

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

FELIPE CANAN



VOLUME 1

TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA



editora
UEA

TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

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
Secretária Executiva

Síndia Siqueira
Editora Executiva

Samara Nina
Produtora Editorial

Isolda Prado de Negreiros Nogueira Horstmann (Presidente)

Allison Marcos Leão da Silva

Almir Cunha da Graça Neto

Erivaldo Cavalcanti e Silva Filho

Jair Max Furtunato Maia

Jucimar Maia da Silva Júnior

Manoel Luiz Neto

Mário Marques Trilha Neto

Silvia Regina Sampaio Freitas

Conselho Editorial

FELIPE CANAN

GUIA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

VOLUME 1

TEORIA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

 *editora*
UEA

Raquel Maciel
Projeto Gráfico

André Teixeira
Sindell Amazonas
Wanessa Ramos
Revisão

Raquel Maciel
Diagramação

Raquel Maciel
Samara Nina
Finalização

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

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

C213g
2022

Guia funcional dos jogos esportivos de bola - volume 1:
Teoria geral dos jogos esportivos de bola / Felipe Canan.
– Manaus (AM): Editora UEA, 2022.
E-book: 169 p.: il., color; 21 cm.

ISBN 978-65-80033-76-8

Inclui referências bibliográficas

1. Jogos esportivos. 2. Jogos de bola. 3. Guia. II. Título.

CDU 1997-796.332.063.



*editora*UEA

Av. Djalma Batista, 3578 – Flores | Manaus –
AM – Brasil

CEP 69050-010 | +55 92 38784463
editora.uea.edu.br | editora@uea.edu.br

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
Apresentação	8
Justificativa	13
Procedimentos metodológicos e limitações da pesquisa	18
Considerações gerais sobre a construção do modelo descritivo da lógica funcional de jogos esportivos de bola	27
2. POR UMA TEORIA DOS JOGOS ESPORTIVOS	31
Sobre o esporte	31
Sobre os jogos esportivos de bola	39
Considerações iniciais	39
Características dos jogos esportivos de bola	46
Elementos específicos caracterizadores dos jogos esportivos de bola: o móbil, popular e simplificadaamente tratado como “bola”	47
Elementos específicos caracterizadores dos jogos esportivos de bola: a adaptação do jogador à situação e conseqüente necessidade de resolução de problemas	48

Elementos específicos caracterizadores dos jogos esportivos de bola: o lúdico, o espírito do jogo	54
Conceito de jogos esportivos de bola e diferenças em relação a outros tipos possíveis de jogos esportivos	56
Categorias de jogos esportivos de bola	62
Critérios para categorização dos jogos esportivos de bola: forma de interação entre os adversários em relação ao móbil	70
Critérios para categorização dos jogos esportivos de bola: objetivo do jogo	79
Critérios para categorização dos jogos esportivos de bola: forma de manipulação do móbil	82
Critérios para categorização dos jogos esportivos de bola: tipo de espaço	83
Critérios para categorização dos jogos esportivos de bola: relações de cooperação	86
3. ELEMENTOS ESTRUTURANTES E FUNCIONAIS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA	92
Bases teóricas	92
Um modelo descritivo de jogos esportivos de bola: seus elementos estruturais e funcionais e considerações gerais sobre seu processo de construção e apresentação	103
Estrutura geral dos jogos esportivos de bola	108
Espaço	108
Alvo	110
Móbil e materiais	111

Quantidade de jogadores e substituições	113
Tempo e/ou forma de vencer o jogo	116
Início e reinícios do jogo e reposições	118
Dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola	120
Objetivo e pontuação	122
Ocupação do espaço de jogo	124
Dinâmica do ataque	126
Dinâmica da defesa	130
Resumo das relações entre elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional	134
4. DEFINIÇÕES: TERMOS E EXPRESSÕES PRÓPRIAS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA	136
5. REFERÊNCIAS	159
SOBRE O AUTOR	168

1. INTRODUÇÃO



APRESENTAÇÃO

Esta Coleção tem como finalidade catalogar os jogos esportivos de bola, não antes sem intentar compreender e descrever sua lógica de funcionamento, tendo em vista preencher uma enorme lacuna na literatura técnico-acadêmico-científica e de conhecimentos gerais de uma maneira geral.

Embora existam obras que busquem apresentar algumas modalidades esportivas, como, por exemplo, Almeida, Micaliski e Silva (2019), Ferreti e Ferreti (2008), Gonçalves (s./d.), Larousse (1994), Os Livros Olímpicos do Ziggy (2000), Stubbs (2008) e Virosta (1994), elas não se pretendem exaustivas em relação à quantidade de modalidades abrangidas e tampouco em relação à respectiva descrição funcional, ou seja, à descrição de elementos que permitem ao leitor entender como praticar a modalidade, como jogar o jogo.

No presente material, objetivou-se realizar tanto o desenvolvimento de uma teoria geral quanto uma catalogação exaustiva de jogos esportivos de bola, que, como será explicado com detalhes, são jogos institucionalizados, com regramento oficial e que adotam

um objeto de disputa entre os jogadores e necessário para se atingir uma pontuação e, conseqüentemente, a vitória.

Trabalhar com a ideia conceitual e depois descrição de jogos esportivos de bola em espécie não significa afirmar que sejam mais importantes que outras modalidades esportivas, que os jogos não esportivos ou qualquer outro conteúdo da cultura física, corporal ou de movimento. Significa tão somente um recorte, um direcionamento a um objeto específico, possível de ser categorizado. Por serem jogos oficialmente regrados e institucionalizados, há um limite em sua quantidade (diferentemente de jogos populares, variáveis conforme o contexto e, portanto, ilimitados) e, ainda que esse limite dificilmente seja reconhecido, pois que existem muitos jogos esportivos de bola regionalizados e a cada dia surgem outros, ele existe.

Diferentemente, os jogos não esportivos de bola, por mais populares que sejam, não apresentam limites, não apresentam regras oficiais ou institucionalização. São jogos criados e recriados em cada momento e contexto e, por isso, infinitos. Qualquer tentativa de descrição desses jogos é, portanto, arbitrária, não se tratando de uma descrição de jogos, mas daquilo que o autor conhece ou sugere para esses jogos, que pode ser diferente do que os demais indivíduos conhecem. Da mesma forma, tudo isso não significa desvalorizar exercícios já realizados de descrições e sugestões de jogos diversos ou mesmo afirmar que seja impossível ou adequado fazer isso. Significa, tão somente, afirmar que os jogos não esportivos não apresentam um rol exaustivo, isto é, são ilimitados.



Tendo essa diferenciação em vista, o rol de jogos esportivos, ou seja, de jogos institucionalizados, é limitado, o que não significa que sejam todos amplamente conhecidos em todo e qualquer contexto. Muitas vezes são regionalizados e, por isso, desconhecidos na maioria dos locais fora daquela região, como concordam González e Bracht (2012). A descrição desses jogos, portanto, embora se pretenda a mais completa possível, acaba invariavelmente apenas enumerativa, sendo bastante fiável a possibilidade de que muitos jogos esportivos de bola regionalizados não tenham sido abrangidos. Em outras palavras, ainda que se busque, neste livro/coleção, a descrição de todos os jogos esportivos de bola, é plenamente aceitável que alguns tenham ficado de fora, fugindo ao esforço de pesquisa empreendido pelo autor.

Além disso, não se pode desconsiderar o caráter mutável de dinâmicas sociais inerentes a tais jogos, de forma que um jogo hoje institucionalizado pode deixar de sê-lo amanhã, sendo a recíproca verdadeira. Ou seja, ao passo que existem jogos que gradativamente perdem visibilidade, difusão e interesse social, caindo em desuso e tornando-se jogos ancestrais, antigos ou tradicionais, mas não esportivos (institucionalizados), existem, por outro lado, muitos jogos surgidos a cada dia, que, aos poucos, institucionalizam-se.

Esse surgimento se dá a partir de diferentes processos sociais: [1] pode ser decorrente do reconhecimento e posterior institucionalização de adaptações feitas espontaneamente em jogos esportivos já existentes em busca de inseri-los em outros contextos (veja-se os exemplos do futsal em relação ao football

association¹, do beach volleyball em relação ao volleyball, do basket 3x3 em relação ao basketball) ou em busca de conferir-lhes caráter pedagógico (veja-se os exemplos do tag rugby em relação ao rugby ou do flag football em relação ao american football); [2] muitos novos jogos surgem a partir de uma iniciativa pedagógica, em que um professor de educação física escolar cria um jogo predesportivo para sua aula e esse jogo adquire uma dimensão tal, em termos de aceitação e entusiasmo por parte dos alunos e esforço de difusão feito pelo próprio professor, que caminha em direção à sua propagação para além dos muros daquela escola e posterior institucionalização; [3] tem-se identificado cada vez mais comum o surgimento de jogos comerciais, ou seja, jogos criados com finalidades comerciais de venda de produtos, cursos de formação ou franquias, criação e venda de espetáculos televisivos ou em forma de eventos prático-recreativos (indivíduo paga para jogar), mas que acabam extrapolando os limites da empresa criadora e expandem-se e popularizam-se; [4] ressurgimento, adaptado ou não, de jogos ancestrais/antigos, normalmente inicialmente em caráter histórico-festivo, mas que acabam ganhando difusão e culminando

1 Optou-se pelo uso das denominações dos jogos na língua inglesa por várias razões: trata-se do idioma universal; as instituições internacionais responsáveis pelos jogos normalmente adotam a língua inglesa como padrão; nem todos os jogos apresentam uma tradução do seu nome para a língua portuguesa; o uso do nome em inglês permite tornar mais assertivas quaisquer tentativas de apropriação e tradução eventualmente feitas por leitores de países com idiomas diferentes do português. Ressalva-se que, ao contrário do exposto, muitos jogos nascidos em países com idioma diferente do inglês, como é o caso do próprio Brasil, não têm (ou ainda não têm) seus nomes traduzidos para o inglês. Neste caso é utilizado o nome original, na língua materna do país.

na institucionalização; [5] surgimento espontâneo na sociedade, normalmente a partir de grupos sociais específicos (alunos de uma escola ou universidade, moradores de um bairro etc.); [6] oficialização e institucionalização de jogos tradicionais/populares praticados regionalmente.

Considerando esse caráter dinâmico, é praticamente impossível arrolar-se todos os jogos esportivos existentes. Soma-se a essa característica de surgimento e desaparecimento frequente dos jogos esportivos, o fato de que muitos são pouco difundidos ou apenas regionalmente difundidos e em idiomas específicos, o que diminui a probabilidade de serem conhecidos em outros contextos. Isso significa que, embora tenha sido aqui realizado um esforço exaustivo de busca por todos os jogos esportivos possíveis, é bastante provável que, como comentado, muitos tenham ficado de fora do rol. Ao mesmo tempo, não se pode perder de vista que a publicação da obra é temporal e, por isso, limitada, apresentando exclusivamente os jogos esportivos existentes e reconhecidos àquele momento. Ou seja, muitos jogos surgirão e desaparecerão após a publicação do livro/coleção, devendo o leitor ter consciência de que os jogos listados diziam respeito à data de fechamento da publicação. A inclusão de novos jogos e exclusão daqueles que, porventura, deixarem de existir, fica, assim, a cargo de revisões e reedições futuras, se houverem.

Contudo, antes da descrição dos jogos esportivos em espécie, é necessário que se perpassasse por uma compreensão teórico-conceitual sobre o esporte, os jogos esportivos, suas categorias e seus elementos funcionais, estruturando uma teoria dos jogos esportivos sobre a qual todo este livro/coleção se fundamenta. Não se tem

a ambição de que uma teoria pronta, definitiva e perfeita seja apresentada. Muito pelo contrário, apresenta-se uma teoria, obviamente construída sob bases teóricas já existentes, que suscite a reflexão e o debate sobre o tema.

Entrementes, mesmo sem a pretensão de ser definitiva ou de querer impor qualquer tipo de dever-ser, a apresentação e discussão de uma teoria geral é necessária para que o todo do livro/coleção perpassasse uma mesma lógica. É uma questão de coerência, portanto, e, ao mesmo tempo, uma questão de posicionamento, sem o qual seria impossível justamente aquilo que mais aqui se pretende: a compreensão dos jogos esportivos de bola, em termos do que e de quais são.

JUSTIFICATIVA

Em tempos de globalização, em que a informação está disponível e ao alcance de todos, não faz sentido manter a Educação Física e especialmente a educação física escolar restrita a poucas modalidades esportivas tradicionais. Ao mesmo tempo, muito se fala em destradicionalização das práticas físicas/corporais/de movimento e, especialmente esportivas, emergindo nesse discurso, as práticas corporais de aventura, os e-esportes ou os exergames, por exemplo. Entretanto, esse discurso deixa de levar em consideração que os próprios jogos esportivos de bola não são necessariamente reféns de algumas poucas modalidades tradicionais.

Além de todos poderem ser objetos de adaptações pedagógicas, é fato que existe um sem-número de jogos esportivos de bola, muitos dos quais, inclusive, que apresentam, como essência, valores como a inclusão, a igualdade de participação, o trabalho coletivo e,

especialmente, o fair play. São exemplos o tag rugby, que retira todo e qualquer contato físico do rugby, mantendo ainda a lógica de funcionamento deste jogo; o korfbal, jogado obrigatoriamente por equipes mistas; o ultimate frisbee, que oficialmente dispensa a presença de árbitros, havendo respeito de todos às regras; o horseball, que exige uma quantidade mínima de passes antes da finalização à cesta; entre outros inúmeros exemplos.

Dessa forma, mesmo a partir de uma rápida pesquisa realizada em âmbito eletrônico (internet), é possível identificar um sem-número de jogos esportivos de bola que podem ser capazes de atender necessidades e/ou predileções de cada pessoa. Se uma pessoa não gosta dos tradicionais basketball, football association, futsal, team handball ou volleyball, por exemplo, é possível que se identifique com o baseball, o golf, o lacrosse, o dodgeball ou qualquer outro dentre um vasto rol de mais de 300 jogos esportivos de bola, ou seja, jogos de bola institucionalizados.

Tendo esse aspecto em vista, além das já mencionadas globalização e destradicionalização, bem como a compreensão cada vez maior da existência de uma chamada cultura física ou corporal ou de movimento, isto é, um *corpus* de práticas físicas/corporais/de movimento historicamente criadas e difundidas em meio à sociedade para atender às suas necessidades motrizes e lúdicas, que vem, inclusive, sendo aceita e incentivada como norte para a seleção de conteúdos de ensino na educação física escolar tanto em âmbito acadêmico (COLETIVO DE AUTORES, 1992; GAYA; GAYA, 2013) quanto em âmbito governamental-documental, como no caso dos Parâmetros Curriculares

Nacionais (PCN) (BRASIL, 1998) e da base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), resta claro que é necessária uma mudança conceitual e de abrangência de conhecimentos em relação também aos jogos esportivos de bola.

O argumento é bem mais simples do que poderia parecer: se a educação física escolar se propõe a ampliar o repertório cultural-físico/corporal/de movimento e, assim, a motricidade do aluno e, conseqüentemente, da sociedade a partir do ensino e vivência de modalidades dos chamados eixos (jogo e brincadeira, esporte, dança, ginástica, luta e práticas corporais de aventura), há um rol infinito de práticas a serem experimentadas. Desse pressuposto resulta que ou o professor trabalha com todas essas modalidades ou seleciona algumas para serem trabalhadas.

No primeiro caso, é obviamente compreensível que não é possível trabalhar com todas as práticas de cultura física/corporal/de movimento. No segundo caso, a escolha por determinadas práticas é, também obviamente, arbitrária. É claro que critérios objetivos podem ser utilizados para essa escolha, como as condições ambientais e materiais existentes, a tradição local, regional e nacional, a difusão espontânea etc. Contudo, ainda assim, essa escolha deixa de abranger outras inúmeras práticas existentes, deixando de ampliar e variar ainda mais a cultura física/corporal/de movimento do aluno e da sociedade.

Nessa esteira é que entra a ideia de categorização das modalidades de cada eixo da cultura física/corporal de movimento. Ao reunir modalidades com características semelhantes, é possível ampliar a quantidade de práticas vivenciadas, ainda que com pouco aprofundamento em



cada uma delas. Por outro lado, o fato de se vivenciar modalidades semelhantes contribui para que os conhecimentos, comportamentos e habilidades de uma possam ser utilizados pelas outras.

Em outras palavras, entende-se que há uma transferibilidade de conhecimentos, comportamentos e habilidades entre diferentes modalidades, sendo tanto maior quanto maiores forem as aproximações, as semelhanças entre as modalidades. Nessa perspectiva, ainda que o praticante não se especialize em basketball, por exemplo, vivenciará também o korfbal, o cestobal, o netball etc., que são também jogos de bola ao cesto assim como o próprio basketball. Vivenciará também o football association, o team handball, o rugby etc., que são jogos de disputa de bola assim como o próprio basketball. Enquanto os jogos de disputa de bolas são uma categoria de jogos esportivos de bola, os jogos de bola ao cesto são uma subcategoria de jogos de disputa de bola e todos eles apresentam algumas características comuns em relação à dinâmica do jogo, de forma que vivenciar o basketball não aprimora o conhecimento, os comportamentos e as habilidades apenas do basketball, mas contribui para que sejam aprimorados também em relação ao korfbal, ao netball, football association, rugby etc. E esses jogos, da mesma forma, contribuem com o basketball.

Joga-se menos um único jogo, mas joga-se uma variedade maior de jogos, ampliando-se, assim, os conhecimentos, comportamentos e habilidades gerais do jogador, tornando-o mais apto para jogar qualquer jogo. Ao aplicar esse raciocínio à cultura física/corporal/de movimento, extrapolando o universo dos jogos esportivos de bola, pressupõe-se que a ampliação da variedade

de práticas, sem perder de vista sua aproximação por categorias de modalidades complementares, amplia os conhecimentos, comportamentos e habilidades motrizes, tanto para as práticas próprias da cultura física/corporal/de movimento propriamente ditas quanto para as atividades cotidianas em geral.

Essa ampliação gerada a partir da categorização permite, assim, que mais modalidades da cultura física/corporal/de movimento sejam conhecidas e vivenciadas pelo aluno e, conseqüentemente, pela sociedade. Se, de um lado, a vivência de apenas algumas modalidades selecionadas pelo professor é arbitrária e incompleta, e, de outro, a vivência de todas as modalidades da cultura física/corporal/de movimento é impossível, a categorização mostra-se como uma alternativa viável. Se, ainda assim, com a categorização, continua impossível a vivência de todas as modalidades da cultura física/corporal/de movimento, ao menos aumenta-se sua quantidade em relação às tradicionalmente adotadas pelos professores e oferece-se mais concretamente as bases de conhecimentos, comportamentos e habilidades para que os praticantes consigam acessar e praticar ao longo de sua vida, com alguma competência e qualidade, as modalidades até então vivenciadas e não vivenciadas.

Tendo esses pressupostos e argumentos em vista, parece claro desde já que este livro/coleção tem como principais interlocutores os professores e estudantes de Educação Física, especialmente aqueles que atuam ou vão atuar com a educação física escolar. Contudo, o livro/coleção pode também se mostrar interessante para professores que trabalham como treinadores esportivos, pois, apesar de atuarem, em regra, junto a uma modalidade esportiva única, em sentido especializado, não se pode



negar que o conhecimento de elementos de outros jogos pode ajudar na preparação dos praticantes daquele jogo com o qual o treinador trabalha. Além disso, a lógica de diversificação de práticas e experiências é inerente também às fases iniciais de um processo de formação esportiva em longo prazo, sobretudo na iniciação esportiva (GRECO; BENDA, 1998a; 1998b). Por fim, ao apresentar um amplo leque de modalidades relativas ao universo dos jogos esportivos de bola, o livro/coleção pode ser também de interesse de aficionados desse tipo de jogo e do esporte em geral.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E LIMITAÇÕES DA PESQUISA

Metodologicamente para coleta dos jogos não houve exatamente um critério específico. O conhecimento sobre a diversidade de jogos e sobre a lógica funcional de cada jogo é inicialmente decorrente de anos de relação do autor com a docência sobre o tema, em âmbito de educação física escolar, ensino superior e cursos diversos. Posteriormente, o conhecimento é ampliado com o surgimento do projeto de pesquisa que deu origem a este livro/coleção, em busca de compreender melhor o universo dos jogos esportivos de bola e de conhecê-los em espécie e catalogá-los.

Além dos jogos até então conhecidos, outros passaram a ser identificados a partir de busca frequente na internet, perpassando desde federações internacionais e nacionais até Wikipédia e redes sociais. Outro fator contribuinte é a participação em eventos correlatos ao tema e busca em livros, artigos e materiais científicos diversos. A base para descrição de todos os jogos esportivos de bola em espécie foi o caderno oficial de regras disponibilizado

pela federação internacional e/ou confederação brasileira, entidades máximas regentes de cada jogo em âmbito internacional e nacional, respectivamente.

Na ausência de uma dessas instituições ou quando da indisponibilidade de um caderno de regras por elas, buscou-se a federação portuguesa ou alguma federação de idioma espanhol (espanhola, argentina etc.), em razão da familiarização dos respectivos idiomas com o português do Brasil. Não sendo existentes ou encontradas ou não disponibilizando um caderno oficial de regras, buscou-se por federações nacionais de outros países, normalmente nos quais o jogo é originado ou, ao menos, bastante popular. Não sendo identificadas ou não disponibilizando o caderno de regras, buscou-se por outras instituições, como associações ou ligas, respeitando a mesma sequência de preferências em termos de abrangência e idioma.

Quando, ainda assim, um caderno de regras não foi identificado, buscou-se por informações em materiais e sites eletrônicos diversos, preferencialmente destinados com exclusividade à apresentação e difusão do respectivo jogo esportivo de bola. Sites desse tipo normalmente são relacionados a empresas que buscam divulgar o jogo e vender equipamentos, cursos e materiais diversos relacionados a ele, ou sites de entidades culturais (ou esportivo-culturais) que buscam a difusão da cultura local, nela incluindo jogos esportivos de bola tradicionais, ou mesmo, o que é bastante comum, sites criados por idealistas do jogo em busca de difundi-lo.

Materiais complementares foram utilizados tão somente quando um caderno de regras oficial não foi encontrado ou quando se mostrava muito abstrato, ainda carente de aprimoramentos significativos. Nesse rol complementar entram vídeos didáticos, reportagens,

trabalhos científicos que descrevem em alguma medida o jogo, entre outros possíveis. É bom que se saliente que para minoria dos jogos foi necessário recorrer a esse tipo de material.

Ainda assim, é bom que se esclareça, apesar de materiais eletrônicos como os disponibilizados pela Wikipédia ou redes sociais serem cientificamente desprezados, buscas nesses locais permitem encontrar-se justamente aquilo que dificilmente seria encontrado por outros meios: as práticas pouco difundidas que se utilizam desses meios eletrônicos para reunir as pessoas por ela interessadas ou para tentar difundi-las.

Ao mesmo tempo, os próprios espaços eletrônicos oferecem caminhos para que múltiplos jogos esportivos sejam identificados, especialmente no que diz respeito às sugestões de temas semelhantes. Por exemplo, ao buscar informações sobre determinado jogo esportivo no YouTube, ele oferece sugestões de vídeos sobre outros jogos. O mesmo acontece nas redes sociais e na própria Wikipédia, que, além de sugestões, apresenta referências dos seus conteúdos, muitas das quais, inclusive, científicas e que podem ser também acessadas por meio eletrônico.

As federações esportivas, da mesma forma, elencam uma série de jogos esportivos por elas regidos. É bastante comum entrar no site de uma federação em busca de determinado jogo esportivo e identificar, no mesmo site, a existência de muitas variações institucionalizadas em maior ou menor medida, sendo, cada uma delas próprias, se institucionalizadas, jogos esportivos de bola em si mesmas.

Por fim, existem sites e eventos (congressos internacionais, por exemplo) especialmente destinados à difusão de jogos esportivos e sites e eventos relacionados à

área do esporte e educação física, que, por vezes, apresentam um ou vários jogos diversos. Em qualquer dos casos, a busca é realizada jogo a jogo em função de se identificar se ele apresenta algum grau de institucionalização e se as informações disponíveis são suficientes para que o jogo seja compreendido. Por exemplo, vários jogos são divulgados, muitas vezes, como esporte, mas não apresentam qualquer nível de institucionalização, o que contradiz a própria ideia de esporte, que pressupõe institucionalização. Esses jogos não entram no rol buscado para este livro/coleção.

Dessa forma, ao mesmo tempo em que a pesquisa mostra-se refém da dinâmica constante de surgimento e desaparecimento de jogos esportivos e apresenta limitações no que diz respeito à identificação de jogos esportivos pouco difundidos, encontra também obstáculos nas próprias informações a eles atinentes. Esses obstáculos, na realidade, se estendem a uma grande quantidade de jogos esportivos e não somente aos menos difundidos e não dizem respeito apenas à quantidade de informações, mas também à qualidade. São vários elementos que contribuem para limitar a coleta de informações sobre os jogos, sendo exemplos:

- a inexistência de apresentação de um caderno de regras oficial propriamente dito, especialmente no caso de jogos esportivos com uma institucionalização menos concreta, estando as informações sobre as regras resumidas em um site e/ou vídeo ou esparsas pela internet;
- a apresentação de um caderno oficial de regras com lacunas, também mais incidentemente no caso de jogos esportivos menos institucionalizados;
- a apresentação de regras esparsas ou mesmo do caderno oficial de regras em idioma diferente do português, inglês



e espanhol (que são idiomas mais comuns no Brasil), conseqüentemente dificultando a tradução;

- a desatualização de cadernos oficiais de regras;
- a regulamentação e institucionalização de um jogo esportivo por mais de uma entidade, gerando conflitos sobre qual seria versão oficial (nestes casos, buscou-se trabalhar sempre com a versão ao menos aparentemente mais difundida);
- a própria qualidade dos cadernos oficiais de regras, muitas vezes pouco didáticos e mais preocupados com a descrição de sanções por comportamentos inadequados dos jogadores ou formas de atuação da arbitragem ou mesmo regras próprias de competições oficiais (uniformes dos jogadores, procedimentos de substituições, sistemas de classificação etc.) e menos com as regras funcionais, que explicam como o jogo é jogado.

Reitera-se que muitos jogos são regidos de maneira amadora, voluntária, sem recursos suficientes e como resultado de iniciativas de alguns entusiastas, o que contribui para maiores possibilidades de baixa quantidade e qualidade das informações disponibilizadas. É muito comum, por exemplo, que se encontrem informações mais com caráter de curiosidade do que de lógica interna, de como o jogo é jogado propriamente dito. Muitas fontes relatam um histórico do jogo, locais onde é mais difundido, atletas de destaque, estrutura básica (tipo e tamanho do móbil - ou seja, do objeto de disputa do jogo, normalmente chamado de bola -, quantidade de jogadores, tamanho do campo etc.), mas não sua lógica de funcionamento no sentido de como o jogo é jogado.

Sendo assim, com ou sem um caderno de regras qualificado, para descrição de todos os jogos buscou-se

um complemento com a visualização e análise de vídeos que apresentam em alguma medida a dinâmica do jogo, ou seja, vídeos do jogo em si e não vídeos explicativos, didáticos ou jornalísticos. A ideia era verificar como o jogo é jogado em busca de comparar com aquilo que se identificava nas leituras e sanar possíveis lacunas e/ou dúvidas. Por óbvio, assim como no caso dos cadernos de regras, nem todos os jogos são amplamente difundidos e nem sempre com vídeos de muita qualidade. Ainda assim, o somatório dos meios de pesquisa permitiu se chegar a uma compreensão e descrição satisfatória de todos os jogos.

Tendo em conta esses fatores limitantes e, apesar da expertise desenvolvida pelo pesquisador ao longo da pesquisa, relativa à compreensão, interpretação e descrição dos jogos, não se pode deixar de apontar aqui que é possível a existência de lacunas e até mesmo alguns pequenos equívocos na descrição de cada jogo ou alguns jogos. Acredita-se que, por todos os obstáculos limitantes já descritos, o conteúdo do livro/coleção apresente aproximadamente entre 90 e 95% de fidedignidade em relação às regras funcionais, de dinâmica, necessárias para o leitor conseguir entender como o jogo esportivo é jogado. É possível que muitos jogos estejam 100% certos, ao passo que outros podem apresentar percentuais maiores de lacunas e erros, chegando-se a uma média de 90 a 95% de acerto.

Apontar essas limitações e a existência de possíveis lacunas e erros trata-se não de desqualificar o material, mas, ao contrário, demonstrar que ele tende a ser o mais preciso e completo possível, diferentemente de muitas informações veiculadas na internet e literatura, muitas vezes incompletas e até mesmo inconsequentes, pois que pouco fidedignas.

Não se tem dúvida que, garantido esse percentual mínimo de 90% de fidedignidade em relação ao conteúdo oficial de cada jogo esportivo, o leitor terá condições de compreender sua essência em busca de praticá-lo ou ensiná-lo. Se, de fato, houver alguma lacuna ou erro, eles são mínimos e não chegam a comprometer o essencial em termos de compreensão de como o jogo é jogado.

Importa destacar que muitas informações foram intencionalmente suprimidas, sempre que desnecessárias à compreensão da lógica interna do jogo esportivo. Dessa forma, informações como, por exemplo, procedimentos de arbitragem, orientações técnicas sobre as vestimentas do jogador, procedimentos específicos de substituições, tempo de intervalos de jogo, entre outras, que não ou pouco contribuem para compreensão de como o jogo é jogado, não foram abarcadas. Se fossem, o material em nada se diferenciaria dos próprios cadernos oficiais de regras dos jogos esportivos de bola, o que não é o objetivo proposto.

Ou seja, buscou-se a descrição funcional de cada jogo esportivo de bola, a descrição de como o jogo é jogado, feita da maneira mais compacta e didática possível. Essa ideia deve estar muito clara ao leitor para que não busque no livro/coleção atender expectativas às quais ele não se propõe. O conhecimento detalhado sobre todas as regras de um jogo esportivo específico visando à instrução ou participação em competições oficiais deve ser buscado nos próprios cadernos oficiais de regras, sites das federações e na própria experiência prática, vez que dificilmente uma compreensão completa e complexa sobre uma prática é atingida sem ela.

A preocupação com toda essa explicação atende a dois fins: primeiro, de efetivamente explicar o passo a passo da coleta de dados e de afirmar que, se há algum erro

na descrição de algum jogo, ela deve-se principalmente à insuficiência ou inconstância das próprias fontes dos dados (além, claro, sem adotar-se aqui qualquer tipo de atitude prepotente, da sempre existente possibilidade do próprio autor equivocar-se).

Segundo, de esclarecer que não há uma maior preocupação com uma citação formal das referências utilizadas para descrição de cada jogo esportivo de bola em espécie porque todas elas dizem respeito aos tipos de fontes já mencionados. Em todas, não se referenciou o link exato do caderno de regras, até porque este link é frequentemente modificado dentro dos sites. Deu-se preferência pelo link de entrada da própria instituição, para que o leitor, se tiver interesse, possa não apenas procurar o caderno de regras, mas também informações em geral sobre o jogo esportivo de bola em estudo.

O material disponibilizado neste livro/coleção, assim, em relação a cada jogo esportivo de bola em espécie, é genérico e busca a diversificação e não a especificidade de um ou poucos jogos. Para tanto, buscou-se o desenvolvimento de um modelo descritivo que se pretende ao mesmo tempo abrangente e sintético, mas não excessivo e superficial. Ou seja, um modelo que não seja superficial como muitas informações veiculadas na internet e literatura, mas que dê conta de explicar minimamente como o jogo é jogado e, ao mesmo tempo, que não seja excessivo, cansativo e pouco didático, a exemplo do que são os próprios cadernos oficiais de regras.

Ao mesmo tempo, a descrição dos jogos em espécie não leva em consideração e não se preocupa em destacar aspectos como a nacionalidade do jogo, sua história ou seu caráter (tradicional, pedagógico, inclusivo, economicamente acessível ou elitizado

etc.). Quanto à nacionalidade e história, cabe ao leitor investigar, caso tenha interesse, podendo fazê-lo, inclusive, na maioria dos casos, por meio de uma rápida busca na internet. Quanto ao caráter, cabe ao leitor tecer seu próprio julgamento e, no caso de ser um professor ou um interessado na prática, proceder em relação a adaptações necessárias para que ela seja viável. Por exemplo, há jogos que, pela regra oficial, são mistos (equipes compostas por homens e mulheres simultaneamente). Entende-se que na descrição dos jogos em espécie não é necessário fazer esse apontamento, pois o leitor, no momento de pôr o jogo em prática, pode tanto tornar misto um jogo que, em seu caráter oficial, não é misto, quanto tornar não misto um jogo que, em seu caráter oficial, é misto. O mesmo vale para a questão da acessibilidade financeira. Se o jogo oficial exige equipamentos de alto custo, cabe ao leitor interessado em pô-lo em prática, adaptar materiais, entre outros exemplos.

Há o plano de, após os volumes de teoria geral dos jogos esportivos de bola e da descrição dos jogos em espécie, realizar-se a publicação de volumes pedagógico-metodológicos sobre o ensino-aprendizagem-treinamento dos jogos esportivos de bola. Contudo, concretizando-se ou não na prática a publicação desses volumes, ainda assim sempre caberão ao professor/interessado a condução pedagógico-metodológica e as respectivas adaptações para viabilizar a prática de cada jogo, respeitando o contexto e as condições possíveis em cada momento.

Assim, o conteúdo aqui proposto, embora tematize regras dos jogos esportivos de bola, não se pretende um caderno de regras, nem mesmo um manual ou um resumo de regras e, ao mesmo tempo, não tem o objetivo de apresentar características gerais, curiosidades e possíveis

aspectos positivos ou negativos dos jogos. Pretende-se, sim, um guia, um catálogo didático de descrição funcional dos jogos esportivos de bola em espécie.

CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE A CONSTRUÇÃO DO MODELO DESCRITIVO DA LÓGICA FUNCIONAL DE JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

A construção do modelo descritivo da lógica funcional dos jogos esportivos de bola passou por várias etapas, tendo como base teórica principalmente os pressupostos da praxiologia motriz de Parlebas (2001), complementado por autores que discutem, em alguma medida, questões relativas à lógica interna, estrutura, descrição e modificação de jogos, como Thorpe, Bunker e Almond (1986), Bayer (1994), Graça e Oliveira (1998), Greco e Benda (1998b), García Eiroá (2000), Ferreira (2002), Krüger e Roth (2002), Tavares (2002), Lagardera Otero e Lavega Burgués (2003), Gréhaigne, Richard e Griffin (2005), Hernández Moreno (2005), Martín Acero e Lago Peñas (2005), González (2006; 2017), Greco e Silva (2008), Paes, Montagner e Ferreira (2009), Méndez Giménez (2009), Reverdito e Scaglia (2009), Blázquez Sánchez (2010), Sadi (2010), Scaglia (2011), González e Bracht (2012), Greco (2013); Greco, Morales e Conti (2013), Roth, Memmert e Schubert (2016), González, Darido e Oliveira (2017a; 2017b), Roth, Kröger e Memmert (2017) e Canan (2020a; 2020b). Ou seja, pressupostos de teorias praxiológicas, sistêmicas e estruturalistas.

O modelo, assim, levou em consideração questões como a comunicação motriz (relações entre companheiros), contracomunicação motriz (relações

entre adversários), relações dos jogadores com o móbil, formas de ocupação do espaço (e subespaços determinados) de jogo, relações dos jogadores com o objetivo do jogo (como marcar um ponto), formas de vencer o jogo, tempo (e subtempos) de jogo e papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores (direitos e deveres dos jogadores em relação a cada situação em que se encontram a cada momento no jogo, sendo, essencialmente, atacante com ou sem móbil e defensor do atacante com ou sem móbil).

Questões estruturais complementares à compreensão funcional do jogo foram também abrangidas, como, principalmente, tipo e tamanho do móbil, tamanho e subdivisões do campo, quantidade de jogadores e limitação ou não de substituições. As razões pela escolha dessas categorias descritivas são mais bem explicadas adiante.

O modelo foi constantemente testado e discutido em reuniões realizadas no Grupo de Pesquisa Práxis – Teoria e Prática da Educação Física, coordenado pelo autor, inicialmente na Universidade Estadual do Oeste do Paraná e posteriormente na Universidade do Estado do Amazonas, sendo reestruturado sempre que necessário, tendo em vista as dificuldades e necessidades apresentadas pelos acadêmicos de Educação Física para sua compreensão. Inicialmente, o modelo encontrava-se demasiadamente comprido e complexo e percebeu-se que a descrição dos jogos pautada em terminologias próprias da praxiologia motriz mostrava-se de difícil compreensão por parte daqueles que não têm familiaridade com essa matriz teórica. Dessa forma, reestruturou-se o modelo para que apresentasse uma linguagem mais acessível e conseguisse, na medida do possível, ilustrar de maneira dinâmica a dinâmica do jogo esportivo.

Como os itens do modelo descritivo, que são ao mesmo tempo elementos configuradores dos jogos esportivos de bola, compõem um rol de conhecimentos científicos necessários à compreensão desses jogos, esses itens, e conseqüentemente o modelo em si, serão apresentados no capítulo relativo à teoria geral dos jogos esportivos de bola. Nessa oportunidade, esses elementos/itens são tanto explicados teoricamente como parte componente de uma teoria geral dos jogos esportivos de bola, quanto apresentados aplicadamente enquanto tópicos didáticos de um modelo descritivo de jogos esportivos de bola em espécie.

É importante destacar desde já, contudo, que, assim como este livro/coleção como um todo, o modelo não se pretende ideal e definitivo, devendo passar por reinterpretações e aprimoramentos constantes em busca da melhor forma possível de descrição dos jogos esportivos e de ser acessível não somente aos acadêmicos gabaritados, mas, também, e principalmente, aos iniciantes e sociedade em geral. O livro/coleção, como já destacado, não se destina exclusivamente aos professores e estudantes de Educação Física, mas a toda e qualquer pessoa que deseja conhecer melhor a diversidade de jogos esportivos de bola, aumentando suas condições de praticá-los.

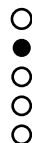
Tem-se, ainda, absoluta clareza de que qualquer descrição escrita de um jogo esportivo, que é uma atividade dinâmica, de motricidade humana, jamais será completa e ideal. Por essa mesma razão é que muitas das fontes de informação na internet debruçam-se sobre fatores secundários dos jogos (história, locais de prática, curiosidades, estrutura básica etc.), mas não à sua essência dinâmica, e muitas instituições responsáveis ou indivíduos entusiastas optam pelo uso do vídeo em



vez do texto escrito. Como diz o ditado, uma imagem vale mais do que mil palavras. No caso específico, um vídeo vale ainda mais. Contudo, ainda assim, verifica-se que não somente há escassez de vídeos sobre a maioria dos jogos esportivos, como raramente eles são didáticos e, muitas vezes, são de baixa qualidade.

Recomenda-se veementemente, por isso, que o leitor que efetivamente quer conhecer os jogos esportivos ou alguns deles, associe a leitura, interpretação e compreensão deste material à visualização de vídeos que apresentam o jogo em sua completude, identificando neles a lógica apresentada de forma escrita. Vídeos didáticos também são recomendados, desde que o leitor os assista com uma perspectiva crítica, pois em muitos, pela experiência obtida quando da construção deste livro/coleção, há muitas lacunas e informações equivocadas.

2. POR UMA TEORIA DOS JOGOS ESPORTIVOS²



SOBRE O ESPORTE

Por esporte, tendo Parlebas (2001) como base, compreende-se todas as práticas motrizes, competitivas, regulamentadas e institucionalizadas. Por prática motriz entende-se que a performance do praticante deve ser determinada pelo seu desempenho físico, motor, pela sua habilidade motora. Ou seja, por mais que outros elementos intrínsecos (performance intelectual, por exemplo) ou extrínsecos (condições materiais, tecnologia, performance animal) possam estar envolvidos, o componente motor é indispensável para performance do praticante.

2 Este título faz alusão à “Teoría de los juegos deportivos” e “Para uma teoria dos jogos deportivos colectivos” apresentados por Parlebas (2001) e Garganta (1998), respectivamente, ao proporem ideias gerais para se pensar na compreensão e ensino dos jogos esportivos coletivos. Diferentemente de Garganta (1998) e mais próximo do que propõe Parlebas (2001) com a praxiologia motriz, contudo, na proposição aqui presente, trata-se dos jogos esportivos de bola como um todo e não apenas dos coletivos e pensa-se eminentemente em sua compreensão, deixando as discussões sobre o seu ensino para momento posterior desta coleção.

Performance, nesse caso, não significa o resultado competitivo, mas sim, o desempenho motriz do praticante. A performance motriz não é determinada pelo consumo energético elevado, mas sim pela necessidade do movimento humano, mesmo que delicado. Essencialmente, basta responder à pergunta: o mesmo resultado pode ser atingido se alguém realizar as ações necessárias à modalidade sob orientação do praticante? Em outras palavras, se o praticante orientar alguém que realiza a prática em seu lugar, essa pessoa consegue chegar ao mesmo resultado que o praticante chegaria por si só, se ele próprio realizasse a prática? Se a resposta for positiva, a prática não é esportiva. Se a resposta for negativa, é esporte. São exemplos práticos: se o praticante solicitar a alguém para jogar basketball por ele, a pessoa terá a mesma performance, mesmo que sob sua orientação? O mesmo vale para o atletismo, ginástica etc., abrangendo até mesmo o automobilismo, o hipismo ou os e-esportes, por exemplo.

Em contrapartida, se um praticante solicitar ao outro para jogar xadrez ou cartas em seu lugar e sob sua orientação, será que a performance seria semelhante? Possivelmente sim, pois a prática motriz, a habilidade motora não é determinante para obtenção da performance, neste caso determinada puramente intelectualmente.

Prática competitiva significa que deve haver competição, disputa contra outrem, direta ou indireta. Disputa direta significa que os competidores interagem de maneira motriz, sendo indispensável a presença e participação simultânea dos adversários. É o caso, por exemplo, do basketball ou do field tennis. Disputa indireta significa que a presença do adversário é dispensável, sendo necessária apenas a comparação de resultados.

É o caso, por exemplo, do atletismo ou da natação. Basta que cada competidor realize a respectiva prova, independentemente dos demais, para que os resultados sejam comparados e determine-se o vencedor.

Prática regulamentada significa a existência de um corpo de regras estabelecido em termos institucionais e conhecido e aceito por todos os praticantes. Essas regras são divididas em dois grupos principais: as primárias ou funcionais e as secundárias ou formais (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986; BAYER, 1994; GRAÇA; OLIVEIRA, 1998; GARCÍA EIROÁ, 2000; PARLEBAS, 2001; TAVARES, 2002; LAGARDERA OTERO; LAVEGA BURGUÉS, 2003; GRÉHAIGNE; RICHARD; GRIFFIN, 2005; HERNÁNDEZ MORENO, 2005; REVERDITO; SCAGLIA, 2009; CANAN, 2020b). As primárias dizem respeito às regras que determinam a dinâmica da prática ou, conforme Parlebas (2001), sua lógica interna, a forma como a prática é praticada, como o jogo é jogado. Abrangem essencialmente, as formas de manipulação dos objetos, objetivos do jogo, critérios de pontuação, formas de ocupação do espaço de jogo e formas de interação entre os jogadores (adversários e companheiros, se houverem). Se essas regras forem modificadas, a prática perde sua essência, sua lógica interna e deixa de ser a prática em si. Por exemplo, se for estabelecido em um jogo informal de basketball, que as cestas somente podem ser feitas com os pés, ele deixa de ser basketball, pois assume uma lógica interna muito diferente.

As regras secundárias estabelecem a regulamentação oficial do jogo, indispensável para prática de competições oficiais, mas não necessariamente para práticas informais. Abrangem essencialmente a quantidade de praticantes e substituições, as dimensões dos materiais e espaço, o tempo

de duração, formas de início, reinício e reposições do móbil em jogo, forma de vencer o jogo e desempate, se necessário, sanções disciplinares, e a conduta da arbitragem. Se elas forem modificadas, desde que mantidas as regras primárias, a prática não perde sua essência, podendo ainda ser considerada ela mesma, ainda que adaptada. Por exemplo, se um jogo de basketball for disputado em formato de três contra três em uma quadra menor do que a oficial e com uma duração mais curta, ainda assim, terá características de basketball, desde que respeitadas as regras primárias ou funcionais.

Dessa forma, para ser esporte, a prática deve partir de um conjunto oficial de regras, ainda que permitindo que algumas delas sejam modificadas, desde que mantenham a lógica interna da modalidade. Assim, parte-se sempre de um conjunto oficial de regras e, ainda que algumas das secundárias sejam modificadas, não significa partir-se de regras aleatórias combinadas pelos participantes em cada contexto. Por essa razão, não é qualquer jogo popular, tradicional ou inventado em cada momento e contexto que pode ser considerado esporte. Ele precisa partir de um conjunto formalizado de regras. Quanto mais regras secundárias ou formais forem adotadas, mais formal é a prática. Quanto menos delas forem respeitadas, mais informal é a prática. Contudo, em ambos os casos, a prática somente é esportiva se respeitar o conjunto de regras primárias ou funcionais.

A prática institucionalizada significa que há uma ou mais instituições responsáveis pela sua organização, estabelecendo, em caráter universal, ou seja, conhecido e aceito pelos praticantes, as regras da modalidade. Tradicionalmente, essas instituições tratam-se das federações internacionais e federações continentais e nacionais (no

caso do Brasil, chamadas confederações nacionais) e, ainda, no caso brasileiro, das federações estaduais. São instituições criadas com o fim de regulamentar e conseqüentemente universalizar, difundir e desenvolver as modalidades pelas quais são responsáveis. Entretanto, cada vez mais se identifica um rol diferenciado de instituições responsáveis por modalidades esportivas, tais como ligas, associações e empresas. Estender o leque de abrangência do que se considerada como institucionalização significa ampliar o conhecimento e reconhecimento de uma maior quantidade de jogos, contribuindo para riqueza cultural-esportiva e motriz da sociedade e, ao mesmo tempo, dando visibilidade e voz àqueles que têm se esforçado para difundir novas e diversificadas práticas, especialmente quando apresentam intenções e características pedagógicas.

Grosso modo, federações e ligas são também associações, mas adotam os respectivos termos “federação” ou “liga” como nome fantasia em busca de serem reconhecidas ou por já serem reconhecidas como as mandatárias da regulamentação e desenvolvimento de determinada modalidade esportiva. O termo “associação”, assim, pode tanto ser uma opção dos envolvidos, quanto um estágio anterior ao de uma liga ou de uma federação. As empresas, por sua vez, tratam-se de entidades que buscam com a criação, regulamentação e/ou difusão de determinada prática esportiva, auferir lucros. Normalmente estes são obtidos com a venda de licenças, materiais/equipamentos e cursos de formação.

Por fim, mesmo que determinada prática esportiva ainda não tenha um corpo institucional bem instituído, mas presente, de alguma maneira, um corpo de regras entendido e difundido como oficial, além de competições adultas ou infantis realizadas sob tais regras, foi

entendida aqui como institucionalizada. São exemplos, as modalidades criadas e difundidas regionalmente, normalmente por algum professor idealista, muito comum no âmbito da educação física e esporte escolar. São jogos comumente originados em aulas como predesportivos, mas que, por iniciativa do professor e/ou valorização por parte dos alunos, acabam passando por uma tentativa de difusão por meio de regramentos oficiais, sites oficiais, divulgação em redes sociais etc. em busca de serem alçados à condição de esporte.

Modalidades esportivas adaptadas ao público infantil, mas que não se caracterizam como uma modalidade propriamente dita, não foram abrangidas. São exemplos, o minibasquetebol, o baby voleibol o gym ringette etc. Tratam-se de adaptações pedagógicas das respectivas modalidades em suas versões adultas, com pequenas alterações nas regras, mas que não chegam a se caracterizar e nem mesmo objetivam ser caracterizadas como modalidades esportivas diferentes. Seu objetivo é justamente serem preparatórias para suas versões oficiais praticadas por adultos. Esse tipo de prática é diferente, por exemplo, do tag rugby. Embora tenha surgido como uma adaptação pedagógica do rugby e que ainda possa ser utilizado com essa finalidade, o tag rugby já é reconhecido como modalidade esportiva própria, com suas próprias regras oficiais, campeonatos e institucionalização.

Modalidades paralímpicas também não foram aqui abrangidas, pois a despeito de, assim como as adaptações infantis, poderem ser praticadas por qualquer pessoa, são destinadas eminentemente e oficialmente a um público bastante específico. Além disso, as modalidades paralímpicas exigem conhecimentos e cuidados específicos

em relação a cada tipo de deficiência, sendo adequado que sejam tratadas por profissional e material especializado.

Modalidades híbridas não institucionalizadas, da mesma forma, ficaram de fora do escopo deste livro/coleção. Dividem-se em dois grupos: as que buscam conjugar dois jogos esportivos de bola com algum tipo de semelhança, para que tenham regras intermediárias e possam possibilitar a disputa sem vantagem entre jogadores de cada um (international rules football, por exemplo, que conjuga o australian football com o gaelic football). E modalidades que se tratam de invenções didáticas ou tão somente despreziosas, criadas a título de curiosidade, criatividade e sugestão, mas não necessariamente de serem reconhecidas como esporte.

No primeiro caso, é comum que as instituições responsáveis por cada um dos jogos conjugados sejam também responsáveis pelo jogo híbrido. Entretanto, não há intuito e divulgação de um novo jogo esportivo de bola, mas sim, apenas a realização de um evento festivo e/ou comparativo da qualidade dos jogadores de cada jogo já existente. Ou seja, não se trata de um novo jogo esportivo de bola, mas apenas efetivamente de um evento ao mesmo tempo conjugador e comparativo entre dois jogos. No caso dos “invencionismos”, das sugestões curiosas e criativas de jogos conjugados, não há qualquer instituição regente e/ou regramentos e praticantes oficiais. Normalmente tratam-se de iniciativas pessoais divulgadas em sites genéricos ou especializados na criação e apresentação desse tipo de prática, como o site Modern Hybrid Sports, por exemplo.

Por fim, em relação à institucionalização, não se deve perder de vista que a prática pode ser adaptada informalmente, como visto em relação às possibilidades

de alterações de regras secundárias ou formais. Pereira (1980, p. 53), contextualizando os processos metamórficos pelo qual o esporte tem passado, menciona que

Houve uma primeira revolução esportiva, há cerca de cem anos, que formalizou e deu sentido ético a jogos populares, que puderam ser organizados e disseminados por todo mundo. Hoje, estamos iniciando uma segunda grande mudança, que consiste em simplificar o esporte, levando-o a um meio termo entre o formalismo das competições (regras, arbitragens, condições atléticas dos participantes, equipamentos e instalações especiais) e o informalismo dos jogos, visando torná-lo acessível a qualquer pessoa.

O autor refere-se inicialmente ao período de institucionalização de jogos populares que deu origem ao esporte com as características apresentadas (prática motriz, competitiva, oficialmente regrada e institucionalizada) e posteriormente ao processo de amenização desse mesmo sentido, eminentemente ditado pela difusão do Movimento Esporte para Todos, que objetivava a popularização das práticas físico-esportivas. O Manifesto Mundial da Educação Física de 1970 (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 1970), nessa mesma seara, já indicava à época como tipos de atividade esportiva, a competição sistematicamente organizada, o treinamento esportivo, que abrange não apenas a prática oficial, mas também, todas as adaptações pedagógicas realizadas visando ao processo de ensino-aprendizagem-treinamento, e o jogo-esporte, que consiste justamente nas simplificações mencionadas por Pereira (1980), tornando a prática acessível e contextualizada a partir da apropriação individual, grupal ou coletiva nos diferentes cenários.

O exemplo mais tradicional do jogo-esporte encontra-se nas “peladas” do futebol, ou seja, na prática informal do futebol oficial, com as adaptações necessárias em cada contexto, em relação ao espaço e tempo de jogo, número de jogadores etc.

SOBRE OS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A partir da lógica proposta, de que o esporte configura-se como um fenômeno que envolve simultaneamente e indispensavelmente as características de prática motriz, competição, regramento oficial e institucionalização, cada qual com as nuances já explicadas, compreende-se que não existem diferentes esportes, mas sim diferentes modalidades esportivas.

Cada uma dessas modalidades apresenta um corpo específico de regras, sobretudo primárias ou funcionais, que determina sua respectiva lógica interna ou dinâmica funcional, ou seja, suas características peculiares de acontecimentos e as ações que permitem identificá-la enquanto tal. Basketball é basketball porque apresenta certas características que servem para identificá-lo enquanto tal. O mesmo vale para o football association, volleyball, atletismo, natação etc. As diversas modalidades esportivas, contudo, embora cada uma com suas particularidades, apresentam também pontos em comum. Scaglia (2011) denomina as diferenças e semelhanças, respectivamente, como tendências autoafirmativas e tendências integrativas. Dessa forma, algumas modalidades, por diversos fatores

(objetivos, ações motrizes, quantidade de participantes etc.), são parecidas com outras e diferentes das demais.

González (2006) e González e Bracht (2012), por exemplo, dividem as modalidades inicialmente conforme critérios de interação ou não com os adversários e posteriormente levando em conta suas lógicas internas, suas dinâmicas de ação. Nas modalidades sem interação entre adversários, há os subgrupos: de marca, cujo resultado é definido pela comparação entre os índices alcançados pelos praticantes, em termos de segundos, metros ou quilos (natação, atletismo, halterofilismo etc.); estéticas ou técnico-combinatórias, nas quais o resultado é definido por uma dimensão estética (beleza e graciosidade dos movimentos) e outra técnica ou acrobática (dificuldade dos movimentos, de acordo com critérios preestabelecidos) (ginástica artística, nado sincronizado etc.); e de precisão, em que o resultado é definido pela aproximação ou acerto de um objeto (bola ou algo que o equivalha) em alvo(s) (golf, bowling, bocce etc.). Nas modalidades com interação entre adversários, há os subgrupos: de combate ou luta, cujo resultado é definido pela aplicação de golpes (toques, desequilíbrios, imobilizações, empurrões etc.) sobre o adversário (boxe, judô etc.); de campo e taco ou pontuação por corrida, em que o resultado é definido a partir de uma rebatida do móbil com um taco ou implemento semelhante, normalmente (mas não obrigatoriamente) seguida de uma corrida por determinado percurso feita pelo rebatedor (baseball, cricket etc.); de rede, parede/muro ou quadra dividida, nas quais o resultado é definido pela ineficácia de um adversário em enviar o móbil ao espaço de quadra ocupado pelo outro (volleyball, field tennis, squash etc.); e de invasão ou territoriais, cujo resultado

é determinado pelo acerto de um objeto (móvil) em um alvo defendido pelo adversário (basketball, football association, rugby etc.). Embora os autores enquadrem as modalidades de precisão no conjunto sem interação entre adversários, existem também aquelas em que há interação, ou seja, em que as ações de um adversário interferem diretamente nas ações do outro, como, por exemplo, a bocce, o croquet ou o curling.

Como apresentam Thorpe, Bunker e Almond (1986) e reforçam Werner e Almond (1990), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Rink (2006), Devís Devís e Peiró Velert (2010) e Sadi (2010), a partir do modelo pedagógico denominado Teaching Games for Understanding (TGFU) e suas variações, o somatório entre as modalidades de precisão e o conjunto de modalidades esportivas com interação entre adversários, exceto as de combate/luta, compõem um conjunto maior chamado de jogos táticos. Conforme os autores, no rol de jogos táticos é comum se partir de jogos institucionalizados (pois que suas regras são oficiais e, por isso, reconhecidas ou possíveis de serem reconhecidas por todos), em direção a jogos mais simples e não institucionalizados, tendo em conta o ensino e a aprendizagem tanto desses jogos táticos institucionalizados quanto de comportamentos táticos (situacionais) e ações motoras (movimentos técnicos) em geral. Isto é, o rol de jogos táticos apresentado pelos autores parte de jogos táticos institucionalizados e abrange jogos táticos em geral, predesportivos, reduzidos, modificados etc., ou seja, jogos didáticos. Os jogos institucionalizados servem de norte para criação dos jogos didáticos que, por sua vez, servem para ajudar a aprendizagem dos jogos institucionalizados.

Tendo em conta que o rol de jogos táticos não institucionalizados é infinito, uma vez que podem ser criados e recriados por qualquer pessoa e em qualquer contexto (formal, informal, pedagógico etc.) e, ao mesmo tempo, que normalmente eles objetivam contribuir para a aprendizagem de um jogo tático institucionalizado ou, ao menos, para a aquisição de comportamentos táticos e habilidades técnicas necessárias às práticas desses jogos institucionalizados, este livro/coleção, como já foi esclarecido, debruça-se sobre os jogos táticos institucionalizados, que, por serem institucionalizados, são aqui chamados de jogos esportivos. Eles não são as únicas manifestações táticas de movimento humano e nem necessariamente mais importantes do que outras manifestações, mas comumente servem de norte para estas. Além disso, tanto os jogos apresentados pelos autores quanto o escopo deste livro/coleção restringem-se aos jogos intermediados por uma bola, um móbil (qualquer objeto sobre o qual centra-se o jogo e/ou é utilizado para se atingir um alvo), chegando-se à categoria de modalidades esportivas ou de jogos esportivos aqui chamada de jogos esportivos de móbil ou, em uma linguagem mais popular, jogos esportivos de bola. Outras categorias de jogos esportivos seriam modalidades esportivas com características semelhantes às dos jogos esportivos de bola, mas sem a presença do móbil, como, por exemplo, jogos esportivos de combate ou de perseguição. A discussão sobre as características dos jogos esportivos de bola, bem como apontamentos sobre sua diferenciação em relação a outras categorias de jogos esportivos, é realizada na sequência.

CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

Thorpe, Bunker e Almond (1986), Werner e Almond (1990), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), González (2006; 2017), Mitchell, Oslin e Griffin (2006), Rink (2006), Devís Devís e Peiró Velert (2010), Sadi (2010) ou González e Bracht (2012) não explicam o que seriam os jogos esportivos de bola, ou, ao menos, não explicam com profundidade, normalmente apenas associando ao aspecto tático e arrolando alguns jogos que comporiam essa categoria de modalidades esportivas.

Contudo, essa categoria não é e não pode ser definida somente pelo conjunto de exemplos que a compõem, mas sim por uma série de características que, somadas e organicamente integradas, a diferencia de outras modalidades (RAMÍREZ TORREALBA, 2013; CANAN, 2020a). A característica de interação entre adversários, embora seja proeminente na maioria dos jogos esportivos de bola, não é comum à sua totalidade e, como visto, não é exclusividade deles, pois abrange também as modalidades de combate. A caracterização dos jogos esportivos de bola enquanto uma categoria de modalidades esportivas e de jogos esportivos, dessa forma, demanda uma análise mais profunda.

Primeiramente deve-se levar em conta as características do próprio esporte. Assim, por óbvio, nenhuma prática não caracterizada como esporte enquadra-se no conceito de jogos esportivos de bola. Bayer (1994) lista um rol de características do que chama de jogos esportivos coletivos, nomeadas por ele como constantes, universais ou denominadores comuns: bola/móvil, terreno/espaço, um alvo/meta para atacar e outro para defender, companheiros, adversários e regras, conforme ilustrado no Quadro 1.



Quadro 1 – Constantes ou universais dos jogos esportivos coletivos

Móbil	Objeto de disputa do jogo, que pode variar de tamanho, peso, superfície e forma (frisbee, bola oval, peteca etc.).
Terreno	Espaço de jogo e seus subespaços (áreas, linhas etc.).
Regras	Normas que conferem ao jogo as suas características, determinando sua lógica interna.
Alvos	Objetivo do jogo. Há um alvo para atacar e um alvo para defender.
Companheiros	Jogadores da mesma equipe, que interagem a partir de movimentações e trocas de passes.
Adversários	Jogadores que exercem o antagonismo às movimentações e ações da outra equipe.

Fonte: Baseado em Bayer (1994)

Apesar de todos os jogos esportivos coletivos apresentarem esses elementos universais, nem todos os jogos esportivos de bola os apresentam. Ou seja, nem todo jogo esportivo de bola é necessariamente um jogo esportivo coletivo compreendido sob a acepção de Bayer (1994). A simples retirada do elemento “companheiros” desse conceito não é suficiente para que ele estenda-se a qualquer jogo esportivo de bola, incluindo aí os praticados individualmente (tênis, badminton, golfe etc.).

Basta uma reflexão não muito complexa: as características “regras”, “adversários” e “espaço” encontram-se em qualquer modalidade esportiva e

não apenas nos jogos esportivos de bola. Mesmo que o espaço seja variável, não estandardizado, como salienta Parlebas (2001) e é possível identificar em muitas modalidades de aventura (surfe, balonismo, corrida de orientação etc.), ainda assim, há um espaço ou tipo de espaço específico para cada modalidade. A característica de alvo/meta para atacar e/ou defender não se estende a todos os jogos esportivos de bola, tal como demonstra Canan (2020a) e como visto na classificação do TGFU (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990; MITCHELL; OSLIN; GRIFFIN, 2006; RINK, 2006; DEVÍS DEVÍS; PEIRÓ VELERT, 2010; SADI, 2010) e de González (2006) e González e Bracht (2012), que apresentam outros objetivos para se chegar ao resultado final do jogo.

É bem verdade que até pode ser possível estender a compreensão de “alvo” a qualquer objetivo a ser realizado com o objeto de disputa. Em jogos como o volleyball, field tennis ou baseball, por exemplo, o alvo seria um espaço da quadra não ocupado pelo adversário, ao passo que no rugby ou american football, o alvo principal seria a linha de fundo adversária. Almond (1986), em relação aos chamados jogos esportivos de invasão (ALMOND, 1986; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012), até os divide em jogos entre aqueles com alvo focal (focused target) e aqueles com alvo de linha final aberta (open end target).

Em contrapartida, essa aceção abrangente do que seria um alvo deve ser tomada com ressalvas. O jogador de volleyball ou field tennis não necessariamente tem um alvo a acertar, mas sim um objetivo de lançar a bola contra um espaço qualquer não defendido pelo adversário. Além de esse espaço variar de situação a situação, normalmente não é único (jogador de

volleyball, por exemplo, dependendo da situação, pode decidir entre bater para direita, para esquerda, sobre o bloqueador ou até mesmo contra sua mão, “explorando” o bloqueio). No baseball, o lançador não necessariamente tem o rebatedor como alvo, mas, ao contrário, ainda que precise obrigatoriamente lançar a bola em sua direção, busca evitar que ele rebata. Ou seja, o lançador busca evitar que a bola atinja o suposto alvo (taco). O rebatedor, por sua vez, embora até possa tentar direcionar a bola em direção a um espaço vazio, preocupa-se antes em acertá-la. Ao mesmo tempo, esse espaço vazio é variável como nos exemplos do volleyball e field tennis, o que também se aplica ao rugby e american football.

Pelo exposto, de que nem mesmo um alvo propriamente dito existe em todos os jogos, não há que se falar em um alvo para atacar e outro para defender. Mesmo em jogos que adotam um alvo propriamente dito para pontuação, nem sempre há um para atacar e outro para defender (no golf ou bowling, por exemplo, não há defesa; no basket 3x3 ou no circle rules football, por exemplo, há um único alvo, atacado ou defendido pela equipe conforme a situação do jogo).

Portanto, por mais que a maioria dos jogos esportivos de bola apresente ao menos um alvo e que até seja possível compreender que, uma vez que o jogador sempre tem em mente acertar o móbil em algum lugar (o que, sob uma perspectiva bastante abrangente, pode ser tratado como um alvo), mostra-se mais apropriado compreender-se que todos os jogos esportivos de bola têm objetivos, mas nem todos têm alvo. Assim, como a ideia de existência ou não de um alvo em muitos jogos perpassa por um processo interpretativo de cada pessoa, ele não é tratado como um dos elementos caracterizadores dos jogos esportivos de bola.

ELEMENTOS ESPECÍFICOS CARACTERIZADORES DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: O MÓBIL, POPULAR E SIMPLIFICADAMENTE TRATADO COMO “BOLA”

Dessa forma, dentre as características apresentadas por Bayer (1994) para os jogos esportivos coletivos, somente o elemento móbil aplica-se invariavelmente a todo o conjunto de jogos esportivos de bola, incluindo nele os individuais (RAMÍREZ TORREALBA, 2013; CANAN, 2020a). Importante reiterar que o termo “móbil” é utilizado para englobar qualquer objeto de disputa de qualquer jogo esportivo, indo além da bola e abrangendo os mais variados tamanhos e formatos, tais como discos, petecas, anéis, bolas ovais, bolas murchas, pinos, peles de carneiro, sacos de areia etc.

Contudo, assim como acontece em relação às características do esporte, as específicas dos jogos esportivos de bola não podem ser tomadas simplesmente pela etimologia da palavra, cabendo explicações necessárias. No caso do móbil, não é a sua simples presença que caracteriza os jogos esportivos de bola, mas sim o seu papel de principal elemento intermediador da relação e disputa entre os adversários e/ou da relação com um alvo predeterminado. Conseqüentemente, nos jogos esportivos de bola, o móbil é o elemento principal para definição de critérios de pontuação, vitória ou derrota. Nesse sentido, modalidades esportivas que utilizam algum móbil, mas em que ele não é o elemento principal de mediação entre os praticantes e/ou alvo não se enquadram como jogos esportivos. É o caso, por exemplo, da ginástica rítmica e dos lançamentos/arremesso do atletismo, em que não há relação entre os adversários e não há alvo.



ELEMENTOS ESPECÍFICOS CARACTERIZADORES DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: A ADAPTAÇÃO DO JOGADOR À SITUAÇÃO E CONSEQUENTE NECESSIDADE DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A segunda característica inerente a qualquer jogo esportivo de bola é a de adaptação tática ou adaptação situacional ou adaptação de decisão. Os jogos esportivos, como visto, são jogos táticos institucionalizados. Tática, grosso modo, significa ação em resposta a uma situação, intermediada por uma necessária interpretação da situação e tomada de decisão. A adaptação, assim, exige tomada de decisão e obrigatoriamente deve permitir liberdade de ação. Em todos os jogos esportivos, há uma necessária adaptação dos jogadores a cada situação de jogo, que se modifica, em maior ou menor medida, a cada momento. Como consequência, os jogadores precisam tomar decisões em relação a cada situação e, para que ofereçam uma resposta satisfatória, precisam ter liberdade de ação, ou seja, precisam ter um rol de possibilidades possíveis de ação (chamadas regras de ação) e não somente uma ação pré-estabelecida e padronizada.

A adaptação é gerada pela necessidade de resolução de problemas dentro do próprio jogo. Se a resposta para o problema identificado é a necessidade de adaptação, tem-se um jogo esportivo de bola. Se não há um problema tático a ser resolvido, não se tem um jogo esportivo de bola. Se a resposta para o problema identificado é o reinício do jogo e/ou retomada do padrão original, também não se tem um jogo esportivo de bola.

No basketball, rugby ou volleyball, por exemplo, em que há interação entre os adversários, ou seja, em que um pode interferir na ação do outro, há constantes problemas táticos a serem resolvidos, tais como: como ultrapassar o adversário; como se aproximar

do alvo; como evitar que o adversário pegue o móbil; como impedir o adversário de pontuar etc. No golf, os problemas táticos são relativos essencialmente às formas de se aproximar e/ou acertar o alvo, abarcando desde o taco a ser escolhido até a decisão entre aproximar a bola do alvo ou tentar acertá-lo, passar sobre ou pelo lado de um obstáculo, usar ou não a inclinação do campo etc. Não se trata de simplesmente tacar a bola, mas sim de decidir o que, por que e como fazê-lo a cada tacada. No bowling, embora em cada jogada inicial não haja necessariamente um problema tático a ser resolvido, bastando tentar derrubar todos os pinos, ele surge caso não sejam derrubados. Como apontam Mitchell, Oslin e Griffin (2006), ao restarem alguns pinos para segunda jogada, o jogador precisa decidir quais e como derrubar. Se, por exemplo, sobram dois pinos de um lado e um de outro, o jogador pode decidir entre derrubar os dois, derrubar o isolado, tentar tocar a bola na lateral de algum deles para que seja impulsionado contra os demais, conseqüentemente assumindo um risco maior de acertar somente um ou nenhum etc.

Nas modalidades esportivas de marca (GONZÁLEZ, 2006; 2017; GONZÁLEZ; BRACHT, 2021), por sua vez, ainda que utilizem um móbil, tais como os lançamentos/arremesso do atletismo, não há qualquer necessidade de adaptação. O praticante até pode decidir qual o movimento preferido a ser utilizado, mas isso não significa uma adaptação à situação e sim, simplesmente, uma preferência técnica determinada *a priori* (e isso sem perder de vista que há uma técnica considerada ideal, normalmente copiada por todos).

Nas modalidades esportivas estéticas ou técnico-combinatórias (GONZÁLEZ, 2006; GONZÁLEZ; BRACHT,

2021), da mesma forma, mesmo quando utilizam um móbil, como é o caso da ginástica rítmica, não há o elemento de adaptação. Ainda que a ginasta perca o controle do móbil (chamado de aparelho), sua recuperação não se trata de uma adaptação, pois não há continuidade em relação a uma nova configuração da situação. A ginasta simplesmente retoma o controle do móbil e volta ao exato local em que deveria estar naquele momento caso não o tivesse perdido. Não há um problema tático a ser resolvido. Não há uma continuação após a reconfiguração da atuação, mas sim uma retomada do padrão original, como se o erro não tivesse sido cometido.

No caso das modalidades esportivas de alvo (GONZÁLEZ, 2006; 2017; GONZÁLEZ; BRACHT, 2021), por sua vez, é possível se compreender que algumas caracterizam-se como jogos esportivos e outras não. Em exemplos como os já citados do golf ou bowling, além de outros, especialmente nos quais há interação entre adversários (bocce, curling etc.), os fatores adaptação e conseqüentemente problemas táticos, necessidade de tomada de decisão e liberdade de ação encontram-se presentes. Em contraposição, há modalidade cujo único objetivo é acertar um alvo e marcar mais pontos que o adversário, mas em que não há qualquer problema tático e/ou necessidade de adaptação, como é o caso do tiro com arco ou tiro esportivo, por exemplo. Por essa razão, percebe-se que algumas modalidades de alvo aproximam-se mais da lógica interna das modalidades de marca, de forma que nem todas as modalidades de alvo são jogos de alvo.

Pelo exposto, identifica-se que a necessidade de adaptação e o conseqüente surgimento de problemas

táticos são incidentes invariavelmente nas modalidades esportivas em que há interação entre adversários e/ou mudanças nas condições de conquista do objetivo. A interação entre adversários, como visto, significa que um adversário interfere diretamente sobre a ação do outro. Isso não significa necessariamente contato físico ou mesmo a possibilidade de tirar, roubar o móbil que se encontra em posse do adversário, mas sim, que a ação de um jogador influencia a dos demais, exigindo que se adaptem à nova configuração que o jogo assume (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Ou seja, a ação de um jogador faz com que os demais tenham que repensar suas próprias ações a cada momento e não somente repetir ações/movimentos pré-estabelecidos, como acontece na ginástica ou no atletismo, por exemplo. Dessa forma, uma vez que há interação e que as ações não são pré-estabelecidas, os jogadores têm liberdade de escolha de suas ações, em resposta às situações do jogo. Essa influência recíproca ocorre mesmo nos jogos esportivos menos dinâmicos, em que os jogadores têm tempo para analisar cuidadosamente a situação e tomar a melhor decisão a seu respeito, como na bocce ou no curling, por exemplo.

A mudança nas condições de conquista do objetivo, diferentemente da interação entre adversários, incide em todos os jogos esportivos. Na maioria deles, é determinada principalmente pela interação com o adversário, mas em alguns deles é oriunda da modificação no próprio alvo ou da situação do móbil em relação ao alvo. No bowling, como já visto, o alvo pode se modificar entre as jogadas, ao passo que no golf o que muda é a situação da bola em relação ao alvo. Ou seja, ao passo que em jogos como o basketball, grass hockey, tem handball, bocce, curling etc.,

a própria atuação do adversário cria constrangimentos para que o jogador atinja o objetivo do jogo, em jogos como o bowling ou golf não há interação entre adversários, mas, ao mesmo tempo, não é suficiente simplesmente repetir ações/movimentos pré-estabelecidos, pois a cada jogada o jogo apresenta um novo desafio, uma nova configuração.

Nos jogos esportivos de bola, assim, o jogo determina a ação do jogador é não o jogador as ações do jogo. É claro que é o jogador quem decide e age, mas essa decisão e ação são sempre condicionadas pelas necessidades do jogo, sob pena do jogador, caso não as leve em consideração, tomar decisões e realizar ações incompatíveis com o próprio jogo, ou seja, um antijogo. Ao mesmo tempo, isso não significa afirmar que as decisões são sempre certas e que as ações são sempre bem executadas, mas sim, afirmar que é natural que, certas ou erradas, bem ou mal executadas, são sempre em resposta às situações, aos problemas apresentados pelo próprio jogo.

Importante destacar que, como ensina Parlebas (2001), modalidades esportivas realizadas em ambientes naturais não estandardizados também apresentam problemas táticos e exigem adaptação e decisão e permitem liberdade de ação. Contudo, esses problemas são determinados pela interação com o próprio meio e não com os adversários ou alvo (um velejador, por exemplo, precisa adaptar-se às mudanças nas correntes marítimas e aéreas, adaptando suas decisões e ações a cada momento). Ao mesmo tempo, carece a essas modalidades, o elemento móbil, diferenciando-as também por isso, dos jogos esportivos de bola. A presença da necessidade de adaptação é identificada, ainda, em outros tipos de jogos esportivos, como os

de combate ou perseguição, que serão apresentados adiante. Contudo, assim como no caso das modalidades esportivas realizadas em ambientes naturais, lhes falta o elemento móbil.

Isso tudo não significa que o componente “adaptação” não possa estar presente em alguma medida em outros tipos de modalidades esportivas, como, por exemplo, no que González (2017) chama de esportes de translação, que são modalidades esportivas marca, mas com a particularidade de que um adversário pode gerar constrangimentos ao outro, como no caso de um ciclista de velocidade ou piloto de automobilismo que é cercado pelos adversários e precisa adaptar sua velocidade e posição para tentar sair da “armadilha”, por exemplo. Além dessas modalidades esportivas de translação, são identificadas necessidades de adaptação em outros casos, como o de um patinador que faz uma curva mais aberta do que gostaria e precisa retomar a posição original; um corredor de fundo que percebe um adversário o ultrapassando e, para evitar, acelera mais do que havia planejado para aquele momento; a ginasta que perde o controle do móbil e precisa o recuperar para retomar o padrão original da série de apresentação, o que, se não é necessariamente um problema tático a ser resolvido, não deixa de exigir uma adaptação para que a retomada seja do ponto correto etc.

Porém, nessas modalidades a necessidade de adaptação é menos presente do que nos jogos esportivos de bola e, embora não possa ser ignorada, não é elemento determinante da sua caracterização e dos respectivos processos de ensino-aprendizagem-treinamento.



ELEMENTOS ESPECÍFICOS CARACTERIZADORES DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: O LÚDICO, O ESPÍRITO DO JOGO

A última característica que, em somatório às demais, diferencia os jogos esportivos de outras modalidades esportivas, é o caráter lúdico, eminentemente notabilizado pelo uso espontâneo do verbo “jogar” para se referir à sua prática (BAYER, 1994; RAMÍREZ TORREALBA, 2013; CANAN, 2020a). Embora o lúdico seja um fenômeno impreciso, variável de pessoa para pessoa, inegavelmente está relacionado ao prazer, à satisfação que a prática proporciona por si mesma, independentemente de algum outro tipo de recompensa (CAGIGAL, 1957; CAILLOIS, 1990; COCA, 1993; GARCÍA BLANCO, 1995; 2006; HUIZINGA, 2000; BETRÁN, 2001; PARLEBAS, 2001; FREIRE, 2005; VENÂNCIO; FREIRE, 2005; RETONDAR, 2013). Como apontam os autores, trata-se do chamado “espírito do jogo”, da incorporação de um estado de arrebatamento que envolve o jogador a ponto dele concentrar-se e dedicar-se, naquele momento, apenas ao jogo, ausentando-se da “vida real”, dos pensamentos, problemas, obrigações e afazeres cotidianos que não dizem respeito ao próprio ato de jogar. Além disso, o caráter histórico, cultural e/ou social não pode ser desprezado. O fato de a sociedade chamar uma prática motriz de “jogo” indica, por si só, que ela, de alguma maneira, é um jogo, mesmo que essa mesma sociedade não necessariamente saiba explicar as razões para tal (VENÂNCIO; FREIRE, 2005).

Fala-se naturalmente em jogar basketball, jogar field tennis, jogar bowling etc., mas não se fala em jogar atletismo, jogar ginástica, jogar judô, jogar tiro com arco, jogar iatismo etc. Obviamente que a denominação de “jogo” não pode ser adota como uma característica dos jogos esportivos de bola pelo simples fato de a sociedade

assim chamá-los, mas não pode se desconsiderar este fator como um dos contribuintes para tal.

Além dessa premissa histórico-cultural, o caráter lúdico dos jogos esportivos de bola exemplificado pelo verbo “jogar” parece ser determinado eminentemente tanto pela necessidade de resolução de problemas táticos quanto pela relação do jogador com o móbil, ou seja, pela associação de cada jogo esportivo de bola ao ato de brincar com o móbil ou por meio do móbil, como identificou Scaglia (2011) em relação à família de jogos de bola com os pés. Esses jogos, assim como os jogos esportivos de bola em geral, acabam confluindo o jogo no sentido de brincadeira espontânea com o jogo no sentido de esporte. Ou, sob os pressupostos de Caillois (1990), o ludus (regramento, padronização) com a paidia (liberdade, criatividade).

Como coloca Scaglia (2011), são brincadeiras que viram jogo, que viram esporte, que viram brincadeira. Existe competição, regras e institucionalização, mas, ao mesmo tempo, liberdade, alegria, improvisação, desafio, lúdico, que se confluem em uma espiral sem fim. Os desafios de cada jogo, que conseqüentemente conferem a ele atratividade, diversão, prazer, são proporcionados, antes de tudo, pelo próprio móbil e depois pelos seus demais elementos componentes (companheiros, adversários, objetivos etc.). Isso não significa que outras modalidades esportivas não possam apresentar-se lúdicas em determinados contextos, mas tão somente que este caráter lúdico, especialmente em decorrência do contato com o móbil e os desafios que ela impõe, de ordem técnica ou tática, além da liberdade de tomada de decisões, mostra-se presente com mais incidência nos jogos esportivos de bola.



CONCEITO DE JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA E DIFERENÇAS EM RELAÇÃO A OUTROS TIPOS POSSÍVEIS DE JOGOS ESPORTIVOS

Dessa forma, chega-se à compreensão (que não se pretende definitiva, perfeita ou ideal, mas que serve ao menos aos fins do presente livro/coleção), de que os jogos esportivos de bola são práticas que apresentam simultânea e integradamente as características de ação motriz, competição, regramento oficial, institucionalização, presença de um móbil, problemas táticos (situacionais) a serem resolvidos (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. Faltando uma dessas características (exceto no caso da interação entre adversários que não incide em alguns poucos jogos), a prática não se enquadra na categoria de jogos esportivos de bola.

A partir da busca pela catalogação, compreensão e descrição dos jogos esportivos de bola em espécie realizada para construção desse livro/competição, identificou-se que existem modalidades esportivas parecidas, mas não idênticas aos jogos esportivos de bola. Por conta das semelhanças, optou-se por classificar essas modalidades em conjunto aos jogos esportivos de bola, como uma categoria maior, denominada jogos esportivos. São exemplos as categorias que aqui se denominou jogos esportivos de combate, jogos esportivos de perseguição, jogos esportivos de simulacro e jogos esportivos estético-combinatórios. Embora não sejam objeto de análise do presente livro/coleção, como essas categorias de jogos esportivos emergiram a partir da tentativa de compreensão dos jogos esportivos de bola

e de sua catalogação, merecem uma breve explicação, podendo, inclusive, se tornar tema para pesquisas, aprofundamentos e publicações subseqüentes.

Os jogos esportivos de combate não se centram em um móbil, mas em alguma forma de atingir ou subjugar os adversários. Não são modalidades de combate propriamente ditas, porque apresentam o componente lúdico, determinado por alguma forma de pontuação ou dinâmica de ação que não simplesmente atingir ou subjugar o adversário. O combate em si acontece no formato corpo a corpo, por meio de implementos ou a partir de projéteis.

Todas as características dos jogos esportivos de bola são identificadas, exceto o móbil. São exemplos o kabaddi, bo taoshi, combat juggling, paintball (speedball, woodsball e scenario), airsoft, yukigassen, archety tag, jereed, makura-nage, tug of war, entre outros possíveis. Jogos como combaton e jugger, por apresentarem marcantes elementos de combate (golpes corpo a corpo no primeiro e implementos de combate no segundo), podem também ser compreendidos como jogos de combate, mas como têm o móbil como elemento intermediador da disputa entre os adversários e também responsável pela pontuação, podem, ao mesmo tempo, ser entendidos como jogos esportivos de bola.

Jogos como rugby, american football, australian football, entre outros similares, apesar de possibilitarem um contato físico intenso, não permitem golpes próprios de modalidades esportivas de combate, mas, sim, disputas físicas de móbil e/ou posição e, por isso, não devem ser tratados como jogos de combate. Atingir ou subjugar o adversário não é um objetivo, mas sim uma possibilidade de ação aos jogadores em busca impedir

o deslocamento do jogador com o móbil. Jogos como o dodgeball ou contrataque, embora se assemelhem aos jogos esportivos de combate no sentido de ter como objetivo atingir o adversário, diferenciam-se deles no que diz respeito ao uso de um móbil propriamente dito e à possibilidade dele ser pego pelo adversário. Em outras palavras, apesar do objetivo de acertar o móbil no adversário, permitem sua troca entre os jogadores de ambas as equipes e não simulam uma situação de combate armado como acontece no paintball (atinge-se o adversário com projéteis de tinta disparados por uma arma equivalente às de fogo) ou no yukigassen (atinge-se o adversário com bolas de neve que se desfazem após o contato), por exemplo.

Os jogos esportivos de perseguição não são jogos esportivos de bola porque, embora apresentem a maioria das características de jogos esportivos, lhes falta o elemento móbil, assim como acontece nos jogos esportivos de combate. Como o próprio nome já diz, centram-se em torno da ação de um (ou mais) jogador perseguir ou tentar impedir a passagem de um (ou mais) adversário, tendo que tocá-lo ou pará-lo. São exemplos, o roller derby, kho, world chase tag, atya patya, entre outros possíveis.

Os aqui chamados jogos de simulacro não devem ser confundidos com os jogos da categoria mimicry apresentados por Caillois (1990). Para o autor, que não se debruça sobre o estudo do que aqui está se denominando jogos esportivos, mas sim sobre o estudo do fenômeno social do jogo de maneira geral, a categoria mimicry diz respeito a brincadeiras de imitação, ao teatro, à representação. A categoria de jogos esportivos de simulacro aqui apresentada, por sua vez, diz respeito

a jogos semelhantes aos esportivos, com todas suas características, mas cuja prática motriz não incide no móbil propriamente dito e sim em um aparato de controle sobre um simulacro de jogador, que, por sua vez, manipula o móbil.

A habilidade exigida do jogador não é a de manipulação do móbil, mas sim de manipulação do aparato de controle do simulacro. Ou seja, o jogador é externo ao jogo esportivo, que é simulado. Quem joga o jogo esportivo é o simulacro, enquanto o jogador joga, na verdade, o jogo simulado. São exemplos, o futebol de botão (sport table football, futebol de mesa, entre outras denominações possíveis), pebolim (table soccer, pimbolim, futebol de mesa, totó, matraquilhos, matrecos, entre outras denominações possíveis) e jogos esportivos eletrônicos ou e-esportes.

No futebol de botão, o jogador manipula a palheta ou mesmo o próprio simulacro, que, por sua vez, manipula a bola e interage com os demais simulacros; no pebolim, o jogador manipula as manoplas que, por sua vez, manipulam os simulacros que manipulam a bola; nos jogos eletrônicos, o jogador manipula o controle (joystick) que manipula os simulacros, que, então, manipulam a bola. Em todos os casos, é exigida certa habilidade motriz do praticante, mas não é a habilidade para jogar o jogo esportivo em si e sim para manipular o elemento intermediário (palheta, manopla, joystick etc.), jogando o jogo de simulacro.

Os jogos esportivos técnico-combinatórios, tratados por Canan (2020a) como jogos de pontuação por quantidade ou qualidade de toques no móbil, por sua vez, carecem das características de problema tático, adaptação, tomada de decisão e liberdade de ação. Apesar de centrarem-se sobre

um móbil e apresentaram o aspecto lúdico de brincadeira com o móbil, têm sua pontuação determinada por uma arbitragem que julga uma apresentação com movimentos preconcebidos, padronizados. São modalidades esportivas de caráter semelhante ao que se identifica nas estéticas ou técnico-combinatórias apresentadas por González (2006) e González e Bracht (2012) (daí a denominação de jogos esportivos estético-combinatórios), em que o praticante realiza uma apresentação com componentes técnicos, acrobáticos e estéticos específicos (alguns mais e outros menos incidentes em cada modalidade), julgados e pontuados por árbitros.

Ou seja, existem rotinas de apresentação pré-estabelecidas, ensaiadas e sempre que o jogador perde o controle do móbil, basta recuperá-lo e continuar do ponto em que parou, não precisando se adaptar a uma nova configuração. Não há um problema tático a ser resolvido, mas sim a retomada do padrão original, como já foi explicado em relação à ginástica rítmica. Mesmo no caso dos jogos em que o jogador tenta realizar a maior quantidade possível de toques no móbil dentro de determinado tempo, há padrões técnicos exigidos e qualquer desvio desse padrão não é contado como um toque. Se o jogador perde o controle do móbil, não precisa resolver algum problema tático, adaptativo, mas, sim, simplesmente retomar a apresentação (e contagem de toques, se for o caso).

Diferentemente da ginástica rítmica, em que o móbil é manipulado, segurado pela ginasta (ainda que precise se manter em constante movimento e que deva, em algum momento, ser lançado e retomado), nos jogos esportivos técnico-combinatórios, ele deve ser mantido no ar por meio de toques, não podendo ser apreendido. O desafio

sequencial de toques e retomadas e as consequentes pequenas nuances de adaptação de movimentos (mas não de decisões) para manutenção do controle do móbil é o que eminentemente confere o caráter lúdico a esses jogos.

Dessa forma, ao passo que podem ser considerados uma subcategoria das modalidades esportivas estéticas ou técnico-combinatórias, podem também ser considerados uma subcategoria dos jogos esportivos. São exemplos, o speedball solo relay, speedball super solo e algumas variantes do frescobol, em relação à quantidade de toques no móbil (sem perder de vista padrões mínimos de qualidade), e os jogos estilo hacky sack (jogos de embaixadinhas, malabarismos com o móbil, especialmente com os pés), como o freestyle football, freestyle footbag, doublés footbag e freestyle jianzi/shuttlecock/jegichagi, além de outras modalidades de frescobol, no que diz respeito à qualidade de toques no móbil. Padrões acrobáticos e estéticos (inclusive, muitas vezes, com música de acompanhamento) são exigidos em maior ou menor medida em cada um.

Reconhece-se que, além da necessidade desses jogos esportivos precisarem passar por um processo mais profundo de análise, há uma linha bastante tênue entre as fronteiras do que pode ser considerado como um jogo esportivo e do que não, e do que pode ser considerado como um jogo esportivo de bola e do que não. Seja como for, optou-se aqui por tentar compreender os jogos esportivos de bola, normalmente listados na literatura sob a denominação de jogos táticos (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990; MITCHELL, OSLIN E GRIFFIN, 2006; SADI, 2010) e suas subcategorias. Assim como os jogos esportivos representam um subgrupo dentro das modalidades esportivas em



geral e os jogos esportivos de bola mostram-se como um subgrupo dentro dos jogos esportivos, os próprios jogos esportivos de bola apresentam também os seus subgrupos, as suas subcategorias.

CATEGORIAS DE JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

A utilização de categorias ou sistemas de classificação dos jogos esportivos de bola, como adverte Canan (2020), apresenta duas razões principais: uma voltada à compreensão dos jogos, pela qual o conhecimento de um contribui para o conhecimento do outro, além da identificação de elementos comuns entre eles; e outra voltada ao aspecto didático, especialmente interessante e importante para a área da Educação Física e, principalmente, da educação física escolar.

Como dirime a própria Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), documento norteador na educação formal brasileira, bem como o modelo curricular do Teaching Games for Understanding (TGFU) (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986), utilizado no contexto britânico e difundido internacionalmente, a educação física escolar prima pela generalização e diversificação de conteúdos, vivências e experiências aos alunos, em detrimento da especialização e seleção arbitrária por parte de cada professor.

Se, por um lado, há vários conteúdos a serem apresentados e ensinados aos alunos e, por outro, é praticamente impossível que todos sejam trabalhados pelo professor, há um caminho intermediário a partir da ideia de categorização. Em vez de conhecer muito e especializar-se em poucas determinadas práticas, ao aluno é oportunizado o conhecimento e vivência de

várias práticas diversificadas, muitas das quais com características comuns (ALMOND, 1986; ELLIS apud ALMOND, 1986).

Embora cada jogo esportivo somente possa ser compreendido por completo a partir de sua análise individual, sua conjugação em categorias contribui para que se reconheçam similaridades e, conseqüentemente, elementos transferíveis entre cada um, em termos de regras, comportamentos táticos e habilidades motoras/ações técnicas. Ou seja, conhecer e praticar um jogo pode contribuir para a qualidade do conhecimento e prática de outros jogos e para a ampliação do repertório motor e situacional (tático) em geral.

Parte-se do pressuposto que a pessoa que conhece e pratica vários jogos tem facilidade para praticar muitos outros, a partir do que Parlebas (2001), Bayer (1994), Mitchell, Oslin e Griffin (2006) e Rink (2006) chamam de transferibilidade ou *transfet* ou transferência de aprendizagem. A pessoa deixa de ser uma especialista e passa a ser uma generalista, o que não impede e, ao contrário, contribui para que ela possa especializar-se em determinado jogo ou outra modalidade esportiva ou prática física em algum determinado momento. Esse mesmo pressuposto é corroborado por Greco e Benda (1998a), Krüger e Roth (2002), Roth, Memmert e Schubert (2016) e Roth, Kröger e Memmert (2017), ao defenderem com ênfase a generalização e maximização de experiências motoras/situacionais ao longo da infância, garantindo condições para que o indivíduo insira-se com qualidade em qualquer prática física/motriz que preferir em faixas etárias subsequentes ou mesmo para que cumpra com qualidade as demandas físicas/motrizas cotidianas.

Como aponta Parlebas (2001), a generalização de experiências contribui para o desenvolvimento da psicomotricidade, sociomotricidade e sensomotricidade, em linhas gerais, respectivamente, autoconhecimento e competência para realização dos próprios movimentos, competência para se movimentar em conjunto a outras pessoas e competência para se movimentar em relação ao meio e objetos diversos. No caso específico dos jogos esportivos, assim, um maior repertório de conhecimento, motor e situacional (tático) pode contribuir para uma maior qualidade de prática em geral, ampliando a gama de decisões a serem tomadas e ações a serem executadas pelo jogador.

Várias são as possibilidades de divisão dos jogos esportivos de bola em categorias. É importante não perder de vista que, quanto mais abrangente a categoria, mais diferenças possíveis entre os jogos são encontradas. Daí a importância de uma categorização que consiga ser mais específica e abranja práticas semelhantes conforme critérios lógicos que permitam, de fato, uma aproximação. Em sentido contrário ao afirmado no início do parágrafo, quanto mais específica uma categoria, mais semelhanças possíveis entre os jogos são encontradas. Reitera-se, contudo que categorizar (com maior ou menor especificidade) significa, de qualquer forma, generalizar, sendo a individualidade encontrada exclusivamente quando analisado cada jogo esportivo de bola por si só.

A categorização de modalidades esportivas possivelmente mais difundida é a popular e tradicional é que as separa entre coletivas e individuais. Essa divisão, contudo, é pouco funcional, pois agrega muitas modalidades com significativas diferenças. Por exemplo, basketball encontra-se na mesma categoria de ginástica

rítmica de conjunto, ao passo que field tennis encontra-se na mesma categoria que 100 metros rasos do atletismo. No primeiro caso, “esportes coletivos” e, no segundo, “esportes individuais”. Em ambos, têm-se práticas muito distintas englobadas por uma mesma categoria.

Se o universo for restrito exclusivamente aos jogos esportivos de bola (que já são em si, como visto, uma grande categoria dentre as modalidades esportivas em geral), volleyball, basketball e baseball, por exemplo, que são jogos muito diferentes em termos de lógica interna, estariam agrupados na mesma categoria de “esportes coletivos”. Field tennis, bocce e golf, por exemplo, que também apresentam lógicas internas muito distintas, estariam conjugados na categoria de “esportes individuais”.

Parlebas (2001), em contrapartida a essa categorização tradicionais, apresenta um sistema de classificação das práticas motrizes (e não somente dos jogos esportivos) que leva em consideração as relações do praticante com os demais e com o meio. Por essa perspectiva, identifica as categorias de práticas: psicomotrizes, em que o praticante atua solitariamente, sem interação com companheiros e adversários (atletismo, por exemplo); sociomotrizes de cooperação, em que o praticante interage com companheiros, mas não com adversários (ginástica rítmica de conjunto, por exemplo); sociomotrizes de oposição, em que o praticante interage com o adversário, mas não com companheiros (field tennis individual, por exemplo); sociomotrizes de cooperação e oposição, em que o praticante interage com companheiros e adversários (basketball, por exemplo); e todas elas podendo ser praticadas em ambiente standardizado ou não

estandardizado. Essa classificação, embora avance em relação à anterior (coletivos e individuais), ainda mostra-se bastante abrangente, pois continua agrupando práticas muito distintas, valendo os mesmos exemplos citados no parágrafo acima (volleyball, basketball e baseball em uma mesma categoria, por exemplo).

Hernández Moreno (2005), avançando em relação à classificação apresentada por Parlebas (2001) e particularmente preocupando-se com a compreensão dos jogos esportivos de bola, acrescenta os critérios de ocupação do espaço, que pode ser comum (adversários ocupam o mesmo espaço do campo) ou separado (cada adversário ocupa um espaço específico do campo), e forma de participação/intervenção sobre o móbil, que pode ser simultânea (os jogadores podem intervir sobre o móbil que está em posse do adversário) ou alternada (os jogadores devem aguardar o móbil ser devolvido pelo adversário). Essa classificação, embora já mais específica que a de Parlebas (2001), ainda agrega alguns jogos com características bastante distintas, como o volleyball e o baseball, por exemplo (contracomunicação motriz com cooperação e oposição, espaço separado e participação alternada).

Almond (1986), por sua vez, apresenta uma classificação que leva em consideração a dinâmica funcional, a lógica interna dos jogos esportivos de bola, conjugando-os primeiramente conforme o que denomina de problemas a serem resolvidos pelos jogadores ao longo do jogo, e secundariamente conforme aspectos técnico/motores. Não leva em consideração critérios preconcebidos de espaço, interação etc., mas sim critérios de semelhantes em relação à dinâmica de ação, principalmente determinada pelos objetivos dos

jogadores dentro dos jogos. Nessa lógica, apresenta as categorias de jogos de invasão (com mão; com pés; com taco; com alvo centrado; com alvo de extremidades abertas); de rede e parede (rede e raquete; rede e mão; e parede); de campo e pontuação por corridas; e de alvo.

Ellis (1983 apud ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990) apresenta categorias semelhantes, dividindo os jogos esportivos de bola nas categorias de jogos de território (de meta e de linha); de quadra (quadra dividida e quadra compartilhada), de campo (em formato disperso e em formato oval); e de alvo (com oposição e sem oposição).

Ambas as classificações (Almond e Ellis) são semelhantes entre si e também à apresentada anteriormente, baseadas em González (2006) e González e Bracht (2012), e reiteradas por autores como Gréhaigne, Richard e Griffin (2005), Devís Devís e Peiró Velert (2010) e Sadi (2010), mostrando-se bastante específicas. Contudo, acabam também apresentando problemas, uma vez que alguns jogos não se enquadram em qualquer delas, como apresenta Canan (2020a).

No jogo esportivo de bola dodgeball, por exemplo, a quadra é separada, mas o objetivo não é lançar a bola contra a quadra adversária e/ou impedir que o adversário consiga devolver a bola, mas sim, acertar o adversário com a bola. No jogo esportivo de bola over the line, o objetivo é rebater a bola com o taco, para que não seja apanhada pelos adversários, porém não é necessário correr até determinado local para pontuar. No jogo esportivo de bola kin-ball, os adversários ocupam o mesmo espaço de jogo, mas devem aguardar a equipe em posse de bola lançá-la em alguma direção, tentando impedir que toque duas vezes ao solo. Ou seja, a

dinâmica de ação é dos chamados jogos de rede e parede, no entanto sem a existência de uma rede ou parede intermediando o contato do móbil pelos adversários. Esses exemplos de jogos, portanto, não se enquadram, respectivamente, nas categorias de jogos de rede/parede/quadra dividida ou de campo e taco, se levadas em conta as características atribuídas a elas por Almond (1986), Ellis (1983 apud ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990), González (2006), González e Bracht (2012) e os autores que as reiteram.

Canan (2020a), que cita outros exemplos de jogos esportivos que dificilmente enquadram-se nas categorias citadas, sugere, partindo de pressupostos das classificações anteriormente apresentadas, um primeiro esboço para uma reclassificação que busca ser ao mesmo tempo abrangente e específica. O autor apresenta categorias e subcategorias de jogos, dividindo-os em:

- jogos com interação entre adversários, de território e progressão com móbil, subdivididos em: de invasão de território (pontuação principal por alvo ou meta; pontuação principal por chegada à determinada área); de território comum (com apenas um alvo ou meta; com múltiplos alvos ou metas);
- jogos com interação entre adversários, de troca de móbil, subdivididos em: pontuação pela não devolução do móbil, em quadra dividida por rede (exclusiva ou predominantemente com as mãos; exclusiva ou predominantemente com os pés; exclusiva ou predominantemente com implemento, como raquete, taco, palmar, etc.); pontuação pela não devolução do móbil, em quadra dividida por linha ou área (exclusiva ou predominantemente com as mãos; exclusiva ou predominantemente com implemento, como raquete,

taco etc.); pontuação pela não devolução do móbil, em quadra comum com parede frontal (exclusiva ou predominantemente com as mãos; exclusiva ou predominantemente com implemento, como raquete, taco etc.); pontuação pela não devolução do móbil, em quadra comum sem parede frontal (exclusiva ou predominantemente com as mãos; exclusiva ou predominantemente com implemento, como raquete, taco etc.); pontuação pelo acerto do móbil no adversário;

- jogos com interação entre adversários, de rebatida e apanhadura do móbil, subdivididos em: pontuação por corridas por bases; pontuação por corridas de ida e volta; sem corrida;
- jogos meramente de precisão ou alvo, subdivididos em: com interação entre os adversários (de campo, quadra ou pista; de mesa); sem interação entre os adversários (de campo, quadra ou pista);
- jogos sem interação entre adversários, de pontuação por quantidade e/ou qualidade de toques no móbil, subdivididos em: coletivos; individuais.

A classificação apresentada pelo autor, contudo, mostrou-se pouco padronizada e, portanto, complexa. Além disso, assim como os demais autores, não fez diferenciação entre as modalidades esportivas de alvo que podem ser compreendidas como jogos esportivos e as que não podem, em razão do critério de existência de problemas táticos e adaptação, aqui utilizado para caracterização dos jogos esportivos de bola. Ao mesmo tempo, o autor tratou o que chamou de jogos de pontuação por quantidade e/ou qualidade de toques no móbil como uma das categorias de jogos esportivos de bola, o que parece inadequado, pois, como já explicado, não apresentam problemas táticos a serem resolvidos,

mas sim o cumprimento de uma rotina pré-estabelecida de apresentação. São aqui entendidos enquanto jogos esportivos técnico-combinatórios, como já apresentado.

Tendo em conta as classificações apresentadas e suas respectivas qualidades e fragilidades, somadas às reflexões já apresentadas e ao conhecimento levantado a partir da coleta de dados empíricos relativos aos jogos esportivos de bola em espécie, que serão apresentados e descritos nos volumes oportunos desta coleção, e sem perder de vista que a diversidade de jogos esportivos é tão extensa que é bastante possível que algum deles escape de alguma maneira a qualquer categorização que se pretende minimamente específica, propõe-se no presente material uma releitura de classificação dos jogos esportivos de bola a partir dos seguintes critérios:

CRITÉRIOS PARA CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: FORMA DE INTERAÇÃO ENTRE OS ADVERSÁRIOS EM RELAÇÃO AO MÓBIL

Esse critério assemelha-se ao de participação sobre o móbil apresentado por Hernández Moreno (2005) e não diz respeito à forma de manipulação do móbil, mas sim à forma como ele determina a interação entre os adversários, a forma como ele intermedia a relação entre os adversários. Neste cômputo é possível identificar, dentro dos jogos esportivos de bola, as quatro categorias de práticas motrizes apontadas por Parlebas (2001): psicomotrizes (sem interação entre companheiros e adversários, como golf ou bowling); sociomotrizes de oposição (com interação entre adversários, mas não com companheiros, como field tennis ou squash, ambos na modalidades simples/individual); sociomotrizes de cooperação e oposição (com interação entre companheiros e adversários, como basketball ou

volleyball) e sociomotrizes de cooperação (com interação entre companheiros, mas não com adversários, como o hoop takraw ou o kanjam). Neste último caso, tratam-se de jogos de alvo em que companheiros cooperam diretamente a partir de passes para o acerto do alvo. Diferentemente deles, há jogos sociomotrizes de cooperação, como frescobol ou doubles footbag, que se pautam em rotinas de ações avaliadas por árbitros e não na resolução de problemas táticos, característica que faz com que sejam compreendidos como jogos esportivos técnico-combinatórios e não jogos esportivos de bola.

Essa categorização de Parlebas (2021), contudo, como já salientado, apesar de abranger qualquer prática motriz e, conseqüentemente, qualquer jogo esportivo, os diferencia apenas parcialmente, demandando maior especificidade. A ideia de utilizar a relação entre adversários intermediada pelo móbil não significa que eles não podem se relacionar também sem o móbil (quando um defensor marca um atacante que não está em posse do móbil, por exemplo), mas a própria natureza dos jogos esportivos de bola, como visto, gira prioritariamente em torno do móbil. Dessa forma, para autoafirmação ou integração de um jogo em relação ao outro, a forma como o móbil intermedia a interação entre os adversários mostra-se como um critério inicial indispensável. Nesse sentido, são identificadas as mesmas categorias apresentadas por Almond (1986), Ellis (1983 apud ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990), González (2006) e González e Bracht (2012), mas renomeadas levando em consideração esse critério de interação e não o espaço ocupado pelos jogadores. Surgem, assim, as categorias de jogos de disputa de bola, jogos de troca de bola, jogos de rebatida e jogos de alvo.

O elemento comum aos até então chamados jogos de invasão ou territoriais (ALMOND, 1986; ELLIS, 1983 apud ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990; GONZÁLEZ, 2006; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012) não é a ocupação do espaço em si, mas, nos termos de Hernández Moreno (2005), a própria possibilidade de intervenção simultânea sobre o móbil, de forma que um adversário pode tirá-la, roubá-la ou interceptá-la do outro, ou seja, pode disputar o móbil. É comum que cada equipe tenha um alvo/meta (acertar um cesto ou ultrapassar a linha de fundo, por exemplo) para atacar e outro para defender, havendo necessidade do ataque se aproximar dele para adquirir maiores chances de acertá-lo e, correspondentemente, necessidade da defesa tentar evitar essa progressão e finalização. Para tanto, ambas as equipes podem intervir simultaneamente sobre o móbil, ou seja, uma equipe pode constranger, em maior ou menor medida, a posse do móbil da outra.

Contudo, embora comum, não há um alvo para atacar e outro para defender e uma divisão entre meias quadras em todos os jogos dessa categoria, de forma que nem sempre há característica de invasão do território alheio. O termo “invasão”, assim, deixa de ser utilizado porque existem jogos esportivos de bola com características de disputa do móbil e busca por chegar com ele ou lançá-lo a uma meta em que o campo é comum, não havendo meia quadra de ataque ou defesa. É o caso do basquete 3x3 (um único alvo em uma única quadra compartilhada por ambas as equipes) ou do kronum (vários alvos possíveis de serem atacados e defendidos por qualquer equipe a qualquer momento), por exemplo.

Ao mesmo tempo, existem jogos de troca de móbil, em que uma equipe avança em direção ao campo da outra (pallapugno ou ritinis, por exemplo) ou divide o espaço com a outra (squash ou kin-ball, por exemplo), de forma que a invasão do meio-campo adversário ou ocupação simultânea de um mesmo campo não é prerrogativa exclusiva dos jogos de disputa de móbil.

O termo “territoriais”, da mesma forma, deixa de ser utilizado porque, além de, grosso modo, ser possível compreender que todos os jogos são praticados em um território (um espaço, um terreno), a própria ideia de ganho de território para chegar à meta é relativizada em muitos deles, seja porque não há um meio-campo de ataque e outro de defesa, seja porque existem áreas e regras de limitação do uso desse território, muitas vezes até mais restritivas que em alguns jogos de outras categorias. Além disso, em jogos de rebatida em que o rebatedor e sua equipe precisam chegar até determinadas áreas antes dos adversários, também se identifica a ideia de conquista de território. Disso resulta que a disputa de móbil é a única característica presente nessa categoria de jogos e não nas demais, determinando sua dinâmica funcional. Os principais problemas táticos a serem resolvidos para o ataque e a defesa seriam, respectivamente: como chegar ao alvo/meta sem que o adversário recupere a posse do móbil? Como reaver a posse do móbil para poder ter a oportunidade de pontuar?

Nos jogos de troca de bola, da mesma forma, o espaço e sua forma de ocupação deixam de ser o principal elemento definidor da categoria, cedendo lugar à forma de relação dos adversários com o móbil, que é de troca. A terminologia de “participação alternada” utilizada por Hernández Moreno (2005) apresenta-se problemática

porque não é apenas na categoria de jogos de troca de bola em que os jogadores participam alternadamente das ações em relação ao móbil, que acontece também em jogos de rebatida e jogos de alvo. Ou seja, em nenhuma dessas categorias há a possibilidade de disputa do móbil, sendo sempre necessário que uma equipe espere a ação adversária sobre o móbil, para, então, ela própria poder fazê-lo. É claro que isso não significa que um adversário passa ou entrega o móbil de maneira facilitada ao outro, mas sim que, para pontuar, o jogador deve realizar sua ação com o móbil abster-se dele e conseqüentemente gerando a oportunidade para que o adversário tente sobre ele intervir. Mesmo que, ao abster-se do móbil, o jogador busque dificultar a recepção por parte do adversário, ainda assim, concede a oportunidade para que o adversário tente recepcioná-lo e devolvê-lo, não podendo constrangê-lo de qualquer forma nessa tentativa.

Em jogos de rebatida e de alvo, diferentemente, embora a participação seja alternada, não há a troca constante do móbil. No primeiro caso, há a rebatida feita por uma equipe com recepção da outra equipe, que, a partir daí, detém o móbil para si até o fim da jogada (eventualmente há também o lançamento inicial de uma equipe para a outra rebater, mas, mesmo neste caso, não há a dinâmica de trocas ilimitadas de móbil). Nos jogos de alvo, cada jogador joga seu próprio móbil à sua vez, não havendo troca.

Também não é a composição do espaço de jogo que determina a dinâmica de ação. Por exemplo, jogos em que as equipes são interpostas por uma rede apresentam um espaço de jogo diferente de jogos em que as equipes dividem o espaço, tendo ou não uma parede, mas, ainda assim, a dinâmica funcional, a lógica interna de ambos

pode ser semelhante, uma vez que apresentam como característica principal, a obrigatória troca de móbil entre as equipes. Um adversário não pode constranger a posse do móbil do outro, mas, ao mesmo tempo, é obrigado a enviar o móbil para que o outro tenha oportunidade de posse. Os principais problemas táticos a serem resolvidos para o ataque e a defesa seriam, respectivamente: como enviar o móbil ao adversário sem que ele consiga adquirir sua posse? Como adquirir a posse do móbil enviado pelo adversário?

Nos jogos de rebatida, os únicos elementos comuns são a rebatida do móbil por uma equipe e a sua tentativa de apanhada e/ou busca pela outra equipe. Como a apanhada/busca somente ocorre após a rebatida, esta é tratada com elemento principal dessa categoria de jogos. Ou seja, a interação entre adversários e a própria possibilidade de pontuação somente inicia após uma rebatida (ou tentativa de rebatida) ou em função da rebatida (nos casos em que uma equipe lança o móbil para a outra rebater), sendo ela, por isso, o principal elemento definidor desta categoria de jogos.

Embora existam jogos dessa categoria em que basta a rebatida por uma equipe e subsequente tentativa de apanhada do móbil, na maioria deles, depois a rebatida, o rebatedor e/ou seus companheiros devem correr e chegar a determinada área enquanto a equipe adversária não deve apenas apanhar/buscar o móbil, mas, com ele, chegar antes naquela área ou atingir os jogadores corredores da equipe adversária.

Contudo, de qualquer forma, o único elemento indispensável e que desencadeia toda dinâmica de ação, portanto intermediando a interação entre os jogadores, é a rebatida. Não devem ser chamados de jogos de campo

porque existem jogos com outras características jogados em campo, entendidos, neste caso específico, no sentido de espaço aberto e gramado (campo de grama). Também não podem ser classificados como jogos de taco porque, embora a maioria utilize tal implemento para rebater o móbil, nem todos o fazem. Alguns utilizam raquetes, outros o próprio pé, por exemplo. Além disso, existem jogos de outras categorias que também utilizam taco. Não podem ser chamados de jogos de pontuação por corrida porque, em alguns deles, a pontuação pode acontecer de outras formas, como a simples ineficácia na pega do móbil pela equipe adversária do rebatedor. Também não podem ser caracterizados pelo fato de uma equipe lançar o móbil para outra rebater porque, em muitos, a própria equipe que rebate é responsável por lançar o móbil para a rebatida. Por fim, não são jogos de troca de móbil porque, como já comentado, não há sequência de envio do móbil para equipe adversária, mas tão somente, uma rebatida inicial feita por uma equipe em busca de evitar que o adversário consiga pegá-lo ou de fazer com que demore a pegar.

Os principais problemas táticos a serem resolvidos para o ataque (equipe que rebate) e a defesa (equipe que pega/busca o móbil) seriam, respectivamente: como rebater o móbil de forma que o adversário não consiga ou demore para pegá-lo? Como pegar o móbil o mais rápido possível após a rebatida adversária? No caso dos jogos em que uma equipe lança o móbil para rebatida do outro, ainda, o problema tático inicial seria: como lançar o móbil contra o rebatedor de forma que ele não consiga rebater? E no caso em que a equipe receptora precisa chegar antes a determinado local ou precisa acertar o móbil nos jogadores corredores adversários, o principal problema

tático seria: como chegar com o móbil ao local antes do adversário ou como acertar o móbil no adversário?

Nos jogos de alvo, o elemento que intermedia a relação entre os adversários e o móbil é o próprio alvo. Em alguns deles, não há qualquer relação entre os adversários, exceto a soma de pontos e/ou, em alguns casos, a ordem de sequência em que cada um joga a cada momento. Em outros, há uma relação indireta, intermediada pelos próprios móveis, uma vez que cada jogador usa o seu próprio e, em alguns casos, há mais de um para cada jogador. Lança-se um móbil contra o outro tendo em conta o acerto no alvo ou a criação de dificuldades para que o adversário o acerte. Não se disputa, troca ou rebate o móbil, mas, simplesmente, se busca, a partir dos móveis, cada um lançado à sua vez (sequencial ou intercaladamente), acertar o alvo e/ou impedir que o adversário o faça.

Ou seja, nos jogos de alvo, mesmo quando os adversários podem fazer objeção às tentativas alheias de acertar o alvo, ela é feita a partir dos próprios móveis e não de um constrangimento imposto à ação do adversário. A interação não é entre os jogadores, mas sim entre os móveis de cada um. Um jogador não interfere na ação adversária, contudo modifica a configuração do alvo a cada jogada. Por essa razão, o jogador não precisa se adaptar à ação do adversário, mas sim à nova configuração do alvo ou da sua situação em relação ao móbil (que não deixa de ser, de qualquer forma, uma nova configuração do alvo, que, na perspectiva o jogador, encontra-se a outra distância e/ou ângulo em relação ao lançamento anterior, ou com condições de acerto diferentes da anterior), que é determinada pelo lançamento anteriormente feito pelo adversário, pelo

seu próprio lançamento anterior ou pelo passe feito pelo seu companheiro.

Se, nas demais categorias de jogos, a adaptação do jogador precisa ser imediata, nos jogos de alvo ela pode passar por um processo de análise e reflexão. Por não jogarem com o mesmo móbil e, por isso, a participação de cada jogador ser alternada e passível de uma análise prévia da situação, entende-se que nesses jogos, mesmo quando um adversário pode lançar seus móbeis sobre o do outro, a interação é indireta. Não interagem em torno do mesmo móbil, mas sim a partir do móbil de cada um em torno do alvo. Por essa razão é que o alvo é o elemento central e caracterizador dessa categoria de jogos. Embora verifique-se a existência de muitos jogos de outras categorias (principalmente de disputa de móbil) cujo objetivo principal também é acertar um alvo (basketball ou team handball, por exemplo), os jogadores, nesses jogos, inter-relacionam-se a partir do móbil e não a partir do alvo, tendo muitos problemas táticos para resolver, não apenas no sentido de acertar o alvo, mas também de superar a marcação em busca de aproximar-se dele e evitar que o móbil seja retomado pelo adversário.

A denominação de jogos precisão (GONZÁLEZ, 2006; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012) não parece a mais adequada porque, embora essa seja uma destreza central para performance nos jogos de alvo, verifica-se que ela é necessária e de extrema importância a todo e qualquer jogo, tanto para acertar o móbil em um alvo, quanto para realizar ações intermediárias, como um passe, por exemplo. Além disso, não é em torno da precisão que o jogo centra-se, mas sim do alvo. Os principais problemas táticos a serem resolvidos para o ataque e a

defesa, nos casos de jogos em que há interação entre os móveis, seriam, respectivamente: como acertar o alvo ou garantir que o próprio móbil permaneça mais próximo dele do que o móbil do adversário? Como evitar que o móbil adversário permaneça mais próximo do alvo do que o móbil próprio? No caso de jogos em que não há qualquer interação entre os adversários, o principal problema tático seria: como acertar o alvo?

CRITÉRIOS PARA CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: OBJETIVO DO JOGO

Esse critério diz respeito àquilo que os jogadores precisam fazer para pontuar e, conseqüentemente, vencer em cada jogo. Obviamente a forma como os adversários se interrelacionam em torno do móbil e a forma de pontuação geram problemas táticos diversos a serem resolvidos pelos jogadores (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990; GRÉHAIGNE; RICHARD; GRIFFIN, 2005; MITCHELL, OSLIN E GRIFFIN, 2006; SADI, 2010), que podem ser compreendidos como objetivos parciais ou subsidiários do jogo.

Bayer (1994), por exemplo, transforma esses problemas parciais no que chama de objetivos táticos operacionais, que são, em relação aos jogos de disputa de bola, da parte da equipe atacante, a manutenção da posse do móbil, a progressão em direção ao alvo e a criação de condições de melhor finalização possível, e da parte da equipe defensora, a recuperação do móbil, o constrangimento à progressão adversária e a objeção à finalização adversária. Esses objetivos subsidiários, contudo, não são determinantes dos jogos, mas sim decorrentes das formas de interação entre os adversários e o móbil e do objetivo principal do jogo, e, por isso,

não são adotados como critério de categorização dos jogos. Tendo em conta o objetivo principal de pontuação, as categorias de jogos esportivos de bola podem ser divididas da seguinte forma:

Os jogos de disputa de bola dividem-se em jogos de bola ao cesto (normalmente horizontal), que normalmente é de diâmetro pouco maior que o móbil e posicionado acima da altura dos jogadores (jogos estilo basketball); jogos de bola ao alvo (normalmente vertical), que pode ser grande ou pequeno, defendido ou não por um jogador específico (goleiro) e com alturas variáveis (jogos estilo team handball); jogos de bola à uma área específica, normalmente a linha de fundo adversária ou área delimitada próxima da linha (jogos estilo rugby); jogos com múltiplos alvos, em que há várias formas distintas de pontuação, sem que uma seja significativamente principal em relação às demais (kronum ou quadball, por exemplo). Em alguns jogos de bola ao alvo (australian football e gaelic football, por exemplo) e em alguns jogos de móbil à uma área específica (american football ou rugby por exemplo), existem formas acessórias de pontuação, mas que valem significativamente menos pontos que a forma principal (alvo principal ou área a ser adentrada). Como a dinâmica do jogo (ataque e defesa) é determinada eminentemente pela busca e defesa do alvo/área principal, não são aqui considerados jogos com múltiplos alvos.

Os jogos de troca de bola dividem-se em: jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário, em que se pontua sempre que o adversário permite que o móbil toque o solo (uma ou mais vezes, conforme a regra específica de cada jogo) em sua meia quadra e/ou antes de tocá-lo quando for sua vez de ter a posse, ou quando

o adversário não consegue devolver o móbil para dentro do espaço de jogo (jogos estilo volleyball, por exemplo); jogos de pontuação por acerto da bola no adversário, em que pontua-se quando o móbil lançado por um jogador acerta o adversário (dodgeball, por exemplo); jogos de pontuação por acerto da bola no alvo, que pode ser grande ou pequeno ou mesmo determinada área (linha de fundo adversária, por exemplo) (pallapugno, por exemplo).

Os jogos de rebatida são divididos em: jogos de pontuação por corrida a bases, em que, após a rebatida, o rebatedor e eventualmente seus companheiros precisam chegar e determinada área, normalmente chamada base (jogos estilo baseball, por exemplo); jogos de pontuação por corrida de ida e volta, nos quais, após a rebatida, o rebatedor e/ou seus companheiros precisam cruzar o campo uma ou mais vezes (jogos estilo cricket, por exemplo); jogos de pontuação sem corrida, em que o rebatedor pontua se a equipe adversária não segurar o móbil antes que toque o solo (over the line, por exemplo).

Os jogos de alvo são divididos em: jogos de disputa pela proximidade da bola ao alvo, em que pontua o jogador que, ao final de todos os lançamentos, tem seu móbil mais próximo do alvo do que o móbil adversário (jogos estilo bocce, por exemplo); jogos de disputa pelo acerto da bola no alvo antes do adversário, em que pontua o jogador que, mesmo sofrendo constrangimentos feitos pelo móbil do adversário, acerta o alvo antes dele (jogos estilo croquet, por exemplo) ou acerta todos os seus móveis no alvo antes dele (jogos estilo bilhar, por exemplo); jogos de acerto ao alvo antes ou com menos tentativas que o adversário, em que, como o nome já indica, pontua o jogador que acerta o alvo antes ou com



menos tentativas que o adversário, sem que um faça objeção ao outro (jogos estilo golf, por exemplo); jogos de soma de pontos, em que a cada lançamento ou jogada o jogador soma pontos de acordo com a quantidade de acertos no alvo ou com o valor do alvo (ou parte do alvo) acertado (jogos estilo bowling, por exemplo).

CRITÉRIOS PARA CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: FORMA DE MANIPULAÇÃO DO MÓBIL

Esse critério diz respeito à forma como os jogadores exclusiva ou prioritariamente manuseiam o móbil, normalmente podendo ser com as mãos, pés ou implementos (raquete, taco etc.). Contudo, essas formas de manipulação nem sempre são puras e podem apresentar nuances. No caso dos jogos com manipulação do móbil a partir de um implemento, identifica-se duas formas distintas: contato do implemento com o móbil essencialmente pelo chão e contato do implemento com o móbil essencialmente pelo ar, que podem ser chamadas, respectivamente, de jogos de manipulação de móbil terrestre com implemento (jogos estilo hockey, por exemplo) e jogos de manipulação de móbil aéreo com implemento (jogos estilo lacrosse, por exemplo).

Ao mesmo tempo, existem jogos em que obrigatoriamente ou em decorrência da própria dinâmica funcional, não há predomínio de uma forma de manipulação, sendo, portanto, considerados jogos de manipulação mista do móbil (polibol ou foobaskill, por exemplo). Dessa forma, sob esse critério, são identificadas as seguintes subcategorias, sempre levando em consideração a forma de manipulação do móbil prioritariamente utilizada pelos jogadores:

jogos de manipulação da bola com as mãos, jogos de manipulação da bola com os pés, jogos de manipulação da bola terrestre com implemento, jogos de manipulação da bola aérea com implemento e jogos de manipulação mista da bola.

Essas subcategorias, é bom enfatizar, subdividem os jogos já subdivididos conforme os demais critérios já apresentados. É inegável que há aproximação ou distanciamento entre cada jogo conforme a forma de manipulação do móbil, ainda que ela determine menos as lógicas internas se comparada aos critérios classificatórios anteriores. Se a forma de manipulação do móbil fosse o primeiro critério, jogos esportivos como volleyball, basketball, bowling e baseball, por exemplo, comporiam uma mesma categoria (todos de manipulação do móbil com as mãos). Ao mesmo tempo, isso não significa que não existam aproximações de ordem técnica (manipulativa) entre jogos de diferentes categorias. O lançamento da bola no baseball tem semelhanças com o arremesso a gol ou passe do team handball, por exemplo. Contudo, a partir dos demais critérios, verifica-se que, apesar de algumas similaridades técnicas, esses dois jogos têm mais elementos de autoafirmação do que de integração, um em relação ao outro.

CRITÉRIOS PARA CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: TIPO DE ESPAÇO

Esse critério, como anteriormente comentado, deixa de ser principal e passa a ser auxiliar na classificação de algumas subcategorias de jogos esportivos. Os jogos de disputa de bola dividem-se em jogos de invasão, nos quais cada equipe defende uma meta posicionada em um meio-campo e pode/deve invadir o meio-campo adversário

para aproximar-se do alvo/área de pontuação e, com isso, criar condições facilitadas de pontuar; e jogos de espaço comum, em que há um único alvo/área de pontuação, normalmente sendo necessário que a equipe que adquire a posse do móbil precise realizar alguma ação antes de poder pontuar (no basket 3x3, por exemplo, quando a equipe adquire a posse de bola, precisa lavá-la para parte de fora da área semicircular ao redor da quadra antes de poder pontuar).

Os jogos de troca de bola, independentemente da forma de pontuação e tipo de manipulação do móbil, podem ser divididos também, agora sim, conforme Almond (1986), Ellis (1983 apud ALMOND, 1986; WERNER; ALMOND, 1990), González (2006), González e Bracht (2012), em: jogos de rede, nos quais a meia quadra de cada adversário é separada por uma rede alta ou baixa; jogos de quadra dividida, em que a meia quadra de cada adversário é separada por um espaço vazio, neutro, ou simplesmente por uma linha desenhada no chão; jogos de parede, em que, apesar da quadra ser comum aos adversários, a troca de móbil é obrigatoriamente intermediada por uma parede frontal (podem haver também paredes laterais, parede posterior e teto, mas a troca do móbil entre os adversários sempre demanda o toque na parede frontal); acrescentando-se às categorias elencadas pelos autores citados, encontram-se ainda os jogos de quadra comum sem parede frontal, nos quais o mesmo espaço é compartilhado pelos adversários, mas com a troca do móbil obrigatoriamente intermediada por algum alvo ou por condições impostas pelas próprias regras (defensor precisa obrigatoriamente esperar o adversário lançar o móbil, sem constrangê-lo de qualquer forma).

Os jogos de rebatida levam menos em conta o formato e a forma de ocupação do campo propriamente dito e mais em conta a estruturação para viabilização das formas de pontuação. Por isso, dividem-se em: jogos de campo dividido em bases, nos quais há algumas bases a serem percorridas pelos corredores da equipe que detém o taco, normalmente em formato triangular ou losangular; jogos de campo com pista central (pitch), em que há uma área retangular no centro do campo, a qual os corredores da equipe que detém o taco cruzam em busca de pontuar (a maioria dos jogos de rebatida concentra-se inicialmente em uma área equivalente à pista central, mas somente nos jogos de campo em que ela efetivamente existe, essa área é adotada não apenas para o lançamento e rebatida do móbil, mas também para pontuação); jogos de campo com duas linhas de fundo, normalmente em formato retangular, em que a pontuação dos corredores ocorre quando atravessam o campo inteiro (e não apenas a pista central), de uma linha de fundo à outra; jogos de campo aberto, em que não há áreas predefinidas para além da área de rebatida e eventualmente de lançamento, podendo ou não apresentar uma linha de fundo (relativos eminentemente aos jogos em que não há pontuação por corrida, mas tão somente pela rebatida de uma equipe e falha da equipe adversária em apanhar o móbil).

Os jogos de alvo, por sua vez, conforme apontado por Canan (2020a), são divididos em jogos de campo/quadra/pista e jogos de mesa. Como as próprias denominações já deixam claro, nos primeiros o próprio solo (ou ar sobre ele) é o espaço no qual o jogo se desenrola, ao passo que nos segundos, as ações são realizadas sobre uma mesa (mesa em si ou tabuleiro).

Contudo, estes últimos não devem ser confundidos com jogos meramente de tabuleiro, pois mantêm como indispensável a característica de prática motriz/habilidade motora (nos jogos meramente de tabuleiro, como já visto, a prática motriz é irrelevante, sendo determinados exclusivamente pela performance intelectual/cognitiva). A partir desses critérios, chega-se à categorização apresentada no Quadro 2.

CRITÉRIOS PARA CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: RELAÇÕES DE COOPERAÇÃO

Somente como último critério classificatório é que se encontra a divisão entre jogos esportivos de bola individuais e coletivos. Se este fosse o critério inicial como tradicionalmente é feito, como já afirmado, jogos com características muito diferentes seriam agrupados em uma mesma categoria. Basketball, ginástica rítmica de conjunto ou canoagem em equipe, por exemplo, são coletivos, ao passo que field tennis, corrida de 100 metros rasos do atletismo ou halterofilismo são individuais, por exemplo. Ou seja, pelo critério de relações de cooperação por si só, modalidades esportivas diferentes acabam agrupadas, o que faz pouco sentido em termos de lógica interna, de tendências integrativas entre as práticas.

Dessa forma, esse critério acaba tornando-se apenas complementar, permitindo uma última separação de jogos esportivos já divididos pelos critérios anteriores. No caso dos jogos de disputa de bola, praticamente todos são coletivos, havendo raras exceções. Contudo, mesmo dentre os coletivos há alguns em que existem limitações relativas à interação, não sendo possível, por exemplo, que mais de um defensor marque um mesmo atacante a cada momento. Ainda assim,

não chegam a ser classificados como semicoletivos, pois sempre há alguma possibilidade de interação motriz entre os companheiros (um passe, um corta-luz, uma ajuda defensiva etc.).

Nos jogos de troca de bola é que o critério de relações de cooperação se mostra mais necessário, havendo os jogos individuais, os propriamente coletivos e, ainda, os falsamente coletivos ou semicoletivos. Os primeiros, como o próprio nome já indica, são disputados individualmente, um adversário contra o outro, como o field tennis ou o futsac, ambos na modalidade individual, por exemplo. Os segundos são caracterizados por relações completas de cooperação, ou seja, possibilidades dos companheiros interagirem diretamente, normalmente a partir do móbil, ou, em outras palavras, possibilidades de passarem o móbil entre si, como o volleyball ou o sepaktakraw, por exemplo. Os últimos são caracterizados pela presença de ao menos dois jogadores por equipe, mas que, embora dividam o espaço de quadra, não se comunicam em termos motrizes e, principalmente, por meio do móbil, como o field tennis ou badminton, ambos na modalidade de duplas, por exemplo. Embora existam companheiros, não há alguma interação motriz mais profunda entre eles, quanto mais um passe, sendo o móbil enviado diretamente ao adversário. Trata-se, portanto, de uma comunhão do objetivo do jogo e uma coordenação de uso do espaço da quadra, mas, ao mesmo tempo, da ausência de uma relação direta entre os companheiros.

Os jogos de rebatida, embora, pela quantidade de jogadores, possam ser tratados todos como coletivos, na realidade apresentam relações bastante peculiares de relações de colaboração. No baseball, por exemplo, enquanto não há um ou mais companheiros posicionados

na base, o rebatedor joga sozinho contra os nove adversários. Ou seja, embora o jogo seja considerado coletivo, neste momento há uma situação de ausência de colaboração, ou, em outras palavras, há um momento em que o jogo é individual. Quando há um ou mais corredores posicionados nas bases, embora surja a existência de companheiros, as relações de colaboração são apenas indiretas, pois, embora comunhem do mesmo objetivo, não interagem diretamente entre si. No caso da equipe que detém a posse do móbil, por outro lado, as relações de colaboração são diretas, pois que os companheiros podem passar o móbil entre si.

Entretanto, em jogos de rebatida como o over the line, ao contrário do baseball, a equipe com posse do taco apresenta interação entre os companheiros (um lança a bola para o outro rebater), ao passo que a equipe sem taco (equipe com bola) não apresenta (cada um, posicionado no campo, tem o objetivo de pegar no ar a bola rebatida, sem a necessidade de troca de passes ou de chegar a algum local com ela). Ou seja, conforme a situação de ataque ou defesa, determinado jogo esportivo de rebatida pode ser considerado individual, semicoletivo ou propriamente coletivo (no exemplo do baseball, a característica o time de ataque, com taco, é, por vezes, individual e, por vezes, semicoletivo, ao passo que o time de defesa, com bola, é sempre propriamente coletivo).

Os jogos de alvo, da mesma forma, podem ser classificados como individuais, propriamente coletivos e semicoletivos. O golf é jogado individualmente. O hoop takraw e o kanjam são jogados coletivamente, com passes entre os jogadores para conquista do objetivo. O bowling ou a bocce podem ser jogados por equipes, mas cada jogador joga à sua vez, sem uma relação colaborativa direta com seus companheiros.

Quadro 2 – Categorização dos jogos esportivos de bola

Forma de interação entre os adversários em relação ao móbil	Objetivo do jogo	Forma de manipulação do móbil	Tipo de espaço	Relações de colaboração
Jogos de disputa de bola	Jogos de bola ao cesto Jogos de bola ao alvo Jogos de bola a uma área específica Jogos com múltiplos alvos	Jogos de manipulação da bola com as mãos	Jogos de invasão Jogos de espaço comum	Jogos individuais
Jogos de troca de bola	Jogos de pontuação pela não devolução da bola pelo adversário Jogos de pontuação por acerto da bola no adversário Jogos de pontuação por acerto da bola no alvo	Jogos de manipulação da bola com os pés	Jogos de rede Jogos de quadra dividida Jogos de parede Jogos de quadra comum	
Jogos de rebatida	Jogos de pontuação por corrida a bases Jogos de pontuação por corrida de ida e volta Jogos de pontuação sem corrida	Jogos de manipulação da bola terrestre com implemento	Jogos de campo dividido em bases Jogos de campo com pitch central Jogos de campo com duas linhas de fundo Jogos de campo aberto	Jogos semicoletivos
Jogos de alvo	Jogos de disputa pela proximidade da bola ao alvo Jogos de disputa pelo acerto da bola no alvo antes do adversário Jogos de acerto ao alvo antes ou com menos tentativas que o adversário Jogos de soma de pontos	Jogos de manipulação mista da bola	Jogos de campo/ quadra/pista Jogos de mesa	Jogos propriamente coletivos

Fonte: o autor

Cada categoria de jogos esportivos é explicada com detalhes introdutoriamente antes da descrição dos jogos em espécie, nos volumes respectivos para essa descrição. Importante destacar que a sugestão e adoção dessas categorias no presente material não pretende afirmá-las como finais e tampouco ideais. Pretende-se tão somente, uma divisão coerente, fundamentada e pautada em semelhanças nas lógicas internas dos jogos esportivos, em busca de conseguir abranger todos e, ao mesmo tempo, conjugar cada qual àqueles que lhes são semelhantes em aspectos importantes.

Ao mesmo tempo, não se pode perder de vista que, como já apontado, qualquer categorização implica limitações, aproximando jogos a partir de alguns critérios, mas dividindo-os a partir de outros critérios. Embora, por exemplo, o basketball e o basket 3x3 sejam praticamente idênticos em termos de ações motrizes, são divididos pelo critério de ocupação do espaço. Para que sejam considerados em uma mesma categoria, o critério de ocupação do espaço deve ser desconsiderado.

Em outro exemplo, o american football pode ser tratado como um jogo de múltiplos alvos, vez que a pontuação pode ser conquistada chegando-se à linha de fundo (endzone) adversária, acertando um chute entre as traves ou mesmo derrubando um adversário dentro de sua própria endzone. Contudo, como há uma forma principal de pontuação, que é a prioritariamente buscada pelos jogadores, determinando suas ações e a lógica funcional prevalente no jogo, ele pode ser tratado também como um jogo de móbil a uma área específica. Em outro exemplo, ainda, football association e futevôlei utilizam-se de habilidades motrizes semelhantes, relacionadas à manipulação da bola com os pés e corpo

em geral, exceto membros superiores. Pelo critério de manipulação do móbil, assim, poderiam ser conjugados em jogos de bola com os pés, por exemplo, como apresenta Scaglia (2011). Por outro lado, porém, apesar da manipulação do móbil com semelhanças, os dois jogos apresentam lógicas internas e problemas táticos bastante distintos, o que permite que sejam separados em categorias diferentes. E assim sucessivamente, em exemplos que poderiam ser citados envolvendo absolutamente todos os jogos esportivos de bola, que se aproximam e distanciam-se dos demais conforme o critério utilizado.

Por essa razão é que a categorização apresentada, é bom que se reenfatize, não se pretende definitiva, devendo ser revista e aprimorada continuamente, a fim de que a compreensão sobre o esporte e, particularmente, sobre os jogos esportivos de bola e as respectivas estruturas curriculares e dos seus processos de ensino-aprendizagem-treinamento nos mais diversos contextos seja cada vez mais qualificada.

3. ELEMENTOS ESTRUTURANTES E FUNCIONAIS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA



BASES TEÓRICAS

Neste tópico busca-se tanto compreender os elementos caracterizadores da estrutura e, sobretudo, dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola, quanto apresentar esses elementos enquanto categorias utilizadas para descrição funcional dos jogos em espécie. Apresentação e descrição de elementos funcionais de práticas motrizes ou, ao menos, jogos esportivos coletivos de bola tratam-se de um esforço já empreendido por autores como Parlebas (2001), Bayer (1994), Hernández Moreno (2005), García Eiroá (2000) ou Martín Acero e Lago Peñas (2005), os quais subsidiam especialmente a teorização aqui utilizada.

Parlebas (2001) apresenta o que denomina de universais das práticas motrizes, ou seja, elementos que, se compreendidos, permitem que se compreenda a lógica interna de prática analisada, dentre elas os

jogos esportivos de bola. Os universais citados pelo autor são, resumidamente:

- comunicação motriz/prática: interações motrizes entre os jogadores, chamada de comunicação ou cooperação no caso de companheiros, e contracomunicação ou oposição no caso de adversários;
- gestemas: códigos gestuais utilizados pelos jogadores para indiciar a intenção de realização de determinada ação/jogada, reconhecidos pelos companheiros; por exemplo, o jogador que levanta a mão para pedir que seu companheiro lhe realize um passe;
- praxemas: ações/movimentações feitas pelo jogador em resposta à própria dinâmica do jogo, indicando suas intencionalidades; por exemplo, o jogador que, em posse do móbil, vira-se em direção a um companheiro, indicando uma possível intencionalidade de passe;
- sistema de pontuação: formas de vencer um jogo ou campeonato;
- rede de interações de marca: objetivos do jogo, formas de alcançá-los e valores;
- papéis: relação de direitos e deveres que diferencia ou não cada jogador dentro do jogo, como, por exemplo, nos jogos em que existe tal figura, o goleiro em relação aos jogadores de linha;
- subpapéis: situações em que cada jogador se encontra em cada momento do jogo, especialmente em relação ao móbil, que determinam suas possibilidades de ação naquele momento, essencialmente abrangendo o subpapel de atacante com móbil, atacante sem móbil, defensor do atacante com móbil e defensor do atacante com móbil.

É importante que se compreenda que os papéis e subpapéis não se confundem com as chamadas posições ou funções dos jogadores em campo. À exceção de quando a regra estabelece um papel diferente para determinados jogadores, como é o caso do goleiro em relação aos jogadores de linha, em que a ideia de papel pode se confundir com a ideia de posição/função de jogo, os conceitos (de papel/subpapel e posição/função) não são idênticos. A posição ou função de jogo trata-se de uma definição estratégica, um combinado entre os jogadores/treinadores, para que cada jogador prioritariamente ocupe determinado espaço e cumpra com uma função específica. É na definição de posições/funções em que se define quem é o atacante, defensor, meio-campista, armador, pivô etc. Contudo, essa definição não é inerente ou mesmo obrigatória ao jogo. Ela ocorre se e apenas se os jogadores/treinadores quiserem e se e apenas se os jogadores respeitarem sua posição/função em jogo. Um defensor, por exemplo, pode, a qualquer momento, quebrar o combinado (porque uma determinada situação de jogo permite e até demanda que ele o faça ou simplesmente porque quer), abandonando a posição/função defensiva e dirigindo-se até o ataque em busca de marcar um ponto.

Os subpapéis, por outro lado, são inerentes ao jogo e seu exercício independente do papel ou posição/função pré-estabelecida para o jogador no jogo. Independentemente do jogador ter como uma posição/função de defesa, ataque, meio-campo etc., ele, em algum momento do jogo, será atacante com móbil, atacante sem móbil, defensor do atacante com móbil ou defensor do atacante sem móbil. Ou seja, em algum momento ele terá a posse do móbil ou alguém da sua equipe terá a posse do móbil. Em algum momento, ele marcará diretamente

o adversário portador do móbil ou um adversário sem o móbil, mas cuja equipe está com posse do móbil.

É claro que isso é relativizado conforme a categoria em que o jogo se insere. Nos jogos de troca de bola, por exemplo, não há o subpapel de defensor do atacante com móbil, mas, simplesmente, de defensor (embora em jogos como o voleibol, por exemplo, seja possível a um defensor marcar diretamente um atacante, como no caso do bloqueio). Nos jogos de alvo em que não há interação com o adversário nem mesmo há a presença do atacante sem móbil ou de qualquer defensor. Contudo, no que diz respeito aos subpapéis possíveis em cada jogo, eles sempre acabarão sendo naturalmente exercidos por todos os jogadores, independentemente de sua posição/função estratégica. Os papéis e subpapéis, assim, são obrigatórios ao jogo e determinam as condutas táticas e ações técnicas de cada jogador a cada momento, diferentemente das posições/funções, que são estratégicas e, por isso, definidas fora do jogo, ainda que, obviamente, colocadas em prática dentro do jogo.

Bayer (1994), tratando dos jogos esportivos de bola coletivos, como já apresentado, aponta como elementos estruturantes, que chama de constantes, as regras, o móbil, o espaço de jogo (terreno, campo), os alvos, os companheiros e os adversários. Martín Acero e Lago Peñas (2005) acrescentam o elemento tempo. As interações entre esses elementos garantem ao jogo sua particular lógica funcional, composta essencialmente pelos papéis e subpapéis sociomotores, as intenções táticas ou princípios táticos operacionais (possibilidades e/ou intencionalidades possíveis de serem realizadas por cada papel e subpapel de jogo, como, por exemplo, manter a posse do móbil, finalizar, impedir a progressão

do ataque, recuperar o móbil etc.) e as regras de ação (ações possíveis pertinentes a cada intenção tática, como, por exemplo, ao buscar a progressão em direção ao alvo, decidir entre a utilização da condução do móbil, do passe ou do lançamento longo à frente).

Martín Acero e Lago Peñas (2005), ao apresentarem os elementos estruturantes dos jogos esportivos de bola coletivos, paralelamente descrevem suas implicações funcionais, ou seja, como cada elemento pode influenciar e definir a dinâmica do jogo. Dessa forma, o espaço de jogo, por exemplo, não é apenas o terreno/campo como um todo, mas todos os seus espaços sociomotores, ou seja, os subespaços desenhados no próprio terreno/campo e/ou as formas de ocupação estratégico-táticas pelos jogadores.

Uma área em que somente o goleiro pode entrar, uma área em que o móbil deve quicar após um saque, uma linha que deve ser ultrapassada para que um ponto seja marcado etc., são exemplos de espaços sociomotores formais, desenhados no próprio terreno/campo. Uma marcação iniciada no meio-campo de ataque ou somente atrás do meio-campo de defesa, o posicionamento centralizado no centro da própria meia quadra para esperar o móbil enviado pelo adversário sobre a rede etc., são exemplos de ocupação estratégico-tática pelos jogadores. A regra do jogo não determina que o espaço seja assim ocupado, mas os jogadores optam, por conta da estratégia pré-estabelecida (planejamento de jogo) ou da tática (situação do jogo que demanda adaptações e, conseqüentemente, influencia o comportamento do jogador a cada momento), por fazê-lo.

Essas mesmas considerações funcionais valem para os demais elementos estruturais. Há o tempo de jogo,

mas também subtempos, tempos sociomotores (jogador somente pode permanecer por determinado tempo com a posse do móbil, por exemplo); há uma quantidade de jogadores, mas a forma como companheiros e adversários se relacionam varia conforme a regra, os papéis e subpapéis dos jogadores e até mesmo a situação do jogo naquele momento (local do terreno/campo em que se encontram, vantagem ou adversidade no placar, superioridade ou inferioridade numérica etc.); há um alvo ou forma equivalente de pontuação (derrubar o móbil na meia-quadra adversária, por exemplo), mas as formas de atingi-lo são múltiplas e, muitas vezes, com diferentes valores; e há um móbil, mas múltiplas formas de manipulá-lo e/ou possibilidades de ações a serem realizadas, diretamente influenciadas pelas mesmas condições relativas aos companheiros e adversários (se o portador do móbil tem um companheiro desmarcado, o passe é uma opção; se não tem, a opção é a condução ou a finalização; se está longe do alvo, sobra como opção somente a condução etc.).

García Eiroá (2000), em sentido semelhante ao que fazem Martín Acero e Lago Peñas (2005), apresenta elementos do que denomina estrutura formal e estrutura funcional dos jogos esportivos. Os elementos são praticamente os mesmos, mas, ao passo que, na estrutura formal, restringem-se ao fixo, estanque, previamente definido pela regra, na estrutura funcional assumem o perfil do dinâmico, interativo, realizado de acordo com as opções e decisões dos jogadores. Nessa esteira, apresenta como elementos formais, o móbil, implementos (existente em alguns jogos, para manipulação do móbil, como tacos ou raquetes, ou para proteção dos jogadores, como capacetes ou luvas),

espaço, tempo, alvo/objetivo, pontuação, companheiros e adversários. Os elementos funcionais, por sua vez, são as regras, espaço, tempo, móbil, comunicação, técnica e tática. Os quatro primeiros são compreendidos no mesmo sentido de Martín Acero e Lago Peñas (2005), ou seja, no sentido da dinâmica de manipulação a cada momento do jogo (como os jogadores manipulam seus direitos e deveres, o espaço, o tempo e o móbil a cada momento de jogo). Os três últimos (comunicação, técnica e tática) relacionam-se com as ideias de papéis, subpapéis, gestemas, praxemas, intenções táticas e regras de ação apresentadas por Parlebas (2001), Bayer (1994) e/ou Martín Acero e Lago Peñas (2005). O autor, contudo, não trata os alvos e formas ou sistemas de pontuação como um dos elementos funcionais.

Hernández Moreno (2005), de maneira semelhante aos demais, estabelece como elementos estruturantes dos jogos esportivos, as regras, espaço, tempo, comunicação, técnica e estratégia. Assim como Martín Acero e Lago Peñas (2005), não faz uma diferenciação entre elementos estruturais e elementos funcionais, mas, ao apresentar os primeiros, explica suas implicações funcionais. Embora os elementos elencados e as respectivas explicações sejam semelhantes aos demais autores, em Hernández Moreno (2005) identifica-se o elemento estratégia em vez da tática. O autor explica, contudo, que a estratégia trata-se da definição teórica, do planejamento do jogo e suas situações, ao passo que a tática é a execução prática desse planejamento, de maneira adaptada àquilo que o jogo exige a cada momento. Dessa forma, entende a tática de maneira interdependente à estratégia, o que não se mostra tão claro nos demais autores.

Outro ponto importante em Hernández Moreno (2005), assim como em García Eiroá (2000) e que particularmente interessa ao presente livro/coleção, uma vez que tem como objetivo a descrição de algumas regras específicas dos jogos esportivos de bola, é a divisão das regras entre formais e funcionais ou de desenvolvimento das ações de jogo. Embora essa divisão já tenha sido parcialmente apresentada acima, é importante que seja mais bem detalhada. No grupo de regras formais estariam as relacionadas às características e dimensões do espaço e materiais (móbil, implemento etc.), a quantidade de jogadores, formas de pontuação e de vencer o jogo, tempo de jogo e suas subdivisões e ritos e protocolos (posicionamento dos jogadores durante um pênalti, por exemplo). No grupo de regras funcionais, os autores elencam as formas de manipulação do móbil e implementos (quando existem), formas de participação dos jogadores no jogo e de relação/interação com adversários e companheiros (quando existentes), formas de ocupação do espaço e penalizações às infrações.

Divisões semelhantes de regras são sugeridas por autores como Thorpe, Bunker e Almond (1986), Graça e Oliveira (1998), Tavares (2002), Lagardera Otero e Lavega Burgués (2003), Gréhaigne, Richard e Griffin (2005), Reverdito e Scaglia (2009) e Canan (2020b). Embora todas as regras sejam importantes para caracterização de um jogo esportivo de bola em espécie, algumas delas mostram-se mais essenciais para compreensão da sua dinâmica de funcional, lógica interna ou dinâmica de ação. Thorpe, Bunker e Almond (1986) dividem essas regras entre primárias e secundárias, as primeiras equivalendo às funcionais e as segundas às formais apresentadas por Hernández Moreno (2005) e García Eiroá (2000).



Nessa ótica, as regras primárias consistem naquelas que dão ao jogo sua lógica interna, sua dinâmica funcional, que determinam e possibilitam verificar e compreender como o jogo é jogado. Se modificadas, fazem com que o jogo assuma características tais que não mais permitem que seja reconhecido enquanto aquele jogo. Em termos simplificados, são as regras que fazem com que basketball seja basketball, cricket seja cricket etc., mesmo que o cenário seja modificado, ou seja, que a prática não seja em competição formal, mas sim ambiente pedagógico ou recreativo.

As regras secundárias, por sua vez, como a própria denominação indica, são complementares, não essenciais e, por isso, incidem obrigatoriamente em competições oficiais, mas não necessariamente em outros ambientes. Mesmo que modificadas, não alteram a essência, a forma elementar como o jogo é jogado. Embora muitas regras sejam consensualmente tratadas como primárias/funcionais ou secundárias/formais pela literatura, há certa discordância quanto a algumas delas. Parece não haver discordância quanto às regras de manipulação do móbil e interações entre os jogadores, que seriam primárias, e às regras de quantidade de jogadores, tempo de jogo, características e dimensões do terreno/campo, materiais e móbil, ritos e protocolos e atuação da arbitragem, que seriam secundárias. Entretanto, há conflito em relação às regras de pontuação e de penalizações às infrações, as primeiras tratadas como secundárias e as segundas como primárias por Hernández Moreno (2005) e García Eiroá (2000) e inversamente por Thorpe, Bunker e Almond (1986).

O que se depreende das semelhanças e diferenças entre os modelos de compreensão e descrição estrutural e funcional dos jogos esportivos de bola e de suas regras primárias e secundárias é que não existe um padrão exato ou mesmo ideal. Por exemplo, ainda que Parlebas (2001) possivelmente possa ser considerado o autor mais influente no que diz respeito à análise das práticas motrizes, os universais gestemas, praxemas e sistema de pontuação (para o autor, relativos não à pontuação do jogo, mas sim à forma de definição do vencedor) parecem, sob a perspectiva dos demais autores e pressupostos teóricos aqui adotados, não serem considerados elementos essenciais para compreensão dos jogos.

Os gestemas, por exemplo, podem até ser inexistentes ou pouco presentes em determinados ambientes de jogo e, mesmo que existentes, não determinam sua lógica de funcionamento. É claro que a performance de um jogador tende a aumentar à medida que ele interpreta, compreende e utiliza uma maior quantidade de elementos informacionais como os definidos pelos gestemas e praxemas, mas isso não significa que esses elementos compõem a lógica interna, a essência do jogo. Analogamente basta se pensar no espaço de jogo. Obviamente a prática em um campo oficial, com dimensões e superfícies ótimos tende a ser mais qualificada, mais próxima daquilo que caracteriza o jogo, tanto em termos de performance quanto de beleza estética. Contudo, a essência do jogo pode ser identificada mesmo em um campo adaptado. A possibilidade de performance e de beleza estética pode até diminuir, mas a essência ainda se encontra na prática, desde que mantidas as regras primárias. A forma de definição da vitória também não se mostra um elemento essencial,



pois a dinâmica da ação em nada muda mesmo que ela seja alterada. Se, por exemplo, em vez de um jogo de volleyball ser jogado por pontos, for jogado por tempo, ainda assim a dinâmica de ação será a do volleyball. Isso obviamente é diferente da forma de pontuação (chamadas por Parlebas como rede de interações de marca), pois, se esta for alterada, toda a dinâmica do jogo é modificada. Se, no mesmo exemplo do volleyball, o objetivo fosse de lançar a bola para além da linha de fundo adversária em vez de acertá-la no chão, a dinâmica do saque, ataque e defesa seriam alteradas, dando ao jogo uma configuração diferente daquela que se conhece, reconhece e denomina-se volleyball.

Dessa forma, considerando os pressupostos da literatura, a experiência prática na descrição dos jogos e tendo em conta o objetivo deste livro/coleção, de que o leitor tenha conhecimento da dinâmica funcional para que possa, sempre que necessário, adaptá-la ao contexto em que atua, dentro da ideia de jogo possível apresentada por Paes (2001; 2002) e Paes, Montagner e Ferreira (2009), alguns elementos considerados essenciais para que essa prática seja viável foram elencados. Importante, antes de apresentá-los, deixar claro que pensar na dinâmica funcional e no jogo possível (PAES, 2001; 2002; PAES; MONTAGNER; FERREIRA, 2009), não significa, em sentido pedagógico, trabalhar exclusivamente com o improviso, mas sim, não deixar de praticar os diversos jogos esportivos de bola mesmo que não se tenha disponíveis as estruturas oficiais para tal.

UM MODELO DESCRITIVO DE JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA: SEUS ELEMENTOS ESTRUTURAIS E FUNCIONAIS E CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE SEU PROCESSO DE CONSTRUÇÃO E APRESENTAÇÃO

Sem perder de vista as ressalvas relativas à ideia de jogo possível (PAES, 2001; 2002; PAES; MONTAGNER; FERREIRA, 2009), os elementos utilizados para construção do modelo descritivo dos jogos esportivos de bola em espécie foram: comunicação motriz (relação entre companheiros), contracomunicação motriz (relação entre adversários), relação dos jogadores com o móbil, formas de ocupação do espaço (e subespaços determinados) de jogo, relações dos jogadores com o objetivo do jogo e formas de vencer o jogo, tempo (e subtempos) de jogo, papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores e respectivas regras de ação. Questões estruturais que contribuem para visualização e compreensão do jogo em seu caráter oficial foram também abrangidas, como, principalmente, tipo e tamanho do móbil, tamanho e subdivisões do campo, quantidade de jogadores e limitação ou não de substituições.

Contudo, ao criar os primeiros modelos descritivos para este livro/coleção, percebeu-se que a utilização de cada um desses itens de forma separada não se mostrava a melhor forma de apresentação/explicação da dinâmica do jogo, principalmente ao se considerar a leitura por parte de leitores menos familiarizados com tais categorias e/ou que nada conheciam do jogo em apreço. Ou seja, o modelo descritivo com base nos elementos universais compilados a partir dos autores citados no presente tópico do livro não

estava se mostrando suficiente para descrever com clareza, didática e eficácia a dinâmica do jogo.

Depois de várias reuniões de interpretações e discussões realizadas entre o autor e alguns estudantes, e várias correções no modelo, chegou-se a um modelo que, embora possivelmente ainda longe da perfeição, ao menos pode ser aplicado a todo e qualquer jogo esportivo e ao mesmo tempo mostra-se inteligível mesmo para pessoas sem um aprofundamento conceitual sobre a teoria dos jogos esportivos de bola.

É claro que, como já introdutoriamente explicado, a simples leitura da descrição de cada jogo é pouco suficiente para compreensão de sua dinâmica. É necessária uma leitura cuidadosa, interpretativa e imaginativa (tentando-se imaginar, visualizar, criar uma imagem mental da dinâmica do jogo que está sendo lido, construída passo a passo conforme os itens descritivos) que, sem dúvida alguma, pode e deve ser complementada pela visualização de imagens e vídeos. Está se partindo do pressuposto de que o somatório da leitura com a imagem estática (fotos, desenhos) e dinâmica (vídeos) pode oferecer ao leitor um panorama mais do que suficiente para compreensão da dinâmica funcional do jogo.

Em relação às imagens, algumas foram adicionadas à descrição dos jogos em espécie. Contudo, tendo em vista não infringir questões de direitos autorais, pois que todas foram retiradas da internet (a minoria de repositórios gratuitos de imagens, que não abrangem jogos pouco conhecidos/difundidos), passaram por um processo de edição para torná-las mais abstratas, com menores possibilidades de identificação de indivíduos, cenários e marcas comerciais. Ao mesmo tempo em que,

para uma melhor inteligibilidade dos jogos, é importante a visualização de imagens reais, como elas não são disponibilizadas em repositórios gratuitos, mostrou-se necessária a edição, diminuindo, em consequência, sua qualidade. Contudo, apesar dessa contradição entre necessidade de qualidade *versus* necessidade de edição, as imagens apresentadas encontram-se suficientemente aptas a ajudar na compreensão do jogo. Além disso, mais imagens, assim como vídeos, podem ser buscadas pelo leitor na própria internet, facilitando o processo de visualização e compreensão de cada jogo.

Em relação à compreensão dos jogos em si, para além das imagens e vídeos, reitera-se que não se trata de conhecer todas as regras de cada jogo em seus mínimos detalhes, mas sim de compreender como ele é jogado. Conhecimento suficiente este, para a prática pedagógica (aulas de educação física ou programas de contraturno para o público infanto-juvenil) ou recreativa (jogo/brincadeira informal, sem se encontrar sob a égide de uma competição oficial), mas que deve ser complementado pela busca de especialização no jogo específico em caso de competição oficial, mesmo que amadora.

Paralelamente tem-se como premissa que, havendo um mesmo modelo para descrição de todos os jogos, independentemente da categoria à qual fazem parte, é gerada a familiarização do leitor com o formato descritivo. Se, na leitura e interpretação do primeiro ou segundo jogo, a compreensão pode ainda não se mostrar ampla, não se tem dúvidas de que vai melhorando a partir da leitura dos jogos subsequentes, tal a familiarização com os itens descritivos, os termos e o modelo como o um todo, além das próprias similaridades entre os jogos.

Por fim, se, mesmo tendo em conta todos esses pressupostos, o leitor ainda tiver dificuldades em relação à compreensão dos jogos, entende-se que pode ser ajudado pela leitura, interpretação e releitura da teoria dos jogos esportivos de bola e do glossário que ora se apresenta e da explicação geral de cada categoria de jogo esportivo de bola que se encontra no início do volume em que há a descrição dos respectivos jogos em espécie. A compreensão das linhas gerais do que é um jogo esportivo de bola, de cada uma das suas categorias, dos elementos funcionais e dos comportamentos táticos e ações técnicas em si, descritas no glossário, assim, mostra-se de extrema importância e até indispensabilidade para um melhor entendimento sobre a dinâmica funcional de cada jogo esportivo de bola em espécie.

Tendo essas considerações e ressalvas em conta, os elementos caracterizadores dos jogos esportivos de bola e, conseqüentemente, utilizados como itens para descrição dos jogos em espécie são inicialmente divididos entre: estrutura geral do jogo e dinâmica funcional do jogo. No primeiro caso, como já deve estar claro, encontram-se os elementos que dão ao jogo sua aparência oficial, mas que podem sofrer modificações sem que, com isso, a dinâmica do jogo perca sua essência. Ou seja, são os elementos modificáveis. Obviamente são importantes para uma compreensão mais completa do jogo em seu todo, mas, ainda, assim, são modificáveis se o contexto de prática assim exigir. No segundo caso, encontram-se os elementos que não podem ser modificados porque, se assim forem, fazem com que o jogo perca sua essência, transformando-se em outro jogo. Os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional selecionados para o modelo descrito dos jogos esportivos de bola em espécie utilizados na

presente coleção são apresentados na Figura 1 e explicados na sequência do texto.

Figura 1 – Elementos estruturais e funcionais dos jogos esportivos de bola

Elementos da estrutura geral dos jogos esportivos de bola	Elementos da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola
Espaço	Objetivo e pontuação
Alvo	Ocupação do espaço de jogo
Móbil	Dinâmica do ataque
Quantidade de jogadores e substituições	Dinâmica da defesa
Tempo de jogo e/ou forma de vencer o jogo	
Início e reinício do jogo e reposições	

Fonte: o autor



ESTRUTURA GERAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

A estrutura geral abrange itens que não são indispensáveis para prática do jogo, mas que ajudam na sua visualização, compreensão e prática a mais próxima possível da oficial. Se modificada e desde que mantidos os elementos da dinâmica funcional, ainda é possível se identificar cada jogo. Se, por exemplo, em um jogo de football association (soccer), o tamanho do gol for modificado, mas o alvo continuar sendo um gol, a essência do jogo pouco se alterará. O mesmo vale para o campo, a quantidade de jogadores etc. Uma explicação sobre cada item da estrutura geral contribui para o entendimento.

ESPAÇO

O espaço diz respeito às dimensões e características do terreno do jogo, que pode ser um campo, uma quadra ou uma mesa, eventualmente recendendo denominações diversas como cancha, pista, rинque (rink) ou outra. Em regra, é tratado como campo o terreno de grama natural ou sintética, normalmente com grandes dimensões e sem cobertura. Quadra é o espaço não gramado, podendo ser das mais diversas superfícies, desde rígidas como cimento ou madeira, até fofas como areia, ou líquidas, em piscinas, lagos etc. Quadras com superfície de gelo são normalmente chamadas de rинque (rink), mas nada impede que sejam também tratadas como “quadra”. Cancha é um termo popular no Brasil, entendido como sinônimo de quadra. Pista ou pitch, em regra, trata-se de uma linha, um espaço curto e retangular no qual cada jogador desenvolve suas ações, normalmente em jogos de

rebatida e alvo. Mesa trata-se de uma mesa propriamente dita, na qual se desenrolam as ações, como no caso do bilhar ou do tênis de mesa.

As dimensões do campo/quadra/mesa de cada jogo são apresentadas apenas tendo em vista balizar o leitor quanto à ocupação de espaço pelos jogadores, a fim de que se perceba se há maior concentração ou mais espaços vazios. Reitera-se que a ideia não é condicionar a prática ao campo/quadra/pista oficial, mas sim apresentá-lo para que o leitor tenha uma noção do formato oficial do jogo, para, então, adaptá-lo à sua realidade.

As características do espaço, da mesma forma, são apresentadas tendo em vista facilitar a visualização do leitor, mas também contribuir para compreensão da lógica funcional, uma vez que muitas linhas e subespaços são determinantes para questões importantes, como a pontuação ou mesmo reposições do móbil, por exemplo. Assim como no caso da dimensão, contudo, não significa que os subespaços não possam ser modificados. No basketball, por exemplo, é possível manter a essência do jogo mesmo sem a linha de 3 pontos ou simplesmente com a definição de uma linha qualquer mais afastada da cesta para que os arremessos valham 3 pontos. É claro que há uma modificação no jogo e a dinâmica pode não respeitar com exatidão a identificada em um jogo oficial, mas, ainda assim, a essência (forma de manipulação do móbil, contato entre os jogadores, objetivo etc.) permanece a mesma. Em termos funcionais, esse item (espaço) é complementado pelo item “ocupação do espaço”.



ALVO

O alvo, como visto, não é incidente em todos os jogos esportivos de bola. Na maioria dos jogos de rebatida e de troca de bola, por exemplo, não há um alvo em si, mas a ideia de jogar a bola em um local em que ela dificilmente será recepcionada pelo adversário. Contudo, ainda assim é possível se compreender, em uma acepção abrangente, que esse espaço vazio buscado pelo atacante pode ser compreendido como seu alvo.

Por isso, na descrição dos jogos, o alvo foi considerado nesse sentido abrangente, dizendo respeito ao local ou objeto ao qual o móbil deve ser lançado para atingir uma pontuação. Assim como no caso do espaço, são descritas, em linhas gerais, as dimensões e características do alvo, com único intuito de que o leitor consiga visualizá-lo e, assim, melhor compreender a dinâmica do jogo.

Se um alvo é pequeno (como um cesto horizontal) ou muito grande (uma quadra inteira ou uma linha de fundo), em regra, não precisa de um defensor específico, cabendo a todos os jogadores defensores defenderem-no. Se um alvo é de tamanho intermediário (como um gol), em regra, há um defensor específico (goleiro) para defendê-lo, o que não impede que os jogadores de linha também o façam. O que importa, assim, são os indicativos funcionais que o tipo, tamanho e formato do alvo sugerem. Em termos funcionais, esse item (alvo) é complementado pelo item “objetivo e pontuação”.

MÓBIL E MATERIAIS

O móbil, como já visto, pode apresentar os mais diversos tamanhos e formatos. Ainda que o formato esférico (bola) seja o mais comum, muitos outros são identificados, dentre os quais, principalmente, discos, petecas, anéis e elipsoides (bolas ovais). O uso do móbil oficial não é condição *sine qua non* para prática do jogo, mas é interessante que ao menos um tamanho aproximado seja utilizado. Por exemplo, jogar baseball com uma bola de basketball possivelmente alteraria a dinâmica e a essência do jogo, uma vez que as rebatidas seriam até mais frequentes, porém a uma curta distância. Jogar basketball com uma bola com baixo potencial de quique, da mesma forma, alteraria a essência do jogo, que tem no drible (quique da bola) uma de suas principais características.

Os demais materiais de jogo descritos abrangem aquilo que é indispensável para o jogo ser jogado. Não é necessário descrever, por exemplo, que os jogadores precisam usar camisas, tênis etc., que são utensílios óbvios e, muitas vezes, até mesmo dispensáveis em contextos não oficiais. Os materiais levados em consideração, assim, dizem respeito a implementos utilizados para manipulação do móbil, contato entre os jogadores ou deslocamentos e segurança do jogador.

Há jogos, por exemplo, em que a manipulação do móbil é feita com um implemento, como uma raquete ou taco, por exemplo. Há jogos em que o jogador desloca-se sobre patins, barcos, animais, veículos etc. Há jogos em que os jogadores estabelecem contato com os adversários por meio de implementos por eles segurados, podendo ser os mesmos utilizados para contato com o móbil (taco,



por exemplo) ou outro (como as armas no jigger ou as bolhas no bubble soccer, por exemplo). Há jogos em que os jogadores estabelecem contato com os adversários por meio de implementos presos a estes, como os tags (faixas, fitas presas na cintura do jogador), por exemplo. E há jogos em que os jogadores precisam de equipamentos de segurança obrigatórios, uma vez que o contato físico ou contato gerado pelo próprio móbil ou implemento pode ser lesivo, como no caso do american football ou do baseball, por exemplo.

Obviamente, um jogo pode se utilizar de materiais para mais de uma dessas finalidades ou mesmo restringir-se simplesmente ao móbil. No caso desse tipo de jogo que demanda equipamentos de segurança, se estes equipamentos não forem acessíveis, a prática pode ser viabilizada com adaptações pedagógicas que permitam sua dispensa (por exemplo, substituir a bola de baseball, que é dura e pesada, por uma bola de field tennis, que é macia e leve, por exemplo; ou substituir o american football, que apresenta elevado contato físico, pelo flag football ou touch american football, que proíbem o contato físico; entre outros).

Essa ideia de adaptação não é válida apenas para os materiais de segurança, mas para os materiais como um todo, cabendo ao professores/treinadores e/ou jogadores aplicarem adaptações necessárias (raquete de frescobol para jogar field tennis, tacos de madeira, utilizados para o popular tacobol, para jogar hockey ou baseball, entre outros exemplos) ou criarem seus próprios materiais. De qualquer forma, como nos itens anteriores, o móbil, materiais e suas características são minimamente descritos para que o leitor consiga visualizar mentalmente o jogo em seu caráter oficial.

Sempre que possível, são comparados a algum móbil/material específico, porém mais popular ou, ao menos, já descrito anteriormente no livro/coleção, a fim de facilitar a visualização por parte do leitor. Em termos funcionais, esse item (móbil e materiais) é complementado pelos itens “dinâmica do ataque” e “dinâmica da defesa”.

QUANTIDADE DE JOGADORES E SUBSTITUIÇÕES

Nesse item são elencados a quantidade de jogadores, os diferentes papéis existentes, a quantidade de substituições e existência ou não de punições que implicam na suspensão temporária ou expulsão de um jogador do jogo. A quantidade e os papéis dos jogadores servem para que o leitor consiga desenvolver uma imagem mental a respeito da formatação da ocupação dos espaços de jogo. Não se trata de definir o que cada jogador pode fazer em cada papel, mas simplesmente de apontar que existem ou não diferenças. Se não há diferenciação de papéis, todos são tratados simplesmente como jogadores. Quando há diferenciação, a regra geral é que haja jogadores de linha e algum outro papel, normalmente o de goleiro, os primeiros sendo maioria e ocupando o terreno de uma maneira geral e o segundo com diretos e deveres especiais, normalmente exercendo uma função prioritariamente defensiva.

Há casos, contudo, em que outros papéis ou, ao menos, outras delimitações de espaço são identificadas, como em jogos em que alguns jogadores são restritos ao meio-campo de ataque e outros ao meio-campo de defesa, por exemplo. De toda maneira, como já foi explicado quando da conceituação da ideia de papéis e subpapéis, não é o caso de se diferenciar posições/

funções de jogadores quando todos eles têm os mesmos direitos. Não é incomum verificar, principalmente em endereços eletrônicos que não os oficiais do jogo, a indicação das posições estratégicas de jogo como se fossem obrigatórias. É como estabelecer que no football association (soccer), por exemplo, a equipe deve ter um goleiro, quatro zagueiros, quatro meio-campistas e dois atacantes, o que corresponde ao sistema estratégico-tático chamado de 1x4x4x2. O caso é que não apenas esse sistema é somente um dentre tantos outros possíveis, à escolha do treinador/jogadores, como não há qualquer tipo de obrigatoriedade de que a equipe configure-se nessas posições/funções, à exceção da diferenciação entre goleiro e jogadores de linha. Além disso, nada impede que um defensor (zagueiro) realize ações ofensivas e um atacante (centroavante) realize ações defensivas a qualquer momento do jogo. Ou seja, a definição e o respeito a posições/funções pré-estabelecidas são opções dos jogadores e não uma obrigatoriedade da regra. Os casos em que há essa obrigatoriedade de exercício de um papel de jogo com direitos e deveres diferentes dos demais jogadores são pontualmente indicados quando da descrição do respectivo jogo.

A quantidade de substituições trata-se de um item pouco relevante em termos de dinâmica funcional do jogo, mas que contribui para que o leitor perceba minimamente o nível de intensidade com a qual os jogadores podem atuar. Se o jogo permite substituições ilimitadas e retorno do substituído ao jogo, é natural que os jogadores atuem com maior intensidade, pois podem ter momentos de descanso e recuperação. Se, ao contrário, o jogo não permite substituições ou as limita e, ao mesmo tempo, não permite que o substituído volte ao

jogo, a tendência é que os jogadores, de maneira geral, preservem-se mais, atuando com menor intensidade. É claro que as relações entre substituições e intensidade não são regras absolutas, mas são, ao menos, tendências. Entretanto, em contextos diferentes da competição oficial, nada impede que formatos diferentes de substituições sejam adotados (normalmente são livres), pouco alterando a dinâmica do jogo.

As punições que implicam em suspensão ou expulsão do jogador, da mesma forma, são regras apenas complementares para compreensão da dinâmica funcional dos jogos. Ainda assim é importante que se tenha uma noção a respeito delas por duas razões: primeira, a de que os jogadores entendam que níveis elevados de violência e/ou antidesportividade são pouco aceitos. Na realidade, condutas violentas e antidesportivas não são aceitas em jogo algum e nem mesmo deveriam precisar ser previstas em regras, uma vez que uma das condições para a prática esportiva é justamente o respeito às regras, aos adversários, companheiros etc., respeito esse que compõe o conceito de fair play. Contudo, como existem casos em que o jogador, intencionalmente ou não, excede os limites aceitáveis, o que deve ser inibido/desencorajado por meio de sanções. A segunda razão, mais importante, é que o leitor compreenda que, em muitos jogos e muitas vezes ao longo deles, é possível que uma equipe jogue em superioridade ou inferioridade numérica em relação à outra ou que ambas as equipes joguem com uma quantidade menor de jogadores do que a determinada para o início do jogo. Isso acontece porque determinadas condutas faltosas são punidas com suspensão temporária ou expulsão definitiva do infrator, deixando sua equipe



em inferioridade numérica. Nesse sentido, a possibilidade de uma equipe atuar com mais ou menos jogadores e/ou do espaço estar menos concentrado acaba compondo a própria dinâmica funcional do jogo, de forma que os jogadores precisam estar preparados para quando isso aconteça, aproveitando a oportunidade ou resguardando-se em relação à adversidade. Em termos funcionais, esse item (quantidade de jogadores e substituições) é complementado pelos itens “ocupação do espaço”, “dinâmica do ataque” e “dinâmica da defesa”.

TEMPO E/OU FORMA DE VENCER O JOGO

Esses itens são abarcados em conjunto pelo fato de existirem jogos que finalizam quando uma equipe atinge determinada pontuação, jogos que finalizam quando se encerram as tentativas de cada equipe e jogos que finalizam quando acaba o tempo. Em outras palavras, há jogos jogados por pontos, jogos jogados por tentativas e jogