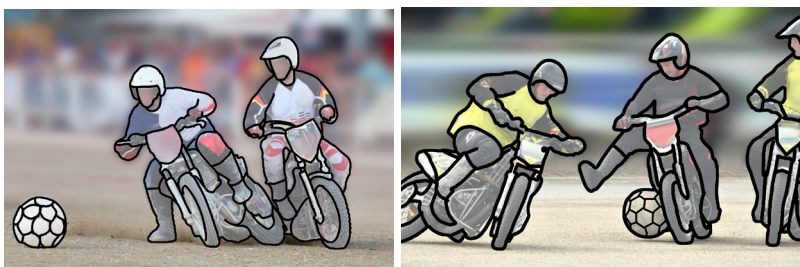
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços (o ombro é válido), mas principalmente com os pés. Um toque involuntário na mão/braço que está próxima ao corpo e que é considerado impossível de ser evitado (bola chutada de muito perto por exemplo) é 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 gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte

do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro que encontra-se em sua área penal são permitidos, mas ele somente pode pegar a bola com as mãos se o passe não foi feito com os pés. 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 penal, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Só pode manter a posse de bola com as mãos por, no máximo, 6 segundos. Não pode marcar um gol se, com as mãos, lançar a bola diretamente ao gol adversário (se a bola tocar em qualquer outro jogador antes de entrar no gol, é válido). 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 penal). Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

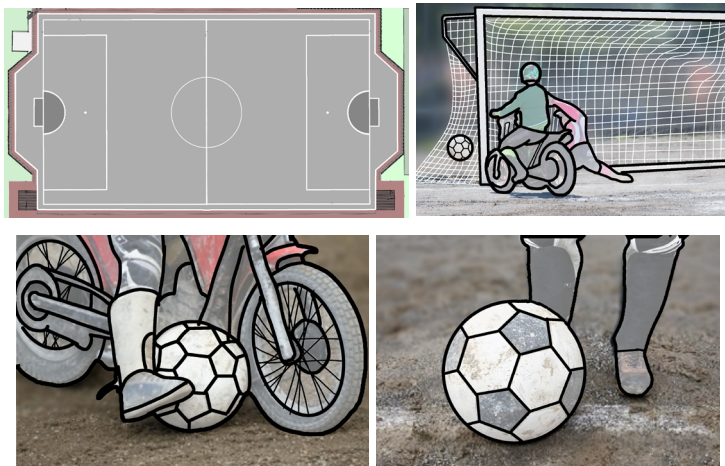
MOTOBALL (MOTORCYCLE POLO)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (85 a 110 por 45 a 75 metros), com superfície rígida (cimento, terra batida). É dividida ao meio por uma linha central e apresenta um círculo central de 18,3 metros de raio. Em cada metade há, centralizadas e partindo da linha de fundo, duas áreas: uma área semicircular com 5,75 metros de raio, que é a área de impedimento; e uma retangular, com 16,45 de comprimento e aproximadamente 40 metros de largura, que é a área penal. Centralizado e a 11 metros de cada linha de fundo, há o ponto penal.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2,44 metros de altura por 7,32 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande, maior e mais pesada que a de *basketball*, com aproximadamente 1 quilo. Os jogadores, exceto o goleiro, precisam estar sobre motocicletas próprias para a modalidade. Todos, inclusive o goleiro, precisam usar capacete e equipamento de proteção próprios de motociclismo (bola, vestimenta resistente etc.).

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e um goleiro. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 ou 5 minutos (conforme gravidade e/ou reincidência), não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou cometer uma falta muito grave, pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após transcorridos 5 minutos.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado para frente 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. Até três atacantes podem estar com o pneu sobre a linha central. Todos os demais jogadores devem estar fora do círculo central e somente podem invadi-lo após a bola percorrer a menos 1,5 metros. O cobrador só pode tocar na bola novamente após outro jogador fazê-lo. Quando a bola sai de quadra por uma linha lateral, é repostada do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe com o pé. Os adversários devem estar a, no mínimo, 9,15 metros de distância. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é repostada pelo goleiro da equipe defensora, por meio de chute realizado de dentro de sua área de impedimento. Todos os jogadores devem estar fora da área penal, somente podem recebê-la fora dessa área e não podem realizar um recuo direto para o goleiro. Quando sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante a partir de passe livre realizado da intersecção entre a linha de fundo e a linha penal (escanteio). Os adversários devem estar a, no mínimo, 9,15 metros de distância. Após violações e faltas leves feitas fora da área penal, a bola

é reposta do local pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre. Após violações e faltas leves cometidas pela defesa dentro de sua área penal, a bola é reposta pela equipe ofendida do ponto mais próximo de fora da área penal. Em ambos os casos, os adversários devem estar a, no mínimo, 9,15 metros de distância. Faltas graves e/ou cometidas pela defesa dentro da sua área de impedimento são punidas com pênalti para equipe ofendida. O goleiro deve estar sobre a linha penal, a bola sobre o ponto penal e todos os demais jogadores, exceto o cobrador, fora da área penal. O pênalti deve ser cobrado obrigatoriamente para frente (podendo obviamente ser direto a gol) e o cobrador somente pode tocar na bola novamente depois de outro jogador tê-la tocado.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda quadra, exceto nas áreas de impedimento, ocupadas somente pelos goleiros. O goleiro, por sua vez, somente pode atuar dentro da sua área de impedimento. Além disso, um jogador não

pode cruzar a linha central em posse de bola (o último jogador a tocar na bola antes dela cruzar a linha central só pode tocá-la novamente à frente dessa linha se outro jogador o fizer).

Dinâmica do ataque: os jogadores somente podem participar do jogo e tocar na bola enquanto estiverem sobre a moto (sem qualquer contato com o solo, exceto os pneus) e com o motor funcionando. A manipulação da bola é feita com qualquer parte da motocicleta ou do corpo, exceto mãos e braços (o ombro é válido), mas principalmente com os pés. Contudo, se há um toque involuntário com a mão/braço, desde que as mãos estejam no guidão, é válido. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la (por meio de pequenos toques ou a prensando contra a motocicleta, desde que mantenha contato constante com o solo), protegê-la com a motocicleta/corpo, passá-la ou chutá-la a gol. Passes ao goleiro são possíveis, mas desde que feitos de fora da área penal. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) diversas, desde que o movimento da motocicleta não gere risco para os demais (uma mudança brusca de direção que gera uma colisão, por exemplo). O atacante com bola sempre tem direito de passagem, mas esse direito não supera o direito de posição de outro jogador. Ou seja, um jogador que está parado no lugar não precisa sair para que outro passe (contudo, um jogador não pode parar na frente daquele que está em movimento de forma que este não tenha tempo hábil de desviar). Dois atacantes

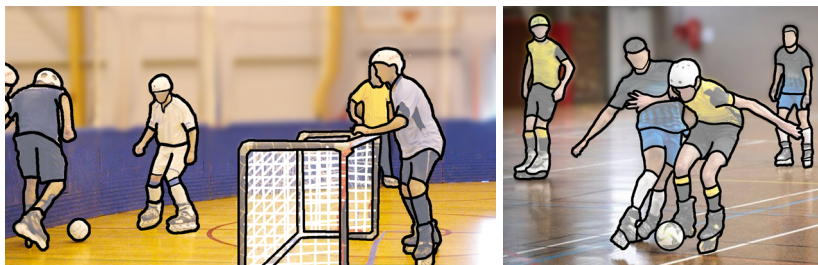
não podem se manter lado a lado a menos de 1,5 metros de distância se tiverem a bola entre eles. Em disputas de bola, o direito de passagem é do jogador que está em melhores condições de tocá-la (de frente para ela e mais próximo). Atacantes sem bola não podem impedir a passagem dos defensores, exceto no exercício do seu direito de posição. 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. Se um jogador sofre uma falta, mas sua equipe continua com vantagem no lance, o jogo continua. A equipe não pode jogar sem objetividade, “enrolando” o jogo por muito tempo. Se o fizer, perde a posse de bola. O goleiro pode tocar a bola com qualquer parte do corpo, mas não pode sair da sua área de impedimento. A partir do momento que tem a posse de bola, deve repô-la em jogo em até 10 segundos.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto as áreas de impedimento) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Contudo, os atacantes sem bola somente podem ser acompanhados, não podendo sofrer constrangimentos que os desequilibrem ou obriguem a mudar de direção. O atacante com bola pode receber marcação direta, desde que o defensor objetive tocar a bola com os pés e exerça a defesa sobre o lado em que a bola se encontra. Os defensores devem

respeitar o direito de passagem do portador da bola, mas podem exercer seu direito de posição. Defensores também não podem impedir a passagem dos atacantes sem bola, exceto no exercício do seu direito de posição. Ao mesmo tempo, se estiverem lado a lado, os jogadores podem pender a moto em sentido diagonal, obrigando o adversário a mudar a direção ou diminuir a velocidade, inclusive com certo contato físico/entre as motocicletas. A defesa sobre o jogador da bola pode também envolver certo contato físico/entre as motocicletas. Esse contato corre lateralmente (ombro a ombro, motocicleta a motocicleta) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto). Os defensores podem também tirar a bola do domínio dos atacantes (desarmar ou roubar a bola), desde que com os pés e respeitando as regras de passagem, posição e contato. 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, desde que não cortem a passagem do atacante sem que estejam parados) 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. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção à quadra ou para fora dela.

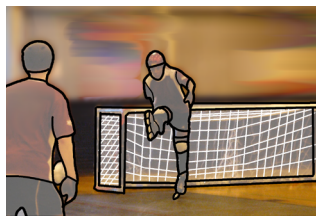
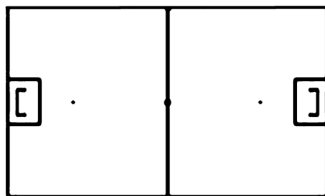
ROLLERSOCCER (ROLLER SOCCER OU ROLLER FOOTBALL OU ROLLER FOOT)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 a 60 por 20 a 30 metros), com superfície rígida (madeira, cimento). É dividida ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular com frente 3 metros de comprimento e 3 metros de largura. A quadra deve ser envolta por um muro de aproximadamente 1 metro de altura. Centralizado e a 6 metros de cada linha de fundo, há o ponto penal.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1 metro de altura por 3 metros de largura, posicionado centralizadamente a 1,5 a 3 metros de cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football association (soccer)* ou semelhante. Os jogadores usam também patins tipo *quad roller* (duas rodas na frente e duas atrás) ou *inline roller* (quatro rodas em linha). Capacetes de patinação/ciclismo são recomendados e proteções de cotovelo, joelho etc. são opcionais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. Ainda que uma equipe opte por manter um jogador sempre à frente do seu gol, como se fosse um goleiro, ele respeita as mesmas regras dos demais jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de 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 25 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final ou terminando empatado.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre realizado 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. Quando a bola sai de quadra sobre um muro, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de passe livre. Após violações leves (bola tocada na mão sem intenção e sem impedir um gol, por exemplo), a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro livre indireto (passe livre, que não pode ser direto a gol) no local. Após infrações mais graves (toque de mão na bola com intenção ou impedindo um gol, por exemplo) e faltas, a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, 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, no mínimo, 2 metros da bola. Se a infração grave ou falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar sobre o ponto penal, um defensor deve estar logo à frente do gol os demais jogadores (exceto o cobrador) devem estar atrás da linha central. O cobrador pode tocar na bola quantas vezes quiser antes de finalizar, desde que mantenha progressão constante em direção ao gol. A partir do primeiro toque na bola, o defensor por movimentar-se dentro dos limites da área. Os demais

jogadores somente podem invadir a linha central após a finalização ou desarme/roubada do goleiro.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

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

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 (patins). 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 (para um companheiro ou contra o muro, utilizando-o como tabela) ou chutá-la a gol. 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. 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho (movimento em que desliza com o corpo no solo, retirando dele ambos os pés) é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador.

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. 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 também posicionar-se à frente do gol. 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. Contudo, qualquer tipo de carrinho é proibido, inclusive se realizado distante de qualquer outro jogador.

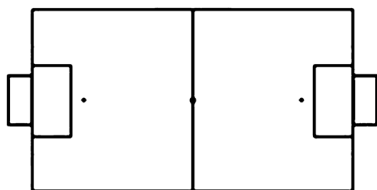
WALKING FOOTBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (35 a 55 por 25 a 37 metros), com superfície de grama. É dividido ao meio por uma linha central e, em cada metade há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área circular ou retangular, com 4 a 6 metros de distância da linha de fundo (sempre deve ser mais larga que o próprio gol). Centralizado e a 6 metros de cada linha de fundo há o ponto penal. O campo pode ser rodeado por muros, sem uma altura específica.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 1,2 a 2 metros de altura por 3 a 5 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



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

Quantidade de jogadores e substituições: o *walking football* pode ser jogado nos formatos de 7 contra 7, 6 contra 6 e 5 contra 5. Em qualquer formato, um jogador de cada equipe é o goleiro e os demais são jogadores de linha. O jogo foi criado para praticantes com 50 ou mais anos de idade, mas cabe aos participantes/competição determinar a faixa etária mínima ou máxima. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se continuar reincidindo ou a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o final do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre a partir do meio do campo, 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. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral (ou sobre os muros laterais), é reposta do local, pela equipe que não a tocou por último, por meio de um passe livre. Quando a bola sai pela linha de fundo (ou sobre os muros de fundo), tocada por último por um atacante, é reposta pelo goleiro da equipe defensora, com mãos ou pés, desde que abaixo do ombro. Quando a bola sai pela linha de fundo (ou sobre os muros de fundo), tocada por último por um defensor, é reposta pela equipe atacante por meio de passe livre realizado da quina do campo (escanteio). Em todas as cobranças, os adversários devem estar a ao menos 3 metros da bola. Um gol não é válido diretamente de qualquer reposição de bola. Quando a bola, intencionalmente ou não, ultrapassa a altura da cabeça (considerada a partir de 1,8 a 2 metros), é considerada fora e deve ser reposta por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último, do local em que foi tocada. Após violações e faltas leves (jogar corre ou trota, por exemplo), a bola é reposta pela equipe contrária à infratora, por meio de tiro

livre indireto (não podendo ser direto a gol, portanto), cobrado do local (se estiver a menos de 3 metros da área adversária, deve ser recuado à distância de 3 metros dela). O cobrador deve estar a, no máximo, um passo da bola e os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância da bola. Após violações e faltas mais violentas ou invasão da área pelos jogadores de linha ou invasão do campo pelo goleiro ou quando o goleiro corre/trota para impedir um gol, a equipe ofendida cobra um pênalti. A bola deve estar no ponto penal, o cobrador a, no máximo, um passo de distância dela, o goleiro sobre a linha de fundo abaixo do gol e os demais jogadores devem estar atrás da linha da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

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

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto dentro das áreas dos goleiros. Estes, por sua vez, não podem sair de suas áreas.

Dinâmica do ataque: nenhum atacante com ou sem bola pode correr ou trotar. Ou seja, os jogadores só podem andar, ainda que rápido. Uma corrida/trote

é identificada quando, em deslocamento, o jogador retira ambos os pés do solo simultaneamente. Em caso de dúvida, cabe ao árbitro interpretar. A manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo abaixo do pescoço, 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. Qualquer bola que, com ou sem intenção, ultrapasse a altura da cabeça dos jogadores (considerada entre 1,80 e 2 metros) é considerada morta e, portanto, nenhum jogador deve intencionalmente fazê-la subir a tal altura (a única exceção é quando o goleiro, ao defender, rebate a bola para cima da cabeça e ela cai diretamente dentro gol, sendo este válido). Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo, passá-la (inclusive contra os muros, quando houverem, utilizando-os como tabela para si mesmo ou para um companheiro) ou chutá-la a gol. Pode também recebê-la, controlá-la, passá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo abaixo do pescoço, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro são permitidos a qualquer tempo e ele pode recebê-los inclusive 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 sem excesso de contato físico 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 pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Somente pode lançar a bola abaixo da altura dos ombros, com as mãos ou pés.

Dinâmica da defesa: nenhum defensor pode correr ou trotar. Ou seja, os jogadores só podem andar, ainda que rápido. Qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico voluntário ou com contato físico muito leve, que é inevitável em decorrência das características do jogo. Contato leve realizado lateralmente (ombro a ombro) em disputas de bola ou enquanto o atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto) é aceito. Também é aceito um escoramento leve, 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. Além disso, contato leve entre as pernas também são permitidos, mas somente sobre o atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola. 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 (exceto dobras sobre um atacante prensado nos muros, se houverem). 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 penal (fora dela, não pode utilizar mãos/braços). Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

X7 (FUTEBOL X1 OU FUTEBOL 1X1 OU FUTEBOL 1 PRA 1 OU FUTEBOL 1 PRA 1)

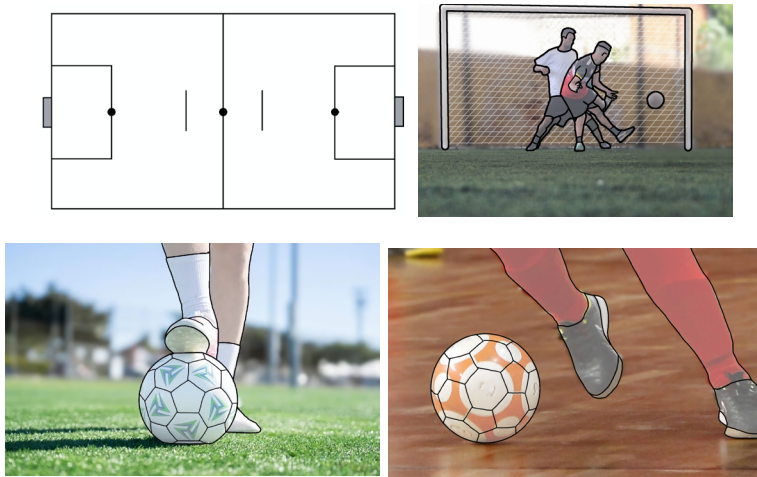


ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular, em superfície macia (grama), com 45 a 55 por 25 a 35 metros, ou em superfície rígida (madeira, cimento), com 38 por 18 metros. É dividido ao meio por uma linha central e, no campo de grama, em cada metade, há, centralizada e partindo da linha de fundo, uma área retangular, com 15 metros de largura e 8 metros de comprimento. No campo rígido, em vez de retangular, a área é semicircular achatada, com frente e raios distantes 6 metros da linha de fundo. Em ambos os tipos de campo, centralizado sobre a linha frontal de cada área, há o ponto penal. No campo rígido, além disso, centralizada e a 10 metros de cada linha de fundo, há a marca para tiros de 10 metros.

Alvo: é uma baliza, um gol, com 2,2 metros de altura por 5 metros de largura em campo de grama e 2 metros

de altura por 3 metros de largura em campo rígido. Em ambos os casos, é posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: para o campo de grama, o móbil é a mesma bola de *football association* ou semelhante, com 68 e 69 centímetros de circunferência e 420 a 550 gramas de peso. Para o campo rígido, a bola é a mesma de futsal ou semelhante, com 62 e 64 centímetros de circunferência e 400 a 440 gramas de peso.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 1 jogador de linha e 1 goleiro. Porém, os goleiros costumam ser auxiliares da competição, atuando para todos os jogadores. Ou seja, os goleiros são da organização da competição e não de alguma equipe específica. No momento de cada jogo, um goleiro é sorteado para cada jogador. Entretanto, é admitido que

cada jogador tenha seu próprio goleiro. É possível, ainda, que o jogo seja disputado na modalidade de dois contra dois (2x2 ou X2). Neste caso, cada equipe tem 2 jogadores de linha e 1 goleiro. Não há substituições. Se um jogador comete faltas violentas ou condutas antidesportivas, pode ser expulso de jogo, acarretando a derrota da sua equipe.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais gols ao final, não sendo admitido o empatado. Se o empate acontecer, o jogo é decidido por disputa de *shoot-outs* no campo macio ou de tiros de 10 metros no campo rígido. Cada jogador realiza uma cobrança. Se um deles fizer o gol e outro não, o primeiro vence o jogo. Caso os dois marquem gol ou percam o gol, realiza-se uma nova rodada. Repete-se o procedimento até que haja um vencedor.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo é iniciado pelo jogador vencedor do sorteio, a partir de um contato na bola posicionada no centro do campo. No tempo subsequente e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo. Um gol é válido diretamente de um tiro de saída. Nas saídas de bola, a posse de bola é sempre do jogador que não foi o último a tocá-la antes de sair. Quando a bola sai de campo por uma linha lateral ou de fundo e é de posse do jogador que está no meio-campo de ataque, o jogo fica paralisado até que ele chegue com ela em seu

meio-campo de defesa. Assim que chega com a bola ou adquire a posse em seu meio-campo de defesa, o jogo automaticamente reinicia. Se a bola sai pela linha lateral e é de posse do jogador que está em seu meio-campo de defesa, basta ele reiniciar conduzindo bola a partir do local em que ela saiu. Se a bola sai pela linha de fundo e é de posse do jogador que está em seu meio-campo de defesa, a reposição é feita pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos. Após faltas, a bola é repostada pelo jogador contrário ao infrator. Se for favorável ao jogador que em seu meio-campo de defesa, basta reiniciar o jogo conduzindo bola. Se for favorável ao jogador que está seu meio-campo de ataque, ele precisa retornar livremente com a bola ao meio-campo de defesa, para então, conduzindo bola, reiniciar o jogo. Se a falta for cometida pela equipe defensora dentro de sua área, a equipe ofendida cobra um pênalti, que consiste em um chute direto a gol a partir da bola posicionada no ponto penal. O goleiro deve estar com os pés sobre a linha de fundo entre a baliza. No campo macio, quando uma equipe comete sua sexta falta ou subseqüentes em um tempo de jogo, ou quando um jogador recebe o segundo cartão amarelo (mostrado ao jogador que comete faltas reincidentes ou faltas mais intensas) e subseqüentes, a outra equipe cobra um *shoot-out*, que consiste em um ataque livre (sem defensor), a partir da bola posicionada sobre o centro do campo. A partir do primeiro toque na bola, o atacante tem 5 segundos para finalizar, chutando a gol no momento que desejar. O goleiro não pode sair da área e o defensor deve estar atrás da linha central.

Após os 5 segundos, o defensor pode cruzar a linha central e o jogo continua normalmente. No campo rígido, em vez do *shoot-out*, cobra-se tiro livre de 10 metros. Assim como no pênalti, consiste em um chute direto a gol, mas a partir da marca de 10 metros e não do ponto penal.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, mas exclusivamente pelos jogadores de linha (goleiros não podem fazer gol).

Ocupação do espaço de jogo: os jogadores de linha podem se deslocar livremente por todo o campo. Os goleiros não podem sair de suas áreas.

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 ou chutá-la a gol. Pode também recebê-la, controlá-la ou tocá-la no ar contra o gol com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. Passes ao goleiro são proibidos.

O atacante pode também realizar fintas (de corpo, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de chute) diversos. Na modalidade 2x2, passes entre os jogadores de linha são permitidos e 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), pedir a bola, recebê-la, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro somente pode atuar dentro de sua área (se tocar na bola fora de sua área, recebe cartão amarelo) e pode tocar a bola com qualquer parte do corpo. Só pode manter a posse de bola por, no máximo, 5 segundos. No tiro de meta, é obrigado a passar a bola com a mão. Nos demais lances, pode utilizar qualquer parte do corpo para passá-la.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (de linha ou goleiro e, na modalidade 2x2, com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (1 no caso do X1 e 2 no caso do X2), 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. O defensor pode também tirar a bola do domínio do atacante (desarmar ou roubar a bola), desde que sem contato físico excessivo. Pode marcar próximo (pressionando) ou distante (cercando) do atacante e pode recuperar a posição caso seja ultrapassado. O defensor do atacante com bola pode, ainda, bloquear finalizações (e passes, no caso da modalidade 2x2). Na modalidade 2x2, 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 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. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la em direção ao campo ou para fora dele.

JOGOS ESPORTIVOS DE DISPUTA DE BOLA EM ESPÉCIE: JOGOS DE BOLA AO ALVO COM MANIPULAÇÃO MISTA

Na sequência abaixo são apresentados e descritos todos os jogos esportivos de bola ao alvo com manipulação mista da bola. 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 alcançar 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 *australian football*, por exemplo), há, ao mesmo tempo, muitos jogos que não compõe família alguma, o que é o mais comum na categoria em tela.

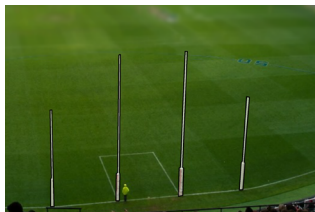
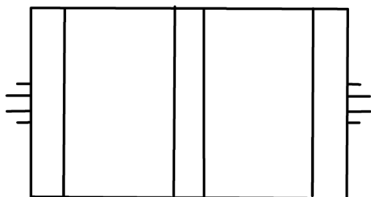
AFLX (AUSTRALIAN FOOTBALL LEAGUE X)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (110 por 70 metros), em superfície macia (grama). É dividido por quatro linhas paralelas às linhas de fundo, sendo uma a 15 metros de cada linha de fundo e uma a 50 metros de cada linha de fundo. As áreas entre as linhas de fundo e linhas de 15 metros são as áreas de ataque. A área entre as duas linhas de 50 metros é a área de lançamento. As áreas entre as linhas de 15 e 50 metros são áreas neutras.

Alvo: é o gol, formado por quatro postes (traves), sendo duas centrais com 6 a 15 metros de altura e uma de cada lado das centrais, com 3 a 10 metros de altura, todas distantes 6,4 metros das vizinhas e posicionadas sobre a linha de fundo. O espaço entre as traves centrais é a linha de gol e o espaço entre uma trave central e uma lateral é uma linha de lado (*behind line*). Bolas que ultrapassam a linha de gol e a linha de lado têm diferentes pontuações.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de formato, tamanho e peso semelhante à de rugby, mas com costuras salientes em um dos lados, como a de *american football*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições normalmente são limitadas, mas a uma grande quantidade. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por determinado tempo ou até do fim do período que está jogando, podendo ou não entrar um substituto em seu lugar, conforme regulamento da competição. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe dois, procedimento no qual o árbitro lança ou quica a bola para o alto no centro do campo, disputada por um jogador de cada equipe, próximo um do outro. Dois jogadores de cada equipe devem estar em cada área de ataque e dois em cada área neutra. No segundo tempo e após os super gols, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols e *behinds* (forma secundária de pontuação), a bola é repostada pela equipe que o sofreu, a partir de um chute livre realizado da sua área de defesa (área de ataque da equipe adversária). Porém, se a equipe marca um *behind* a partir de um voleio (rebatida da bola no ar, semelhante à cortada do *volleyball*), ganha um chute livre do local. Quando a bola sai de campo, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de chute, passe ou condução. Nas faltas em geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram, a partir de chute livre (a partir da bola no chão ou nas mãos do jogador) realizado pela equipe ofendida. Os adversários não podem ultrapassar o ponto do local da falta, de forma que o cobrador recua o suficiente para não ter seu chute bloqueado. Se um defensor desrespeita a cobrança do tiro livre (ultrapassa o ponto da falta, por exemplo) ou comete uma falta grave, a equipe ofendida cobra um pênalti de 25 metros, que consiste em um tiro livre cobrado 25 metros à frente do local da infração (se

a distância até a linha de gol for menor que 25 metros, o pênalti é cobrado da própria linha de gol).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, entre as traves centrais, entre uma trave central e uma lateral ou acertando uma trave. Um gol, que vale 6 pontos, é marcado quando a bola ultrapassa a linha de gol sendo chutada por um atacante e não tocando em outro jogador ou alguma trave. Um super gol vale 10 pontos e segue os mesmos critérios que os gols, acrescidos de uma das seguintes condições: é convertido diretamente de um chute feito da área de lançamento; é convertido a partir de um chute subsequente à recepção, dentro da área de ataque, de uma bola chutada por um companheiro da área de lançamento ou de trás dela (bola não pode ter tocado em nenhum outro jogador ou no chão entre chute e recepção). Após o super gol, o jogo reinicia com um sobe dois no meio do campo. Um *behind*, que vale 1 ponto, é marcado quando: a bola toca uma das traves; a bola ultrapassa uma linha de lado; a bola ultrapassa a linha de gol após ser lançada ou rebatida pelo atacante com alguma parte do corpo que não os pés, ou após ter sido tocada por último em um defensor ou após ter tocado um atacante depois de um chute de um companheiro. No caso de um *behind* feito a partir de uma bola aérea rebatida no ar, proveniente de outro jogador, a equipe ganha um chute livre extra do local,

que vale 1 ponto se ultrapassar a linha de gol, uma linha de lado ou tocar uma trave. Ou seja, um gol só é marcado se a bola ultrapassar a linha de gol diretamente após um chute feito por um atacante. Qualquer outra forma legal de contato da bola com as traves ou ultrapassagem das linhas de gol ou de lado, é um *behind*. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo. Nos últimos 5 minutos de jogo, cada equipe nomeia um jogador para ser seu “modificador de jogo” (*game changer*), cujas pontuações que fizer a partir dali valem em dobro (super gol vale 20, gol vale 12, *behind* vale 2 pontos e chute livre extra vale 2 pontos).

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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. A bola pode ser apanhada, chutada ou rebatida (socada, tapeada etc.) a qualquer momento, estando no chão ou no ar. Com a bola em mãos, o jogador pode: segurá-la; percorrer até 20 metros segurando-a; quicá-la (cada vez que o jogador quica a bola ou a toca no chão de alguma forma, ganha o direito de percorrer mais 20 metros); chutá-la (a partir das mãos ou deixando-a cair no chão); passá-la, desde que segurando-a com uma mão e rebatendo-a com o outro punho (semelhante ao saque por baixo do *volleyball*); finalizar a gol, desde que chutando ou utilizando o punho. Pode também rebater com a mão uma bola proveniente de outro jogador (como na

cortada do *volleyball*). O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se o atacante é derrubado por um defensor, deve passar a bola durante a queda ou imediatamente ao cair no chão. Se não conseguir passar, a bola passa para defesa a partir de um chute livre. Se houver uma disputa da bola entre um atacante no chão e outros jogadores (defensores e atacantes), o árbitro para o jogo e ela é disputada por meio de uma bola ao alto, no local. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la e disputar bolas sem posse, no chão ou no ar. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Para receber um passe aéreo, o atacante em bola pode “montar”, ou seja, apoiar-se sobre as costas de um defensor para atingir uma maior altura, mas não pode fazê-lo sobre um companheiro. Se o jogador recebe no ar uma bola chutada que percorreu ao menos 15 metros e não tocou em nenhum outro jogador ou no chão antes da recepção, faz um *mark*, que consiste no direito de chutar a bola de trás do local em que a recebeu sem ser defendido por 10 segundos. Os defensores podem ficar no exato ponto do *mark* e dali bloquear o chute ou realizar a marcação, caso o atacante o ultrapasse. Ou seja, o atacante somente tem liberdade por 10 segundos se estiver atrás do ponto do *mark*.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola. O jogador em posse de bola pode receber um tackle (placagem), que consiste em uma segurada, empurrão, ombrada etc. (exceto golpes com os membros, como socos ou chutes), desde que realizado abaixo dos ombros e acima dos joelhos e que respeite os limites necessários de intensidade (não deve ser desnecessariamente violento). O tackle pode ser pela frente, lado ou trás do atacante, mas por trás somente pode ser segurado/derrubado e não empurrado/ombrado. Em disputas de bola, em casos em que o jogador conduz a bola com os pés (entende-se que, neste caso, a bola também está em disputa) ou quando um atacante sem bola está a ao menos 5 metros da bola, pode haver o jogo de corpo (carga), ombradas e empurrões pela frente ou lado, mas não a placagem em si. Se o atacante com bola é placado e cai sem conseguir passá-la, a defesa adquire a posse de bola a partir de um chute livre do local. O defensor pode também tentar tirar a bola das mãos do atacante a qualquer momento. 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 e finalizações, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro, pode disputar bolas sem posse e pode tentar esquivar-se de uma “montada” de um atacante sem bola que tenta receber um chute no ar.

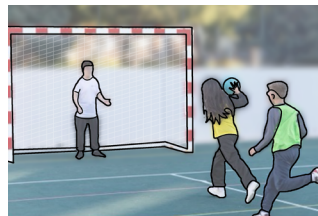
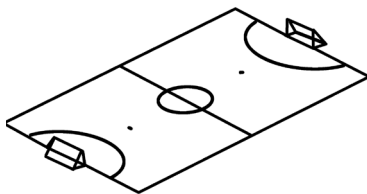
ARTZIKIROL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (36 a 40 por 18 a 20 metros), em 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 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.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola pouco menor e mais leve que a de *volleyball*, normalmente feita de espuma.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 6 de linha e 1 goleiro. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro 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 passe livre realizado do meio da quadra, pela equipe vencedora do sorteio. A mesma equipe inicia no segundo tempo e a outra equipe inicia nos dois últimos períodos. Cada tempo reinicia conforme o primeiro. Após os gols, o jogo reinicia com passe realizado pelo goleiro, de trás da linha de fundo. Se a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, também é resposta por meio de passe realizado pelo goleiro, de trás da linha de fundo. Se a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por

um defensor, é repostada pela equipe atacante por meio de passe realizado da quina da quadra (escanteio). Se a bola sai pela linha lateral, é repostada por meio de passe/finalização do local, pela equipe que não a tocou por último. Em violações e faltas leves e quando um atacante segurando bola é tocado, a equipe ofendida ou que tocou no atacante realiza um passe/finalização do local. Em todas as cobranças, o cobrador pode passar a bola com pés ou mãos dentro de, no máximo, 6 segundos. Os adversários não precisam manter distância, mas não podem ultrapassar as respectivas linhas (o cobrador pode recuar para adquirir espaço para passar a bola). Um gol direto é permitido somente de cobranças de lateral e falta. Se a falta for violenta, a equipe ofendida cobra um pênalti da marca penal. O goleiro deve estar próximo ao gol, os defensores atrás da linha de fundo e os atacantes atrás da linha da bola, sem interferir na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser feitas de qualquer parte da quadra, a partir de lançamentos, chutes e rebatidas (tapas, como a cortada do *volleyball*).

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

livremente com qualquer parte do corpo enquanto estiver dentro de sua área; fora da área, se o goleiro estiver segurando a bola com as mãos e for tocado, concede um pênalti em vez de uma posse de bola à equipe adversária.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com pés e mãos. Segurando a bola com as mãos ou dominando-a com os pés, o atacante tem plena liberdade, exceto de que não pode lançar a bola e pegá-la novamente com as mãos antes de outro jogador a tocá-la (pode entregar de uma mão à outra, mas não passar) e não pode quicar a bola dominada com as mãos (se lançar ao chão, somente pode seguir tocando-a com os pés). Além disso, enquanto está com a bola segurada em mãos, pode ser tocado por um defensor, automaticamente perdendo a posse de bola (deve soltar a bola no local ou entregá-la ao defensor). Tanto com as mãos quanto com os pés, o atacante pode manter a posse de bola, conduzi-la, passá-la, finalizá-la a gol e tocá-la de primeira (tapeá-la ou chutá-la). Quando a bola está no ar, pode ser rebatida ou dominada com os pés ou mãos. Quando a bola está no chão, pode ser tocada com pés ou mãos e dominada com os pés, mas não segurada com as mãos (se um jogador chuta ou tapeia uma bola no chão e ela adquire uma trajetória aérea, outro jogador pode pegá-la com a mão). O atacante com bola pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola com os pés, visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe/

chute) diversos e pode ultrapassar o defensor e infiltrar. Recuos ao goleiro são permitidos livremente. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, sem carga ou empurrão, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la, disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro, dentro de sua área, pode defender e pegar a bola com qualquer parte do corpo, inclusive pegando/segurando com as mãos uma bola que está no chão. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha. Contudo, se, fora da área, estiver com a bola em mãos e for tocado, em vez equipe adversária simplesmente adquirir a posse de gola, cobra um pênalti.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico moderado. Se o atacante segura a bola com as mãos, pode ser tocado por um defensor (toque simples com a mão e não golpe, carga, empurrão etc.). Se o defensor tocar o atacante que segura a bola com as mãos, adquire a posse de bola, reiniciando o jogo do local. Se o atacante domina ou conduz a bola com os pés, o defensor pode estabelecer um contato físico leve e natural. Esse contato ocorre lateralmente (ombro encostado com ombro, mas sem carga ou empurrão) em disputas de bola ou enquanto o

atacante com bola a conduz (em deslocamento, portanto), ou com escoramento, que é um contato na região do tronco, sem carga 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 também são permitidos, mas somente pela frente ou lado do atacante com bola e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. O defensor pode também tentar tirar a bola do domínio dos pés do atacante, 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) ou flutuando. Podem interceptar passes e finalizações, 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. Contato físico com o atacante sem bola é permitido somente no escoramento e disputas de bola, desde que realizado naturalmente, sem carga ou empurrão. O goleiro, dentro de sua área, pode defender a bola com qualquer parte do corpo, segurando-a ou rebatendo-a.

AUSTRALIAN FOOTBALL (AUSTRALIAN RULES FOOTBALL OU AUSSIE RULES OU FOOTY OU FOOTBALL)¹²



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é oval (135 a 185 por 110 a 155 metros), em superfície macia (grama). As pontas do sentido mais comprido são achatadas (com 19,6 metros de largura). No centro do campo há um círculo de 3 metros de diâmetro, um círculo de 10 metros de diâmetro e um quadrado de 50 de lado. Ambos os círculos são divididos por uma linha central paralela às linhas de fundo. Partindo de cada linha de fundo, à frente do gol (traves centrais), há uma área retangular, com 9 metros de comprimento e 6,4 de largura. É chamada de área de gol e sua linha frontal é chamada de linha de início. Cada meio-campo

12 Existem muitas versões reduzidas/adaptadas do *australian football*, como o *lightning football*, *metro footy*, *rec footy*, *samoa rules*, *aussie sevens footy*, entre outros. Contudo, essas versões não apresentam a características de institucionalização, sendo, em geral, representadas institucionalmente pelo *footy 9s*.

apresenta ainda uma área semicircular, chamada área de 50 metros, formada por uma linha cuja parte frontal dista 50 metros da linha de início.

Alvo: é o gol, formado por quatro postes (traves), sendo duas centrais com 6 a 15 metros de altura e uma de cada lado das centrais, com 3 a 10 metros de altura, todas distantes 6,4 metros das vizinhas e posicionadas sobre a linha de fundo. O espaço entre as traves centrais é a linha de gol e o espaço entre uma trave central e uma lateral é uma linha de lado (*behind line*). Bolas que ultrapassam a linha de gol e a linha de lado têm diferentes pontuações.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de formato, tamanho e peso semelhante à de rugby, mas com costuras salientes em um dos lados, como a de *american football*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 18 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições normalmente são limitadas, mas a uma grande quantidade (perto de 100). Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por determinado tempo ou até do fim do período que está jogando, podendo ou não entrar um substituto em seu lugar, conforme regulamento da competição. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro 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*, procedimento no qual o árbitro lança ou quica a bola para o alto no centro do campo, disputada por um jogador de cada equipe, posicionado dentro do círculo de 10 metros. Três jogadores de cada equipe devem estar no quadrado central, seis jogadores de cada equipe devem estar em cada área de 50 metros (sendo em cada área de gol) e um jogador de cada equipe deve estar no lado de fora de cada uma das laterais do quadrado central. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Após os *behinds* (forma secundária de pontuação), a bola é repostada pela equipe que o sofreu, a partir de um chute livre realizado da área

de gol de defesa. Quando a bola sai de campo, é repostada pelo árbitro, que faz um lançamento de costas para o campo, do local. Os jogadores de ambas as equipes a disputam. Nas faltas em geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram, a partir de chute livre (a partir da bola no chão ou nas mãos do jogador) realizado pela equipe ofendida. Os adversários não podem ultrapassar o ponto do local da falta, de forma que o cobrador recua o suficiente para não ter seu chute bloqueado. Se um defensor desrespeita a cobrança do tiro livre (ultrapassa o ponto da falta, por exemplo) ou comete uma falta grave, a equipe ofendida cobra um pênalti de 50 metros, que consiste em um tiro livre cobrado 50 metros à frente do local da infração (se a distância até a linha de gol for menor que 50 metros, o pênalti é cobrado da própria linha de gol).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, entre as traves centrais, entre uma trave central e uma lateral ou acertando uma trave. Um gol, que vale 6 pontos, é marcado quando a bola ultrapassa a linha de gol sendo chutada por um atacante e não tocando em outro jogador ou alguma trave. Um *behind*, que vale 1 ponto, é marcado quando: a bola toca uma das traves; a bola ultrapassa uma linha de lado; a bola ultrapassa a linha de gol após ser rebatida pelo atacante com alguma parte do corpo que não os pés, ou após ter sido tocada

por último em um defensor ou após ter tocado um atacante depois de um chute de um companheiro. Ou seja, um gol só é marcado se a bola ultrapassar a linha de gol diretamente após um chute feito por um atacante. Qualquer outra forma legal de contato da bola com as traves ou ultrapassagem das linhas de gol ou de lado, é um *behind*. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo.

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

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. A bola pode ser apanhada, chutada ou rebatida (socada, tapeada etc.) a qualquer momento, estando no chão ou no ar. Com a bola em mãos, o jogador pode: segurá-la; percorrer até 15 metros segurando-a; quicá-la (cada vez que o jogador quica a bola ou a toca no chão de alguma forma, ganha o direito de percorrer mais 15 metros); chutá-la (a partir das mãos ou deixando-a cair no chão); passá-la, desde que segurando-a com uma mão e rebatendo-a com o outro punho (semelhante ao saque por baixo do *volleyball*); finalizar a gol, desde que chutando ou utilizando o punho. Pode também rebater com a mão uma bola proveniente de outro jogador (como na cortada do *volleyball*). O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se o atacante é derrubado por um defensor, deve passar a bola durante

a queda ou imediatamente ao cair no chão. Se não conseguir passar, a bola passa para defesa a partir de um chute livre. Se houver uma disputa da bola entre um atacante no chão e outros jogadores (defensores e atacantes), o árbitro para o jogo e ela é disputada por meio de uma bola ao alto, no local. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola, recebê-la e disputar bolas sem posse, no chão ou no ar. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. Para receber um passe aéreo, o atacante em bola pode “montar”, ou seja, apoiar-se sobre as costas de um defensor para atingir uma maior altura, mas não pode fazê-lo sobre um companheiro. Se o jogador recebe no ar uma bola chutada que percorreu ao menos 15 metros e não tocou em nenhum outro jogador ou no chão antes da recepção, faz um *mark*, que consiste no direito de chutar a bola de trás do local em que a recebeu sem ser defendido por aproximadamente 10 segundos (se o *mark* for dentro da área de 50 metros do ataque, o tempo sem defesa é aproximadamente 30 segundos). Os defensores podem ficar no exato ponto do *mark* e dali bloquear o chute ou realizar a marcação, caso o atacante o ultrapasse. Ou seja, o atacante somente tem liberdade por aproximadamente 10/30 segundos se estiver atrás do ponto do *mark*.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola. O jogador em posse de bola pode receber um tackle (placagem), que consiste em uma segurada, empurrão, ombrada etc. (exceto golpes com os membros, como socos ou chutes), desde que realizado abaixo dos ombros e acima dos joelhos e que respeite os limites necessários de intensidade (não deve ser desnecessariamente violento). O tackle pode ser pela frente, lado ou trás do atacante, mas por trás somente pode ser segurado/derrubado e não empurrado/ombrado. Em disputas de bola, em casos em que o jogador conduz a bola com os pés (entende-se que, neste caso, a bola também está em disputa) ou quando um atacante sem bola está a ao menos 5 metros da bola, pode haver o jogo de corpo (carga), ombradas e empurrões pela frente ou lado, mas não a placagem sem si. Se o atacante com bola é placado e cai sem conseguir passá-la, a defesa adquire a posse de bola a partir de um chute livre do local. O defensor pode também tentar tirar a bola das mãos do atacante a qualquer momento. 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 e finalizações, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro, pode disputar bolas sem posse e pode tentar esquivar-se de uma “montada” de um atacante sem bola que tenta receber um chute no ar.

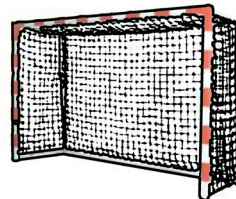
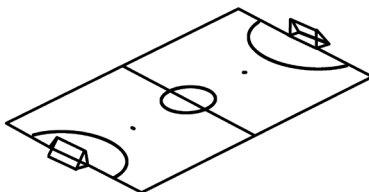
BIJBOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (36 a 40 por 18 a 20 metros), em 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. No centro da linha frontal de cada área fica a 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.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola grande de pilates ou semelhante, com 50 centímetros de diâmetro.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 8 jogadores, sem diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de quatro períodos de 15 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Em caso de empate, joga-se um tempo extra até que uma equipe marque um gol, vencendo o jogo.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com lançamento de bola ao ar, feito pelo árbitro da lateral em direção ao centro do campo. Cada equipe deve estar dentro de sua área, somente podendo dela sair assim que a bola é lançada. O segundo tempo inicia da mesma forma. Após um gol, a bola é repostada pela equipe que o sofreu, com um passe realizado do centro da quadra. Exceto o cobrador, todos os jogadores devem estar fora do círculo central. Se a bola sai pela linha lateral, é repostada por meio de passe/finalização do local, pela equipe que não a tocou por último. Se a bola sai pela

linha de fundo, tocada por último por um atacante ou se a bola para dentro da área, é repostada pela equipe de defesa por meio de passe realizado de dentro da área (apenas o cobrador a adentra). Se a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é repostada pela equipe atacante por meio de passe realizado da quina da quadra (escanteio). Em violações e faltas, a equipe ofendida realiza um passe/finalização do local. Em todas as cobranças, o cobrador pode utilizar mãos (segura a bola com uma mão e bate com a outra ou bate a bola que está no chão ou solta a bola segurada com ambas as mãos e a rebate) ou pés (a partir da bola no chão ou segurada pelas mãos), não pode tocar na bola uma segunda vez antes que outro jogador a toque e todos os adversários devem estar a, no mínimo, 3 metros de distância. Contudo, se a falta ocorre e menos de 3 metros da área de ataque, a cobrança é realizada sem barreira da defesa. Um gol direto é permitido somente de cobranças de lateral e falta. Se um defensor entrar na área, tocando ou não na bola (exceto no caso de saltar/cair de fora e tocar na bola antes de tocar dentro da área), a equipe ofendida cobra um pênalti da marca penal. Todos os jogadores devem estar atrás da linha da bola, sem interferir na cobrança.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser feitas

com qualquer parte do corpo, desde que rebatendo ou chutando a bola, de qualquer parte da quadra, exceto de dentro da área. Contudo, se o atacante saltar/cair de fora da área, tocar na bola e depois cair dentro da área, o gol é válido.

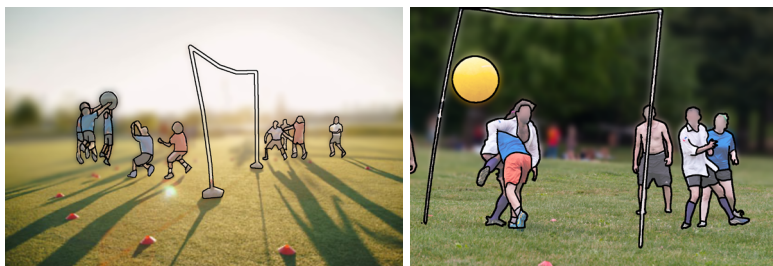
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, exceto adentrar as áreas (somente adentram as áreas no início de cada tempo ou em algumas reposições de bola). Contudo, os jogadores podem saltar/cair de fora da área, bater na bola no chão ou no ar e depois cair dentro da área, desde que tenham contato com o solo dentro da área antes ou enquanto tocam na bola. Esse tipo de toque na bola dentro da área pode ser feito tanto para atacar quanto para defender.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que não seja segurada (exceto em reposições). O jogador apenas não pode segurar a bola de qualquer forma seja com mãos, braços, pés, pernas etc. Ou seja, somente pode rebater, chutar ou quicar a bola. O atacante pode realizar toques consecutivos sobre a bola de maneira ilimitada. Ou seja, por meio dos toques, pode tentar manter o controle da bola. O atacante com bola pode também passar, finalizar a gol, 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 e pode ultrapassar o defensor e infiltrar.

Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, disputar rebotes e bolas sem posse. Não há contato físico intencional (um contato natural, sem carga ou empurrão, em disputas de bola, é permitido).

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro das áreas) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, desde que sem contato físico intencional (um contato natural, sem carga ou empurrão, em disputas de bola ou bolas conduzidas pelos atacantes com os pés, é permitido). O defensor do atacante com bola pode também tentar tirar a bola do domínio dos pés do atacante, 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) ou flutuando. Podem interceptar passes e finalizações, 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.

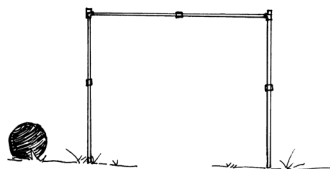
CIRCLE RULES FOOTBALL, VERSÃO WITH GOALKEEPER ***(CIRCLE RULES WITH GOALKEEPER)***



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é redondo (aproximadamente 50 metros de diâmetro) com superfície de grama. No centro há um círculo com 6 a 8 metros de diâmetro, chamado de *key* (chave) e, em seu centro, um único gol. A linha entre as traves estende-se por todo o campo, formando uma linha central imaginária.

Alvo: é uma única baliza, um gol, com 3 metros de altura por 2 a 4 metros de largura, posicionado centralizadamente na *key*.





Móbil e materiais: o móbil é uma bola de pilates de tamanho intermediário, com capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: não há uma quantidade oficial de jogadores, sendo definida pelos participantes/competição. Um jogador de cada equipe obrigatoriamente é o goleiro e os demais, jogadores de linha. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute feito pela equipe vencedora do sorteio, de dentro da *key* para qualquer direção. A equipe adversária deve estar fora da *key* e a equipe chutadora somente pode sair dela após um adversário ter tocado na bola. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quem faz o chute após um

gol é a equipe que o marcou. Se a bola sair de campo, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último. Se um defensor toca na bola dentro da *key*, a equipe atacante cobra um tiro indireto do local (bola deve ser batida para fora da *key*) e o defensor é suspenso de jogo por 1 minuto. Se um atacante toca na bola dentro da *key*, a equipe defensora cobra um tiro indireto e o atacante não é suspenso. Faltas são cobradas pela equipe ofendida por meio de tiro indireto do local.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. Cada equipe ataca o gol por uma de suas frentes. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, exceto de dentro da *key*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto a *key*. Contudo, um jogador pode saltar de fora da *key*, realizar uma finalização ou defesa no ar e aterrissar dentro dela, logo saindo sem interferir na sequência da jogada. Cada goleiro defende seu lado do gol e não pode sair da *key*.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. O jogador somente não pode ter dois pontos de contato com a bola de forma apreendê-la (com ambas as mãos ou entre as pernas, por exemplo). Manter a bola equilibrada sobre uma ou

duas mãos próximas viradas para cima é permitido. O atacante pode manter a bola sob domínio (sobre a mão, quicando, próxima ao seu pé etc.), conduzi-la (sobre a mão, quicando ou por meio de pequenos toques para si mesmo, por exemplo), protegê-la com seu corpo, passá-la ou finalizá-la a gol (inclusive saltando para dentro da *key*, desde que toque a bola no ar antes da aterrissagem). Os passes podem cruzar a *key*. 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/finalização) diversos. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (desde que não adentrem a *key*). 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, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), disputar rebotes e bolas sem posse. O goleiro não pode receber recuos, mas pode apreender bolas defendidas ou que adentrem a *key*. Pode também atrapalhar e esquivar-se do goleiro adversário, inclusive com contato físico. Normalmente o goleiro da equipe atacante (equipe que está com a posse de bola) tenta atrapalhar o goleiro defensor, segurando-o ou derrubando-o. Entretanto, esse contato é realizado somente sobre o tronco do adversário, sem puxões pelos membros e sem golpes. Um goleiro pode também disputar a bola com o outro.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo (exceto a *key*) 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 com os pés (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 dominada/conduzida com os pés 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 (pode saltar para dentro da *key* para tentar defender uma finalização, desde que o contato com a bola seja antes da aterrissagem). 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. Pode segurar (encaixar) a bola ou rebatê-la para qualquer direção. Pode também atrapalhar e esquivar-se do goleiro adversário, inclusive com contato físico. Normalmente o goleiro da equipe defensora (equipe que está sem a posse de bola) tenta desvencilhar-se do goleiro atacante que tenta segurá-lo ou derrubá-lo. Entretanto, esse contato é realizado somente sobre o tronco do adversário, sem puxões pelos membros e sem golpes. Um goleiro pode também disputar a bola com o outro e marcá-lo se ele estiver com a bola.

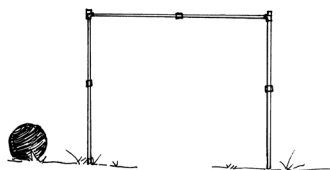
CIRCLE RULES FOOTBALL, VERSÃO WITHOUT GOALKEEPERS (CIRCLE RULES WITHOUT GOALKEEPER)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é redondo (aproximadamente 50 metros de diâmetro) com superfície de grama. No centro há um círculo com 6 a 8 metros de diâmetro, chamado de *key* (chave) e, em seu centro, um único gol. A linha entre as traves estende-se por todo o campo, formando uma linha central imaginária. A 10 metros do centro do gol do gol, há, à sua frente e à sua traseira, um ponto penal.

Alvo: é uma única baliza, um gol, com 3 metros de altura por 2 a 4 metros de largura, posicionado centralizadamente na *key*.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de pilates de tamanho intermediário, com capacidade de quique.

Quantidade de jogadores e substituições: não há uma quantidade oficial de jogadores, sendo definida pelos participantes/competição. Não há diferenciação de papéis entre os jogadores. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um chute feito pela equipe vencedora do sorteio,

de dentro da *key* para qualquer direção. A equipe adversária deve estar fora da *key* e a equipe chutadora somente pode sair dela após um adversário ter tocado na bola. Nos períodos subsequentes e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Quem faz o chute após um gol é a equipe que o marcou. Se a bola sair de campo, é reposta do local pela equipe que não a tocou por último. Se um defensor toca na bola dentro da *key*, o ataque cobra um pênalti, que consiste em um chute direto do ponto penal, com todos os jogadores, exceto o cobrador, atrás da linha central (e obviamente fora da *key*). Se um atacante toca na bola dentro da *key*, a equipe defensora cobra um tiro indireto do local (bola deve ser batida para fora da *key*). Faltas são cobradas pela equipe ofendida por meio de tiro indireto do local.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. Cada equipe ataca o gol por uma de suas frentes. As finalizações podem ser realizadas de qualquer lugar do campo, exceto de dentro da *key*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo. Podem, inclusive, adentrar a *key*, desde que não façam contato com a bola dentro dela. Contudo, um jogador pode saltar de fora da *key*, realizar uma finalização ou defesa no ar

e aterrissar dentro dela, logo saindo sem interferir na sequência da jogada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. O jogador somente não pode ter dois pontos de contato com a bola de forma apreendê-la (com ambas as mãos ou entre as pernas, por exemplo). Manter a bola equilibrada sobre uma ou duas mãos próximas e viradas para cima é permitido. O atacante pode manter a bola sob domínio (sobre a mão, quicando, próxima ao seu pé etc.), conduzi-la (sobre a mão, quicando ou por meio de pequenos toques para si mesmo, por exemplo), protegê-la com seu corpo, passá-la ou finalizá-la a gol (inclusive saltando para dentro da *key*, desde que toque a bola no ar antes da aterrissagem). Os passes podem cruzar a *key*. 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/finalização) 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, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido (desde que o defensor não toque na bola dentro da *key*) 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 com os pés (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 dominada/conduzida com os pés 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 (pode saltar para dentro da *key* para tentar defender uma finalização, desde que o contato com a bola seja antes da aterrissagem). 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.

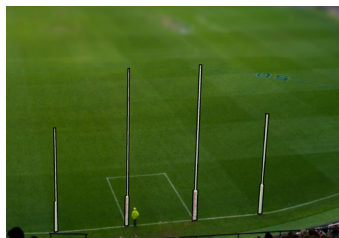
FOOTY 9S (AFL 9S OU NINE-A-SIDE FOOTY)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (100 por 50 metros), em superfície macia (grama). É dividido em três zonas idênticas (ou a central um pouco maior que as extremidades), delimitadas por linhas paralelas às linhas de fundo (área de defesa, de meio e de ataque).

Alvo: é o gol, formado por quatro postes (traves), sendo duas centrais com 6 a 15 metros de altura e uma de cada lado das centrais, com 3 a 10 metros de altura, todas distantes 6,4 metros das vizinhas e posicionadas sobre a linha de fundo. O espaço entre as traves centrais é a linha de gol e o espaço entre uma trave central e uma lateral é uma linha de lado (*behind line*). Bolas que ultrapassam a linha de gol e a linha de lado têm diferentes pontuações.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de formato, tamanho e peso semelhante à de rugby, mas com costuras salientes em um dos lados, como a de *american football*.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 9 jogadores, sendo obrigatoriamente três defensores, três meio campistas e três atacantes. Todos têm os mesmos direitos e deveres, à exceção de que apenas os três atacantes podem marcar gols. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas recorrentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 2 minutos, entrando imediatamente um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou se a falta for muito violenta, o jogador pode ser expulso do jogo, entrando um substituto em seu lugar após transcorridos 2 minutos.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um sobe dois, procedimento no qual o árbitro lança ou quica a bola para o alto no centro do campo, disputada por um jogador de cada equipe próximo um do outro. Os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 2 metros da bola. Os jogadores que disputam a bola somente podem tocá-la, mas não segurá-la. O jogador que a receber deve passá-la em, no máximo, 2 segundos. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma forma. Após os *behinds* (forma secundária de pontuação), a bola é repostada pela equipe que o sofreu, a partir de um chute livre realizado da linha de gol. Os adversários devem estar a, no mínimo, 5 metros da bola. A bola não pode ser chutada além da área de meio. Quando a bola sai de campo, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de chute. Quando a bola toca no chão, é repostada do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de chute ou passe. Quando um jogador da equipe de defesa consegue um *touch* (toque com as duas mãos simultâneas sobre o jogador da equipe de ataque com posse de bola), repõe a bola do local, por meio de chute. Em ambos os casos (chão e *touch*), não é válido um gol direto. Nas faltas em geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram, a partir de chute livre realizado pela equipe ofendida. Um gol pode ser marcado diretamente se a cobrança for da área de

ataque. Se um jogador da equipe de defesa desrespeita a cobrança do tiro livre (ultrapassa o ponto da falta, por exemplo) ou comete uma falta grave, a equipe ofendida cobra um pênalti de 15 metros, que consiste em um tiro livre cobrado 15 metros à frente do local da infração (se a distância até a linha de gol for menor que 50 metros, o pênalti é cobrado da própria linha de gol). O pênalti pode ser cobrado direto a gol se estiver dentro da área de ataque.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, entre as traves centrais, entre uma trave central e uma lateral ou acertando uma trave. As finalizações somente podem ser feitas da área de ataque e por um atacante. Um gol, que vale 6 pontos, é marcado quando uma bola chutada ultrapassa a linha de gol, não tocando em outro jogador ou alguma trave (se o gol for feito por uma mulher em jogos mistos, vale 9 pontos). Um *behind*, que vale 1 ponto, é marcado quando: a bola toca uma das traves; a bola ultrapassa uma linha de lado; a bola ultrapassa a linha de gol após ser rebatida pelo atacante com alguma parte do corpo que não os pés, ou após ter sido tocada por último em um jogador da equipe de defesa ou após ter tocado um companheiro depois de um chute do outro. Ou seja, um gol só é marcado se a bola ultrapassar a linha de gol diretamente após um chute. Qualquer outra forma legal de contato da bola

com as traves ou ultrapassagem das linhas de gol ou de lado, é um *behind*.

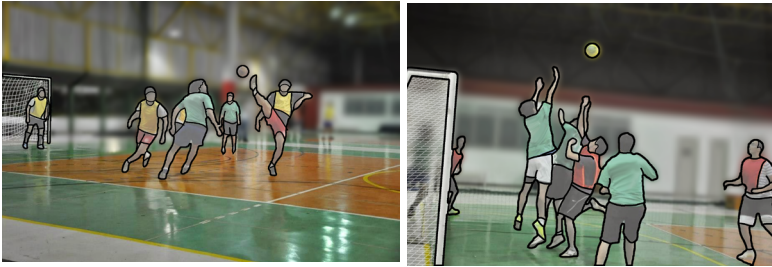
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, exceto nos reinícios de jogo, momento no qual cada jogador deve estar em sua respectiva área. Um chute/passe não pode ir direto da área de ataque para área de defesa ou vice-versa. As finalizações a gol somente podem ser feitas da área de ataque.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. A bola pode ser apanhada, chutada ou rebatida (socada, tapeada etc.) a qualquer momento, se estiver no ar. Com a bola em mãos, o jogador pode: segurá-la; percorrer até 15 metros segurando-a; quicá-la uma única vez (quando a quica ou a toca no chão de alguma forma, o jogador ganha o direito de percorrer mais 15 metros); chutá-la (a partir das mãos); passá-la, desde que segurando-a com uma mão e rebatendo-a com o outro punho (semelhante ao saque por baixo do *volleyball*); finalizar a gol, desde que chutando ou utilizando o punho e que seja um atacante. Pode também rebater com a mão uma bola proveniente de outro jogador (como na cortada do *volleyball*). O jogador da equipe atacante que está com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Se a bola tocar no chão (exceto no sobe dois ou no quique/toque intencional da bola no chão permitido ao

portador da bola ou após um chute em direção ao gol), o jogo para e é reiniciado do local pela equipe que não a tocou por último, por meio de chute ou passe. Se o jogador da equipe de ataque que está com bola é tocado pelas duas mãos simultâneas de um jogador da equipe de defesa (*touch* ou bitoque), perde a posse de bola, que é repostada pela defesa por meio de um chute livre. Se o jogador de ataque, no momento em que recebe o bitoque, não tinha como se livrar da bola (acabou de receber a bola, por exemplo), tem que fazê-lo em até 2 segundos. Se não chutar/passar, é chute livre para o adversário. Sem a bola, os jogadores da equipe atacante podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e disputar bolas sem posse, tudo sem contato físico. Se o jogador recebe no ar uma bola chutada que não tocou em outro jogador ou no chão entre o chute e a recepção, faz um *mark*, que consiste no direito de chutar a bola de trás do local em que a recebeu sem ser defendido. Os jogadores da equipe de defesa podem ficar no exato ponto do *mark* e dali bloquear o chute ou realizar a marcação, caso o jogador com bola o ultrapasse. O jogador com bola somente tem liberdade por um tempo razoável e se estiver atrás do ponto do *mark*. Se ultrapassar o ponto, pode ser marcado e se demorar demais, o árbitro indicará que tem 5 segundos para chutar. Se não chutar nesse tempo, o adversário ganha um chute livre.

Dinâmica da defesa: qualquer jogador da equipe de ataque (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, desde que sem contato físico, exceto o bitoque realizado exclusivamente sobre o jogador com bola da equipe de ataque. Ou seja, para recuperar uma bola conduzida por um adversário, o jogador da equipe de defesa deve tocá-lo simultaneamente com ambas as mãos. Se fizer isso antes do jogador de ataque chutar/passar a bola, adquire sua posse a partir de um chute livre. Os jogadores da equipe de defesa podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante e podem bloquear chutes e passes, mas não podem tirar a bola das mãos do portador da bola. Os jogadores da equipe de defesa que marcam jogador sem bola da equipe atacante 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 e finalizações, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer jogador da equipe de defesa pode trocar de jogador da equipe de ataque ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse.

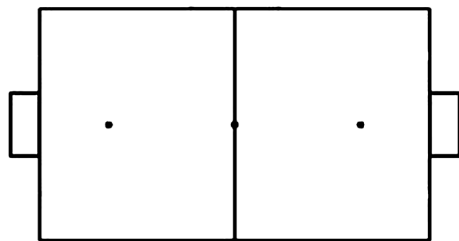
FUTMANOBOL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: três tamanhos de quadra/campo são possíveis. Quadra: retangular (mínimo 26 por 13 metros), com superfície rígida (madeira ou cimento); *society*: retangular (mínimo 40 por 20 metros), com superfície macia (grama); campo (mínimo 100 por 50 metros), com superfície macia (grama). A uma distância razoável de cada linha de fundo, há um ponto penal. Normalmente utiliza-se os mesmos do futsal (6 metros), *football 7* (8 metros) e *football association (soccer)* (11 metros), respectivamente, para quadra, *society* e campo.

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



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *football association* (*soccer*) ou semelhante.

Quantidade de jogadores e substituições: a quantidade de jogadores varia conforma o tripo de quadra/campo: em quadras, joga-se com 4 para cada equipe; em *society*, joga-se com 7 jogadores para cada equipe; em campo, joga-se com 13 jogadores para cada equipe. Não há diferença de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso do jogo, podendo imediatamente entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou for excessivamente violento, 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: a duração varia conforma o tripo de quadra/campo: em quadras, joga-se quatro períodos de 10 minutos cada; em *society*, joga-se três períodos de 20 minutos cada; em campo, joga-se dois tempos de 50 minutos cada. Vence a equipe com mais gols ao final, sendo admitido o empate.

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/campo. Um jogador de cada equipe disputa a bola e os demais permanecem em qualquer lugar da quadra/campo. Nos demais períodos, o jogo reinicia da mesma forma. Após os pontos, o jogo reinicia no meio da quadra/campo, com um tiro livre cobrado pela equipe que o sofreu. Quando a bola sai de quadra/campo, é resposta do local pela equipe que não foi a última a tocá-la, por meio de tiro livre. Após violações e faltas, a bola é reposta do local por meio de tiro livre cobrado pela equipe ofendida. Todas as reposições podem ser diretas a gol e podem ser feitas com os pés ou mãos. Na cobrança com os pés, a bola deve estar parada no local. Na cobrança com as mãos, o jogador, segurando a bola, deve lançá-la/soltá-la no ar e rebatê-la com a mão (aberta ou fechada) ou braço. O jogador pode impulsionar-se correndo com a bola em mãos e saltando de trás do ponto de cobrança. Os adversários não precisam manter um espaço mínimo de distância e podem bloquear o chute/rebatida. Se as violações ou faltas impedirem uma clara chance de gol ou forem violentas, a equipe ofendida cobra um pênalti

da marca de pênalti. Um defensor deve estar sobre a linha de fundo, abaixo do gol e os demais jogadores devem estar a, no mínimo, 2 metros de distância. O cobrador realiza obrigatoriamente duas cobranças, sendo uma com o pé e uma com a mão, respeitando os mesmos procedimentos das demais reposições. O gol só é considerado se o cobrador acertar as duas cobranças. Se acertar a primeira, cobra a segunda. Ao não fazer gol em uma delas, o jogo continua normalmente.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser feitas de qualquer parte da quadra/campo e com qualquer parte do corpo (respeitadas as regras de manipulação da bola com as mãos).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra/campo, mas há um condicionante (aplicável exclusivamente ao jogo em campo): nenhum atacante sem bola pode estar mais próximo da linha de fundo de ataque do que menos de dois defensores ou da bola, no momento em que um companheiro lhe faz um passe (impedimento). Ou seja, no momento em que o atacante com bola realiza o passe, o receptor deve obrigatoriamente ter ao menos 2 defensores entre ele e a linha de fundo ou deve estar atrás da linha da bola para poder recebê-lo (mesmo

que não receba o passe, se o atacante em posição de impedimento interferir no lance, será marcado o impedimento).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, desde que respeitadas alguns condicionantes: com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços, a manipulação da bola é livre. Com mãos /braços, o jogador não pode segurar a bola e não pode tocá-la se estiver no solo (exceto para defender chutes a gol). O que o jogador pode fazer é rebater a bola no ar, utilizando, no máximo, três toques consecutivos. Contudo, se entre os toques com as mãos/braços, a bola toca o chão ou qualquer outra parte do corpo, não há limites de toques na bola. Em outras palavras, cada vez que a bola toque o chão ou alguma parte do corpo que não as mãos/braços, o jogador adquire direito de mais 3 toques consecutivos com as mãos/braços. O quique proposital da bola no chão utilizando mãos/braços obrigatoriamente deve ser feito por meio de tapas ou socos (não é permitido algum tipo de condução da bola). Com bola, o jogador pode, ainda, passar ou finalizar com qualquer parte do corpo. 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, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um

passa 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.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra/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 com os pés (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 nos pés e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. Quando o atacante manipula a bola com as mãos/braços ou outra parte do corpo que não os pés, o defensor deve garantir uma margem de segurança em relação à proximidade e conseqüentemente, ao contato físico (o braço do atacante não pode ser obstruído ao tentar rebater a bola, por exemplo). 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.

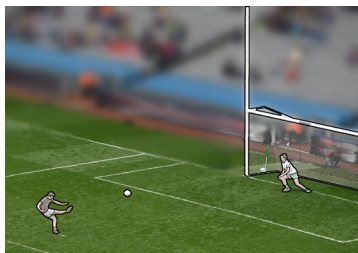
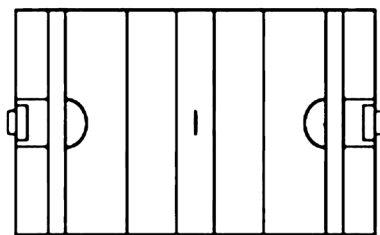
Gaelic Football



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é retangular (130 a 145 por 80 a 90 metros), em superfície macia (grama). A metade do campo é demarcada por uma linha curta e cada meio-campo é dividido por três linhas, a 13, 20 e 45 metros da respectiva linha final. À frente do gol, há duas áreas retangulares. A maior delas vai até a linha de 13 metros e tem 19 metros de largura. À frente da linha de 20 metros, há um semicírculo de 13 metros de raio. Centralizado e a 11 metros de cada linha de fundo há um ponto penal.

Alvo: é o gol em forma de “H”, com 6,5 metros de largura, travessão a 2,5 metros de altura e traves até 7 metros de altura. Bolas que ultrapassam as traves abaixo ou acima do travessão têm diferentes pontuações.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola de tamanho semelhante à de *football association (soccer)*, mas um pouco mais pesada que ela. Os jogadores devem utilizar também protetores bucais.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 15 jogadores, sendo 14 de linha e 1 goleiro. As substituições são limitadas a um máximo de 5 e um jogador substituído não pode voltar ao jogo. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 10 minutos, 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, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

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

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um *set play* (disputa), pelo qual dois jogadores de cada equipe, no centro do campo, disputam a bola lançada no ar pelo árbitro. Os demais jogadores devem estar atrás da linha de 45 metros. No segundo tempo, o jogo também reinicia com o *set play*. Após os gols, o jogo reinicia com um chute livre realizado pelo goleiro, de dentro da pequena área. Nas faltas e saídas de bola em geral, a reposição é realizada do local onde ocorreram, a partir de chute livre (a partir da bola no chão ou nas mãos do jogador) realizado pela equipe ofendida. Se uma falta é cometida pela defesa dentro de sua pequena área ou se uma falta violenta é cometida pela defesa dentro de sua grande área, a equipe ofendida cobra um pênalti do ponto penal (bola deve estar no chão e ser chutada). O goleiro pode mover-se livremente sobre a linha de fundo e todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar atrás da linha de 20 metros. Se uma falta leve é cometida pela defesa em sua grande área, a equipe ofendida cobra um chute livre do centro da linha de 13 metros. Se uma falta é cometida pela defesa atrás da sua linha de 13 metros, mas fora da área, a equipe ofendida cobra um chute livre do centro da sua própria linha de 13 metros.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no gol, sob ou sobre o travessão. Quando a bola ultrapassa as traves sob o travessão, marca-se um gol que vale 3 pontos. Quando a bola ultrapassa as traves sobre o travessão marca-se 1 ponto. Os gols/pontos somente podem ser feitos com os pés ou a partir de um toque de primeira com qualquer parte do corpo, inclusive mãos (punho ou palma), desde que a bola tenha sido lançada por outrem, equivalente à cortada do *volleyball*.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por todo o campo, mas há um condicionante: um atacante não pode entrar na pequena área sem a bola ou antes da bola. Ou seja, pode adentrá-la se estiver com a posse de bola ou depois que a bola a adentrou.

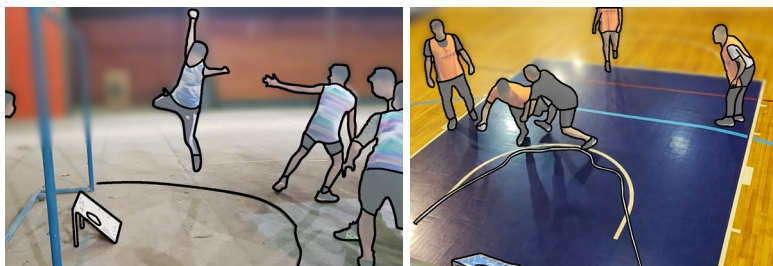
Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo. Entretanto, se a bola está no chão, o jogador não pode tocá-la com as mãos, exceto no caso de ter caído ou sido derrubado em sua posse, quando, então, pode batê-la com o punho ou palma da mão no chão para qualquer direção, inclusive para o gol. Em qualquer outra circunstância de bola no chão, pode levantá-la com os pés e pegá-la com as mãos. A manipulação da bola com os pés e qualquer tipo de rebatida da bola no ar, com qualquer parte do corpo,

é livre. Com a bola em mãos, o jogador pode: segurá-la pelo tempo equivalente ao utilizado para dar 4 passos (3 a 4 segundos); dar até 4 passos; passar de uma mão para outra, desde que, na troca, ambas toquem a bola simultaneamente; quicar a bola uma única vez (após o quique, adquire mais 3-4 segundos ou 4 passos em posse da bola); realizar um pequeno toque com a ponta do pé para si mesmo a partir da bola segurada pelas mãos; a cada vez que toca a bola com o pé, o jogador adquire o direito de refazer todas as ações segurando bola (mais 4 passos, mais um quique, mais 3-4 segundos). Enquanto o jogador não segurar a bola, pode quicá-la ilimitadamente. Para passar ou finalizar a partir das mãos, o atacante deve soltá-la/lançá-la no ar, realizando um toque de primeira com o pé, punho ou palma da mão. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto entrar na pequena área oposta antes da bola). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, escorar (disputar posição com um defensor, em busca de receber um passe), pedir a bola e recebê-la. Exceto para disputar ou proteger a bola, os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode sofrer contato físico intencional dentro da sua pequena área.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, inclusive com contato físico. Porém, este contato somente é permitido em relação ao atacante com bola ou em situações de disputa por uma posse de bola. O jogador em posse de bola pode receber uma ombrada, desde que ele e o atacante tenham ao menos um dos pés no chão, que seja realizada sobre seu próprio ombro (ombro a ombro) e que esteja com a bola em mãos, realizando alguma ação manual com a bola (quicando ou passando, por exemplo) ou disputando uma bola. Quando um atacante está dominando/conduzindo a bola com os pés, não pode receber a ombrada. Neste caso, o contato defensivo ocorre de forma semelhante ao *football association (soccer)* ou seja, ocorre lateralmente (carga ombro a ombro, mas não ombrada) enquanto o atacante conduz a bola (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 nos pés e desde que, antes do contato, o defensor atinja a bola e que o contato não seja excessivo. O defensor pode também tentar tirar a bola das mãos do atacante, desde que o faça com a palma da mão. Se algum contato acontecer durante a tentativa de desarme do atacante,

ele é válido, desde que nitidamente o defensor vise a bola e que não haja excesso. Se o goleiro estiver em sua pequena área, não pode sofrer contato físico intencional, mas, se estiver com bola, pode ter suas ações contestadas (ser desarmado ou ter o passe/chute bloqueado). 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 e finalizações, realizar ajudas, coberturas e dobras. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar bolas sem posse. O goleiro respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, mas não pode ser intencionalmente tocado dentro de sua pequena área.

SPEED BALL-ARG (SPEED BALL ARGENTINO)¹³



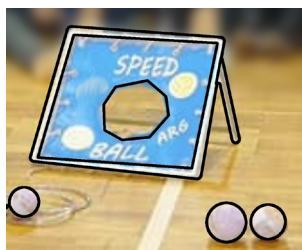
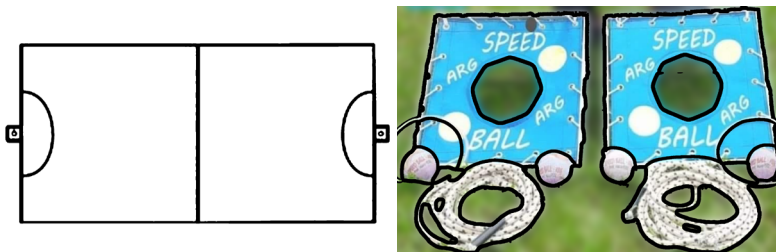
ESTRUTURA GERAL:

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 centralizado e partindo da linha de fundo, um semicírculo de 2 metros de raio (normalmente demarcado por uma corda), chamado de área proibida, à qual os jogadores não podem adentrar.

Alvo: é um círculo (um buraco) com 21 centímetros de diâmetro, posicionado no centro de um quadro de 50 por

¹³ 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 *ignite speedball*, jogo esportivo de disputa de bola também apresentado nesta coleção, que apresenta certas semelhanças ao *speed ball-arg*; o *american speedball* (também chamado apenas de *speedball*), que trata-se de um jogo popular e

50 centímetros, com uma inclinação de 60 graus (suporte traseiro com 36 centímetros), centralizado sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pequena e leve, com 10 centímetros de diâmetro (pouco maior que a bola de *field tennis*). Um jogo deve ter obrigatoriamente 4 bolas, sendo 2 para cada equipe. Além das bolas, cada equipe deve ter um anel, chamado aro habilitador, com 21 centímetros de diâmetro.

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 nesta 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)*”.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 7 jogadores, sendo 5 de linha e 2 auxiliares (ou reservas). O auxiliar 1 deve ficar posicionado na lateral da quadra, de frente para linha central (cada equipe em uma das laterais da quadra). O auxiliar 2 deve ficar posicionado atrás do alvo que sua equipe defende. Sempre que a equipe sofre um ponto ou que a bola é arremessada contra o alvo (mesmo que não ultrapasse o buraco), outra bola é imediatamente repostada pelo auxiliar 1. Simultaneamente, o auxiliar 2 deve buscar a bola arremessada pela equipe adversária e levá-la ao auxiliar 1, entregando-a em mãos. Para isso, não pode passar por dentro da quadra (mas pode entrar na quadra para pegar a bola, se ela parou dentro da área após o arremesso). As substituições são ilimitadas, entre os jogadores de linha e os auxiliares. Se um jogador cometer faltas recorrentes ou uma falta mais grave, pode ser expulso de jogo, não podendo entrar um substituto em seu lugar.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura dois tempos de 12 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 do meio da quadra, pela equipe vencedora do sorteio. Todos os jogadores devem estar a uma distância razoável do cobrador. O segundo tempo inicia da mesma forma. Após os pontos, a bola é imediatamente repostada pelo auxiliar 1 da equipe que

o sofreu. A bola reposta não é a mesma que entrou no alvo, mas sim uma que encontra-se em posse do auxiliar 1. Cabe ao auxiliar 2 resgatar a bola arremessada ao alvo e entregá-la ao auxiliar 1. Esse mesmo procedimento é adotado para qualquer bola arremessada ao alvo, mesmo que não o acerte ou que dê rebote. Quando a bola sai de quadra pela linha lateral ou linha de fundo (desde que não tenha sido arremessada ao alvo) ou quando para dentro da área proibida (sem que tenha sido arremessada ao alvo) ou em faltas ou infrações, é reposta do local, por meio de passe realizado, respectivamente, pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida (no caso da bola que para dentro da área, é reposta da linha de fundo, de fora do comprimento da área). Todos os adversários devem estar a uma distância razoável e no passe de reposição de bola, ela não pode ser passada diretamente através do aro habilitador. Em caso de faltas graves cometidas pela equipe defensora próximas à área proibida que defende e em casos em que um defensor ou o auxiliar 2 adentra a área proibida interferindo na possibilidade de marcação de ponto adversário, a equipe ofendida cobra um pênalti. O cobrador, fora da área proibida e sem interferência do adversário, cobra diretamente para o gol, com mãos ou pés (chute pode ser realizado diretamente da bola soltada pelas mãos).

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola ultrapassar o alvo (buraco) de frente para trás, por completo. Se tocar no quadro antes de ultrapassar o buraco, o ponto continua válido. O ponto pode ser feito a partir de lançamento ou de chute (este pode ser realizado do chão ou diretamente da bola soltada pelas mãos), de qualquer lugar da quadra, exceto as áreas proibidas, e por qualquer jogador, mas desde que, naquela posse de bola da equipe, ela já tenha sido passada através do aro habilitador. É possível também que o jogador passe a bola pelo aro habilitador no momento em que a lança ao alvo, ou seja, que marque o ponto lançando a bola através do aro habilitador. O jogador pode saltar de fora da área proibida, arremessar no ar e cair dentro, saindo dela o mais rápido possível. O gol feito com a mão vale 1 ponto e o gol feito com o pé vale 2 pontos. Isso se aplica também aos pênaltis.

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 proibida (exceto o atacante que salta de fora da área, arremessa no ar e aterrissar dentro). Os auxiliares não podem entrar na quadra, exceto o auxiliar 2, para pegar uma bola arremessada que deu rebote. Neste caso, o auxiliar 2 a pega, mas sai de quadra pela mesma linha de fundo. O auxiliar 1 não pode sair da frente da linha

central (quando precisa receber a bola do auxiliar 2 ou quando repõe a bola em jogo, deve permanecer de frente para linha central).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita principalmente com as mãos (uma ou duas), mas os pés também podem ser utilizados. Manuseio da bola com outra parte do corpo é proibida, mas se for tocada involuntariamente pela bola, o jogo continua. Com bola, o atacante pode segurá-la, movimentá-la, protegê-la com seu corpo e se deslocar livremente. Para isso, pode usar mãos ou pés. Contudo, enquanto tiver a posse, não pode permanecer sem se movimentar por mais de 4 segundos. Também usando mãos ou pés, pode ainda passar e arremessar, sem ou com salto ou queda ou em deslocamento. Entretanto, um arremesso somente é válido se antes, naquela posse de bola, ela já tiver sido passada através do aro habilitador (ou se ultrapassá-lo no próprio ato de arremesso). Para passar a bola através do aro habilitador, o jogador deve segurá-lo com uma mão e lançar a bola com a outra mão a um companheiro ou alvo. Somente a bola (e não a mão do jogador) deve passar através do aro. Cada vez que o jogo é paralisado (saída de bola pela lateral, faltas, violações), deve ser trocado o portador do aro habilitador e um mesmo jogador somente pode portá-lo novamente após todos os demais terem-no feito. O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, chute, arremesso etc.). Nenhum jogador pode pegar com as mãos uma bola que esteja no chão, até que ela esteja em

uma posição notoriamente segura para isso (sem o risco de outro jogador tentar chutá-la). Dessa forma, enquanto houver possibilidade de mais de um jogador chutar a bola no lance, ela deve ser mantida no chão e jogada com os pés. Com a bola em mãos, o jogador pode, a qualquer momento, transferi-la para os pés, deixando-a cair no chão ou chutando-a diretamente das mãos. Contudo, se o chute direto representar risco para outrem, deve ser evitado. 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, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel) e disputar bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra (exceto dentro das áreas proibidas) pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar, inclusive com contato físico. Este contato somente é permitido a partir de cargas recíprocas em disputa de bola ou posição ou a partir de choques naturais quando a bola encontra-se jogada com os pés. Agarrões, empurrões, seguradas, golpes, ombradas ou qualquer contato com energia excessiva são proibidos. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante e podem desarmá-lo (tirar a bola de sua posse) ou roubar-lhe a bola. Contudo, quando a bola está sendo segurada com as mãos é, por ser pequena, comumente bem apreendida pelo atacante,

sendo difícil o defensor o desarmar sem fazer falta (ou seja, sem golpear a mão do atacante). Por isso, quando a bola está na mão de um atacante, é comum que os defensores esforcem-se essencialmente para bloquear passes e arremessos. Além disso, como o atacante com bola pode deslocar-se livremente e os defensores não podem segurá-lo, é importante que ocupem os espaços antecipadamente, especialmente nas proximidades da área proibida, conseqüentemente dificultando a finalização adversária. 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.

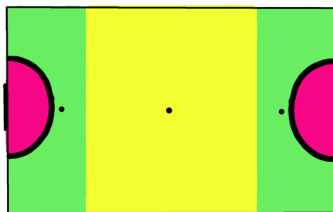
SWITCH



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (33 por 18 metros) com superfície rígida (madeira ou cimento) ou macia (grama). É dividida em três partes iguais (ou com a parte central um pouco maior que as extremidades), por duas linhas paralelas às linhas de fundo. A parte central é a zona de *football* e as extremidades são as zonas de pontuação. Centralizada e partindo de cada linha de fundo há uma área semicircular com aproximadamente 3 metros de raio.

Alvo: é uma baliza, um gol, com aproximadamente 1 metro de altura por 2 metros de largura, posicionado centralizadamente sobre cada linha de fundo.



Móbil e materiais: o móbil é uma bola pedagógica/ infantil de *volleyball* (bola de *volleyball* menor e mais leve que a oficial) ou semelhante.

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 sua 2ª falta no jogo, é suspenso por 2 minutos, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo. Se comete sua 4ª falta, a suspensão é de 5 minutos. Se comete a 5ª falta ou se comete uma falta violenta, é expulso, não podendo entrar um substituto em seu lugar até o fim do jogo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: a duração do jogo é determinada pelos participantes da partida ou competição. Vence a equipe com maior quantidade de pontos, sendo admitido o empate.

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. Os jogadores tapeiam a bola com as mãos e, se ela continuar na zona de *football*, passa a ser manipulada com os pés enquanto ali estiver. Os demais jogadores posicionam-se em qualquer lugar da quadra, desde que a uma distância razoável dos saltadores. No segundo tempo e após os gols, o jogo reinicia da mesma maneira. Quando a bola sai de quadra, é reposta do local por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último. Após violações e faltas leves, a equipe ofendida repõe a bola em jogo do local, por meio de passe livre. O passe em qualquer reposição respeita a forma de manipulação de bola (mãos ou pés) do local em que está sendo realizado e não pode ser realizado diretamente a gol. Antes do passe, o jogador deve obrigatoriamente quicar a bola três vezes. Em casos de faltas que impedem uma clara chance de gol e sempre que mais de um defensor adentra a área semicircular de defesa e adquire alguma vantagem com isso, a equipe ofendida cobra um pênalti. O cobrador deve estar fora da área, o goleiro sob o gol e os demais jogadores atrás da linha da bola, sem interferir na jogada. O cobrador deve quicar a bola três vezes antes de lançar a gol.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser feitas de qualquer parte (inclusive dentro da área semicircular) da zona de pontuação na qual a equipe ataca (não é permitido pontuar da zona de pontuação defensiva ou da zona de *football*). Um arremesso vale 1 pontos e uma bola rebatida com ambas as mãos diretamente após um passe de um companheiro (semelhante a um toque no *volleyball*) vale 2 pontos.

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: somente um jogador de cada equipe pode estar dentro de uma área semicircular a cada momento do jogo; a bola não pode ser passada diretamente de uma zona de pontuação à outra, tendo obrigatoriamente que passar pela zona de *football* (tocando ao menos um jogador ou o chão nesta zona); na zona de *football*, a bola somente pode ser manipulada com os pés ou outra parte do corpo que não mãos/braços e o jogo respeita uma dinâmica de ação semelhante à dos jogos de bola com os pés (*football*, futsal, etc.); nas zonas de pontuação, a bola somente pode ser manipulada com as mãos e o jogo respeita uma dinâmica de ação semelhante à dos jogos de bola com as mãos, especialmente o *basketball* e *handball*; ao transitar de uma zona à outra, os jogadores de ataque precisam modificar a forma de manipulação

de bola e os jogadores de defesa precisam alterar o comportamento defensivo conforme tal manipulação.

Dinâmica do ataque: nas zonas de pontuação, 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. O jogador pode permanecer no máximo 5 segundos com a posse da bola enquanto não a quica. 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. Um jogador não pode tocar intencionalmente o pé na bola ou, mesmo que sem intenção, se beneficiar do toque. Não é permitido contato físico intencional dos atacantes sobre os defensores na zona de pontuação. Na zona de *football*, 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

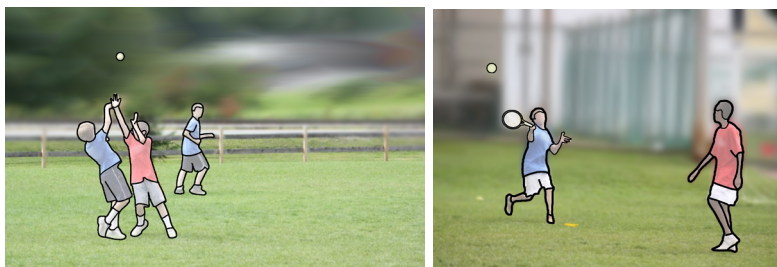
e que é considerado impossível de ser evitado (bola chutada de muito perto por exemplo) é válido. Com bola, o atacante pode mantê-la sob domínio (próxima ao seu pé), conduzi-la, protegê-la com seu corpo e passá-la. Pode também recebê-la, controlá-la ou passá-la no ar com qualquer parte do corpo, exceto mãos/braços. O atacante pode também realizar fintas (de corpo, passe etc.) e dribles (jogadas de habilidade com bola visando ultrapassar o defensor ou encontrar um ângulo de passe) diversos. Em qualquer zona, os atacantes sem bola podem se deslocar livremente (desde que nunca haja mais de um jogador de cada equipe em cada área semicircular). Podem se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, trocar de posição com outro atacante sem bola, disputar rebotes e bolas sem posse.

Dinâmica da defesa: na zona de pontuação, na marcação, os defensores não podem estabelecer contato físico com os atacantes. Como não pode segurar o atacante, para impedir sua progressão, o defensor precisa movimentar-se rapidamente, ocupando antecipadamente o espaço. Se for ultrapassado, pode correr e retomar a posição defensiva (normalmente entre o atacante e o gol). Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola não tirar a bola de suas mãos, mas pode desarmá-lo ou roubar-lhe a bola enquanto quica. Pode também bloquear passes e arremessos. Como os

atacantes, também respeitam a regra do pé na bola. Na zona de *football*, na marcação, os defensores podem estabelecer contato físico com os atacantes. 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. Em qualquer zona, qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar (exceto nas áreas semicirculares, onde somente pode haver um jogador de cada equipe em a cada momento do jogo). 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. Um defensor a cada momento pode ficar à frente do gol, como se fosse um goleiro.

Os defensores 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.

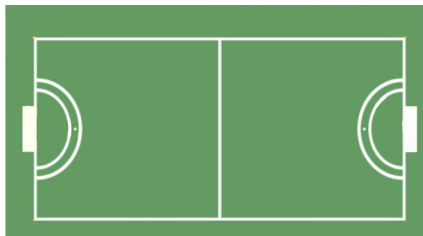
TENNIS POLO (TOCCER OU VIPERBALL)



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (73 a 91 por 46 a 59 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, duas áreas semicirculares, com, respectivamente, 10 e 16 metros de raio. Centralizado e a 13 metros de cada linha de fundo há um ponto penal. Há uma versão indoor chamada *Viperball*, que utiliza uma quadra poliesportiva de tamanho padrão (40 por 20 metros).

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



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de *field tennis* ou semelhante. Os goleiros obrigatoriamente usam raquetes de *field tennis* ou semelhantes.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 10 jogadores, sendo 9 de linha e 1 goleiro (no *Viperball*, são 6 jogadores, sendo 5 de linha e 1 goleiro). Contudo, qualquer jogador pode ser o goleiro a cada momento do jogo, desde que esteja portando a raquete (basta o jogador que está com a raquete entregá-la para um companheiro, que a troca de goleiro é consumada). As substituições são ilimitadas. Se um jogador comete faltas reincidentes ou violentas, pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar. Se continuar reincidindo ou se a falta for mais violenta, a suspensão pode ser de 3 minutos.

Se continuar reincidindo ou se a falta 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 dois tempos de 12 minutos cada, vencendo a equipe com mais pontos ao final, não sendo permitido o empate. Em caso de empate, disputam-se dois tempos extras de 6 minutos cada, com gol de ouro (equipe que marcar um gol encerra e vence o jogo). Se o empate persistir, a decisão é por pênaltis (a quantidade de pênaltis é definida pelos organizadores do jogo/competição).

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 pelo árbitro ao alto, no centro do campo. Os demais jogadores devem estar a uma distância razoável, em sua metade do campo. No segundo tempo, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, o jogo é reiniciado com um lançamento feito pelo goleiro que o sofreu em direção ao meio-campo adversário. Todos os jogadores devem estar em sua metade do campo e os companheiros do goleiro somente podem cruzar a linha central após a equipe receptora ter a posse da bola. Quando a bola sai de campo e em caso de violações e faltas, a bola é repostada do local, por meio de passe livre cobrado pela equipe que não a tocou por último ou pela equipe ofendida, respectivamente.

Os adversários devem estar a uma distância razoável e um gol direto não é permitido.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. A bola pode ser rebatida ou lançada com qualquer parte do corpo, desde que de fora da área de 10 metros. Gols valem 1 ponto se feitos a partir de lançamentos realizados entre as áreas de 10 e 16 metros, e valem 2 pontos se feitos a partir de lançamentos realizados de fora das áreas de 16 metros (desde que não haja nenhum atacante entre as áreas de 10 e 16 metros).

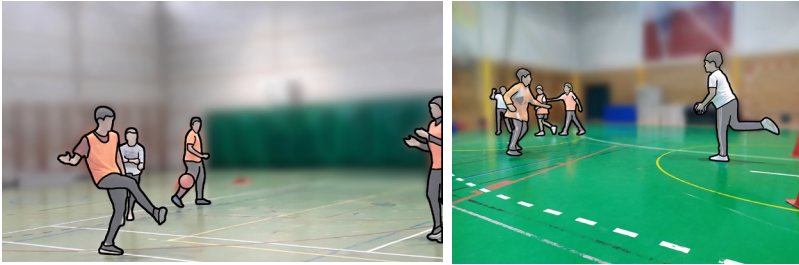
Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há alguns condicionantes: nenhum atacante pode entrar na área de 10 metros; o goleiro somente pode usar a raquete enquanto estiver dentro da área de 10 metros; a equipe de ataque, enquanto estiver com a bola em seu meio-campo de defesa, não pode ter mais jogadores no seu meio-campo de ataque, do que a equipe de defesa (impedimento).

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com qualquer parte do corpo, especialmente mãos e pés. A bola pode ser apanhada, chutada ou rebatida a qualquer momento, estando no chão ou no ar. Com

a bola em mãos, o jogador pode: segurá-la; conduzi-la (deslocar-se em posse de bola); chutá-la; passá-la (inclusive para o goleiro); finalizar a gol. O atacante não pode apreender a bola com as mãos por mais de 10 segundos. Contudo, se a bola é adquirida com uma interceptação (bola é roubada da outra equipe, no ar), a posse é livre, sem a regra dos 10 segundos. A posse livre encerra quando a bola toca o chão ou quando a equipe a retorna ao meio-campo de defesa (a equipe continua normalmente com a bola, mas os 10 segundos de posse individual passam a ser contados). O atacante com bola pode também realizar fintas diversas (de corpo, passe, lançamento etc.), ultrapassar o defensor e infiltrar. Um jogador somente pode pegar uma bola no chão com as mãos se claramente não houver uma disputa. Em caso de disputas de bolas no chão, os jogadores devem tocá-la com os pés. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente (exceto entrar na área de 10 metros de ataque), se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la e disputar bolas sem posse, no chão ou no ar. Os atacantes não podem estabelecer contato físico intencional com os defensores. O goleiro, dentro de sua área de 10 metros, pode tocar e lançar a bola com a raquete ou qualquer parte do corpo. Fora da sua área de 10 metros, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha (deve deixar a raquete dentro da área ou entregá-la a um companheiro para que este assuma seu lugar).

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. 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 defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse (se a disputa for de uma bola no chão, deve ser com os pés, somente podendo ser pega com as mãos se estiver no ar ou se não houver disputa). O goleiro, dentro de sua área de 10, pode movimentar-se livremente para defender, utilizando qualquer parte do corpo e a raquete. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha (deve deixar a raquete dentro da área ou entregá-la a um companheiro para que este assuma seu lugar).

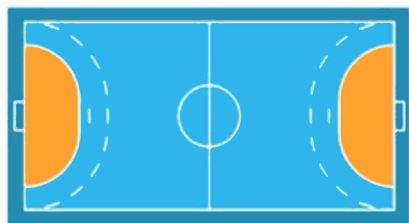
TRIPELA



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: a quadra é retangular (40 por 20 metros), em 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, chamado área de penalidade. A parte da frente do semicírculo fica a 6 metros da linha de fundo. Centralizado sobre a parte frontal de cada linha de penalidade há um ponto penal. A 3 metros de cada linha de penalidade (9 metros da linha de fundo) há uma linha pontilhada.

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 a mesma bola de futsal ou semelhante.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 5 jogadores, sendo 4 de linha e 1 curinga (*joker*). As substituições são ilimitadas. Se um jogador cometer faltas reincidentes ou violentas, pode ser expulso de jogo, podendo entrar um substituto em seu lugar após a equipe sofrer um gol.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo tem duração de dois tempos de 20 minutos cada, vencendo o jogo a equipe que vencer ambos os tempos. Se uma equipe vence um tempo e empata o outro, vence o jogo. Se ambos os tempos terminam empatados ou se cada equipe vence um tempo, realiza-se uma disputa de 5 pênaltis

para cada equipe, sendo vitoriosa no jogo a equipe que a vencer. Se houver empate, disputam-se séries de 1 tentativa de gol de ouro por equipe, até que uma marque o gol e a outra não. Na série de gols de ouro, um atacante realiza a tripela de dentro de sua área e o outro permanece com um pé sobre a linha central até o chute do companheiro. O goleiro adversário não pode sair de sua área. O atacante sem bola pode deslocar-se após o chute do companheiro, desde que não entre na área adversária. Somente pode pegar a bola se ela não tocar o chão após o passe do companheiro e deve finalizar de tripela do local em que a recebeu. Se o cobrador fizer o gol direto, vale 3 pontos. Se o companheiro que recebeu o passe fizer o gol, vale 1 ponto. Se este jogador for um *joker*, vale 2 pontos (o *joker* pode ser utilizado nessa função apenas uma vez).

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com uma disputa da bola lançada ao ar pelo árbitro entre um jogador de cada equipe, no centro do campo. No segundo tempo, o jogo reinicia da mesma forma. Após os gols, a bola é reposta do centro do campo, por meio de um tiro livre cobrado pela equipe que o sofreu. Os companheiros devem estar em sua metade da quadra e os adversários em qualquer lugar. Se a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um atacante, é resposta pela equipe adversária por meio de tiro livre realizado de dentro da área. Se a bola sai pela linha de fundo, tocada por último por um defensor, é reposta pela equipe atacante por meio de tiro livre realizado da quina

da quadra (escanteio). Se a bola sai pela linha lateral, é repostada por meio de tiro livre do local, pela equipe que não a tocou por último. Após violações ou faltas, a bola é repostada do local por meio de tiro livre realizado pela equipe ofendida. Se a falta for cometida entre as linhas semicirculares, a equipe ofendida cobra o tiro livre da linha pontilhada. Se a falta for cometida pela defesa dentro de sua área ou se, mesmo que fora da área, impedir uma clara chance de gol, a equipe ofendida cobra um pênalti. O cobrador posiciona-se sobre o ponto penal, um defensor (não precisa ser o *joker*) sobre a linha de fundo e os demais jogadores atrás da linha pontilhada. Se o defensor rebater a bola e não conseguir apanhá-la antes que toque o chão, não pode tocá-la novamente antes do outro jogador fazê-lo (contudo, se o defensor for o *joker*, pode pegar a bola livremente). Se uma conduta antidesportiva for cometida, a equipe ofendida cobra um tiro livre do local. Se a conduta antidesportiva for cometida dentro da área, a equipe ofendida cobra tiro livre da linha de 9 metros. Em todas as reposições, o tiro livre pode ser em forma de tripela, ou seja, um chute na bola que está sendo segurada ou foi lançada ou solte pelas mãos, antes que toque o chão. Qualquer tiro livre pode ser cobrado diretamente a gol e todos os jogadores, exceto o cobrador, devem estar a, no mínimo, 3 metros da bola.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é fazer a bola adentrar por completo ao gol. As finalizações podem ser feitas de qualquer parte da quadra, exclusivamente, a partir do movimento de tripela. Se, após uma finalização, a bola tocar um defensor antes de entrar no gol, ele é válido. Se tocar em um atacante, não, pois o último toque de um atacante na bola antes que ela entre no gol deve ser a tripela. Gols feitos de fora da área valem 2 pontos e feitos de dentro da área valem 1 ponto. Se o gol foi feito pelo *joker*, a equipe ganha um ponto adicional ao valor original (2 mais 1 ou 1 mais 1).

Ocupação do espaço de jogo: todos os jogadores podem deslocar-se livremente por toda a quadra, mas há um condicionante: o *joker*, dentro de sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo e segurá-la mesmo depois de deixá-la tocar no chão.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com mãos e pés. Essencialmente, o jogador segura a bola com as mãos e a passa ou finaliza a gol com os pés. Com a bola em mãos (uma ou duas), pode segurá-la por não mais que 3 segundos, protegê-la com seu corpo e conduzi-la (deslocar-se segurando bola) realizando um máximo de 3 passos. Um pivoteamento (movimento de um dos pés enquanto o outro permanece apoiado no chão) é considerado um passo. Pode também realizar

controles de bola (fazer embaixadinhas) em quantidade ilimitada, desde que somente com os pés. Contudo, ao parar o controle, deve obrigatoriamente segurar a bola com as mãos antes de passá-la/finalizá-la. Depois que realizou o controle e segurou a bola com as mãos, não pode controlar novamente, mas tem mais 3 segundos e/ou 3 passos a segurando-a. Os passes e as finalizações obrigatoriamente precisam ocorrer a partir de chutes realizados a partir da bola nas mãos (o jogador chuta a bola ainda segurada com as mãos ou a lança/solta no ar, chutando-a antes que toque o chão). Esse chute a partir das mãos é chamado de tripela. Se o jogador lança/solta a bola para realização do chute, não pode segurá-la novamente e deve chutá-la antes que toque o chão. O jogador pode realizar também um único auto passe (passe para si mesmo) por posse de bola. Para isso, chuta a bola para si mesmo e a recebe com as mãos antes que toque o chão. A recepção da bola é sempre com as mãos, exceto durante uma sequência de embaixadinhas, mas esta sequência também deve ser encerrada com uma recepção com as mãos. Se, durante as embaixadinhas, a bola tocar o chão ou qualquer parte corporal que não os pés, a posse passa para o adversário (pode também tocar as mãos, desde que o jogador então a agarre antes de tocar o chão ou outra parte do corpo). Em outros casos em que o jogador deixa a bola tocar no chão (uma recepção errada ou um quique antes de um chute, por exemplo), o jogo continua, mas o jogador não pode tocar na bola antes que outro jogador o faça. Passes quicados ou rolados são válidos. No ato da tripela, a bola

pode ser lançada em qualquer direção e com qualquer força e, enquanto está no ar (ou seja, após lançar a bola ao ar antes de chutá-la), o jogador pode deslocar-se livremente, desde que a chute antes dela tocar no chão. O atacante com bola pode também realizar fintas (de corpo, passe, chute etc.) diversas e pode ultrapassar o defensor e infiltrar. Sem a bola, os atacantes podem se deslocar livremente, se desmarcar, abrir linhas de passe, abrir espaço para deslocamento do atacante com bola, pedir a bola, recebê-la, bloquear (fazer corta-luz, desde que, no momento de bloquear o defensor, esteja imóvel), disputar rebotes e bolas sem posse. O *joker*, dentro da sua área, pode tocar a bola com qualquer parte do corpo e deslocar-se com bola e se deixa-la cair no chão, pode segurá-la novamente. Contudo, o passe/chute precisa ser feito a partir da tripela, como os jogadores de linha. Fora da área, respeita as mesmas regras dos jogadores de linha, com a exceção de que, se fizer um gol, ele tem maior valor.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço da quadra pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Os defensores podem marcar distantes (cercando) ou próximos (pressionando) do atacante, desde que sem contato físico. O defensor não pode tirar a bola das mãos do atacante, mas pode realizar um desarme ou roubo de bola sempre que ela é solta pela atacante (quando este realiza embaixadinhas ou lança a bola ao ar para chutá-la, por exemplo). A exceção é no caso das reposições de

bola, quando o defensor somente pode tocar na bola após ela ter sido chutada pelo atacante. O defensor pode também bloquear passes e finalizações. Qualquer ação defensiva sobre a bola é realizada exclusivamente com as mãos. Se o defensor consegue desviar a bola do atacante antes que este a chute, mas, antes de segurá-la, ela toca o chão, ele não pode segurá-la antes que outro jogador a toque. Se o defensor consegue realizar um bloqueio/interceptação de chute, pode pegar a bola mesmo após ela ter tocado no chão. 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 e finalizações, realizar ajudas, coberturas e dobras e recuperar a posição, caso sejam ultrapassados. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse. O *joker*, dentro de sua área, pode defender a bola com qualquer parte do corpo, inclusive com os pés, desde que não gere risco à integridade física dos adversários.

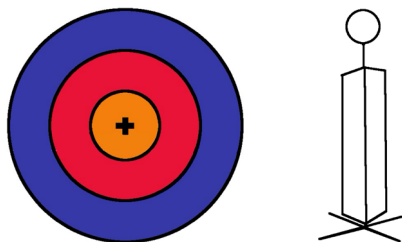
VOLFSBALL



ESTRUTURA GERAL:

Espaço: o campo é circular, dividido em três áreas (três círculos). O círculo interno, com 4 metros de diâmetro, é onde fica o alvo e não pode ser adentrado pelos jogadores. O círculo intermediário envolve o interno e tem 3 metros de largura, sendo ocupado exclusivamente pela equipe de defesa. O círculo exterior envolve o intermediário, é ocupado pela equipe de ataque e também tem 3 metros de largura.

Alvo: é um alvo propriamente dito, que trata-se de uma estrutura giratória, vertical, comprida e triangular (chamada prisma), com um aro vertical em cima. A base do alvo tem 15 a 23 centímetros de altura; o prisma tem 1,83 metros de altura; a base do aro tem 28 centímetros de altura; e o aro tem 35,6 centímetros de diâmetro. É um alvo único e posicionado no centro do círculo interno.



Móbil e materiais: o móbil é a mesma bola de futebol de campo.

Quantidade de jogadores e substituições: cada equipe joga com 3 jogadores de linha, não havendo diferenciação de papéis entre eles. As substituições são ilimitadas. Dependendo da falta ou quantidade de faltas ou violações, um jogador pode ser suspenso de jogo por 1 minuto, não podendo entrar um substituto em seu lugar durante esse tempo.

Tempo e/ou forma de vencer o jogo: o jogo dura 3 períodos de 3 minutos cada.

Início e reinícios do jogo e reposições: o jogo inicia com um passe livre feito por um atacante fora do círculo. Esse

jogador pode se deslocar livremente por fora do círculo. Depois do passe, o adentra. Esse mesmo procedimento é realizado no início de cada período, sempre que a bola muda de posse ou quando ocorrem faltas ou violações. No caso da equipe de defesa adentrar ilegalmente o círculo interno e tirar proveito disso, a equipe atacante cobra um pênalti, que trata-se de um lançamento ou chute livre (com a bola no chão) de qualquer lugar do círculo de ataque. Se, mesmo com a infração defensiva, a equipe atacante marcar o ponto, pode decidir entre manter o ponto ou cobrar o pênalti, buscando uma pontuação maior. Em ambos os casos, mantém a posse de bola (após o ponto ou pênalti). Quando a bola sai de campo, independentemente da última equipe a tocá-la, é reposta sempre pela equipe que estava defendendo.

DINÂMICA FUNCIONAL:

Objetivo e pontuação: o objetivo é acertar a bola no alvo e a pontuação depende do tipo de lançamento e da forma como atinge o alvo: arremessos que acertam o prisma valem 1 ponto; chutes ou cabeceios que acertam o prisma valem 1 ponto; arremessos que ultrapassam o aro valem 5 pontos; chutes ou cabeceios que ultrapassam o aro valem 10 pontos. As finalizações podem ser diretas, quicadas ou rasteiras. Se a bola bate no aro, mas não o ultrapassa, não faz ponto. Se toca apenas na base do prisma, mas não nele, também não faz ponto. Se o

atacante invade a área de defesa para finalizar ou após finalizar, o ponto não é válido.

Ocupação do espaço de jogo: os jogadores são restritos aos limites de suas áreas, conforme a situação de ataque ou defesa. Contudo, desde que a maioria do seu corpo esteja dentro da sua área, podem invadir a área alheia ou de pontuação, como no caso de usar a mão ou pé para pegar uma bola fora de sua área. Se um defensor invade ilegalmente a área atacante, o jogo é reiniciado pelo ataque. Se um atacante invade ilegalmente a área defensiva, o jogo é reiniciado pela defesa. Se um defensor adentrar o círculo interno para bloquear ou após bloquear uma finalização adversária, concede um pênalti e mais posse de bola ao adversário. Bolas que param dentro do círculo interior são da equipe que estava defendendo. Bolas lançadas contra o alvo continuam em jogo, mesmo depois de um ponto. Se são pegas pela equipe de defesa ou saem de campo, o jogo é reiniciado pela equipe que estava defendendo. Se são pegas pela equipe de ataque, o jogo continua normalmente. Sempre que há a mudança de posse de bola, a transição das equipes entre ataque e defesa é feita de maneira dinâmica e uma equipe não pode atrapalhar a outra. A equipe que reinicia o jogo não precisa esperar a equipe que passa a defender estar posicionada.

Dinâmica do ataque: a manipulação da bola é feita com as mãos (uma ou duas), pés ou qualquer parte do corpo e o atacante com bola pode segurá-la e movimentá-la.

Quando segura a bola, pode pivotar (mover um dos pés enquanto o outro permanece no chão), mas não pode se deslocar. Pode também passar e arremessar ou chutar ou cabecear a gol. Os arremessos, chutes ou cabeceios podem ser feitos sem ou com salto ou em deslocamento. No caso dos chutes e/ou cabeceios, o jogador pode dar, no máximo, dois toques na bola: um para dominá-la e outro para chutá-la/cabeceá-la ao alvo ou passar a um companheiro. Excesso de força nos arremessos, chutes ou cabeceios é proibido. Ao arremessar ou chutar, o braço ou perna do atacante pode invadir a área de defesa, mas se acertar um defensor, o ponto não é válido. Até os 2,30 minutos de cada período, as equipes têm um máximo de 15 segundos para lançar a bola ao alvo. Nos últimos 30 segundos de cada período, o tempo limite de finalização cai para 10 segundos. Um atacante sem bola não pode levantar o atacante com bola para que ele arremesse mais do alto. 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 rebotes e bolas sem posse, desde que não saiam de sua área.

Dinâmica da defesa: qualquer atacante (com ou sem bola) ou espaço do campo de defesa pode ser defendido e por quantos defensores a equipe desejar. Na marcação, os defensores não podem estabelecer qualquer contato físico com um atacante, exceto em situações não

intencionais de disputa de bola ou quando os defensores tentam tirar a bola das mãos dos atacantes. Ou seja, os defensores podem tirar a bola dos atacantes, desde que a invasão da área de ataque seja feita apenas com o braço ou perna que tenta tocar a bola. Os defensores podem marcar próximos (pressionando) ou distantes (cercando) do atacante. O defensor do atacante com bola pode bloquear passes e arremessos, desde que respeite os limites do campo. Os defensores de atacantes sem bola podem marcá-los tentando impedir que recebam passes (posicionando sem braço ou perna na linha do passe), tentando impedir que tenham visão livre em direção ao alvo (posicionando-se na linha do alvo) ou flutuando. Podem interceptar passes, bloquear arremessos, chutes e cabeceios, realizar dobras e levantar o companheiro para que ele tenha condições de tentar um bloqueio mais no alto. Qualquer defensor pode trocar de atacante ou de posição com um companheiro e pode disputar rebotes e bolas sem posse.

REFERÊNCIAS

- 3V3 LIVE NATIONAL SOCCER TOUR. Disponível em: <https://3v3live.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- ARGENTINA MICROFUTSAL. Disponível em: <https://www.facebook.com/Argentina-Microfutsal-2325213277700694/photos/pcb.2601510520070967/2601510393404313>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL CALLEJERO. Disponível em: <http://web.aefc.es/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE FUTEBOL RUA. Disponível em: <https://www.futrua.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- AUSTRALIAN FOOTBALL INTERNATIONAL. Disponível em: <https://aflinternational.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- AUSTRALIAN FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://www.afl.com.au/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Tradução: COSTA, Machado da. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BEACH SOCCER WORLDWIDE. Disponível em: <https://www.beachsoccer.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- BLANCO ARBE, F. J. *Artzikirol: una nueva propuesta lúdica para la multiactividad*. Disponível em:

- <https://munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/001B715A.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- BUBBLE FOOTBALL PORTUGAL. Disponível em: <http://www.bubblefootball.pt/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CAMPUS ONLINE. Disponível em: <https://campus.fac.unb.br/materias/2019-05-24-futmanobol-um-esporte-de-mistura/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CIRCLE RULES FOOTBALL FEDERATION. Disponível em: <https://www.circlerulesfederation.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7. Disponível em: <https://cbf7.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. Disponível em: <https://www.cbf.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL. Disponível em: <https://www.cbfs.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- CONFEDERAÇÃO DE BEACH SOCCER DO BRASIL. Disponível em: <https://www.cbsb.com.br/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- DESAFIO 1PRA1. Disponível em: <https://desafio1pra1.com/>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- F5WC. Disponível em: <https://f5wc.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- FEDERACION INTERNACIONAL DE MIKROFUTSAL 3X3 Y 4X4. Disponível em: <http://fifusa.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.fifa.com/?nav=internal>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FEDERATION OF INTERNATIONAL WALKING FOOTBALL ASSOCIATIONS. Disponível em: <https://www.fiwfa.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FIM EUROPE. Disponível em: <http://www.fim-europe.com/motoball/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FOOTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://www.thefa.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

FREEFLYBALL. Disponível em: <https://freeflyball.com.br/>. Acesso em: 19 jun. 2022.

FUNDACIÓN FÚTBOL PARA EL DESARROLLO. Disponível em: <http://www.fundacionfude.org.ar/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

HOMELESS WORLD CUP FOUNDATION. Disponível em: <https://homelessworldcup.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ICE SOCCER. Disponível em: <http://www.icesoccer.com/index.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL BUBBLE FOOTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <http://en.ibfa-world.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://ifa7.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

INTERNATIONAL SOCCA FEDERATION. Disponível em: <https://soccafederation.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

JORKYBALL INTERNATIONAL FEDERATION. Disponível em: <http://www.jorkyball.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

JUNBS. Disponível em: <http://www.jiunbs.unb.br/images/PDF/FUTMANOBOL.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2021.

- JORKYBALL INTERNATIONAL FEDERATION. Disponível em: <http://www.jorkyball.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- JUEGO Y DEPORTE. Disponível em: <https://www.juegoydeporte.com>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. (Coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen, 2009.
- MIÑA ENCINAS, M. T. *Un nuevo juego: el Bijbol*. Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, a. 9, n 60, may. 2003. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd60/bijbol.htm>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- NUNO AMARO. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCjw-eYbPL9Zlt-75xPI42KQ>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PLAY AFL. Disponível em: <https://play.afl/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- PROFESSOR HOOPER. *Didaticamente - Speedball-Arg.* 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=S_8zp2qk5RU. Acesso em: 22 out. 2021.
- ROLLER SOCCER FEDERATION OF INDIA. Disponível em: <https://rollersoccer.asia/index.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- ROLLERSOCCER IN LONDON. Disponível em: <http://www.rollersoccer.co.uk/4466.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- ROLLERSOCCER USA. Disponível em: <http://rollersoccerusa.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

- SPEED BALL-ARG. Disponível em: <https://www.facebook.com/SPEEDBALLmarioperez/?ref=settings>. Acesso em: 22 out. 2021.
- STREET FOOTBALL WORLD. Disponível em: <https://www.streetfootballworld.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- STREET SOCCER USA. Disponível em: <https://www.streetsoccerusa.org/>. Acesso em: 01 ago. 2021. SWITCH. Disponível em: <https://www.switchsports.co.uk/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- TERE MIÑA. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/Tereminaen/videos>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.
- TOCCER PLAYERS ASSOCIATION. Disponível em: <https://toccer.tumblr.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- TRIPELA. Disponível em: <https://tripela.ipleiria.pt/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- UNITED STATES AUSTRALIAN FOOTBALL LEAGUE. Disponível em: <https://usafl.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- UNITED STATES INDOOR SPORTS ASSOCIATION. Disponível em: <https://usindoor.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- VOLFSBALL. Disponível em: <http://volfsball.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.
- WALKING FOOTBALL ASSOCIATION. Disponível em: <https://thewfa.co.uk/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD MINIFOOTBALL FEDERATION. Disponível em:
<http://www.minifootball.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021.

WORLD MINIFOOTBALL FEDERATION. Disponível em:
<http://www.minifootball.com/>. Acesso em: 01 ago. 2021..

SOBRE O AUTOR

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

título Jogos esportivos de disputa
de bola: jogos de bola ao
alvo com os pés e com
manipulação mista

autor Felipe Canan

tipografias Bebas Neue
Noto Serif

número de páginas 261



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 6 dedica-se à descrição funcional da categoria de jogos de disputa de bola ao alvo com os pés, cujos exemplos mais difundidos são o *football* e o futsal; e os jogos esportivos de disputa de bola ao alvo com manipulação mista, cujos exemplos mais notórios são o *australian football* e o *gaelic football*.



editora
UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO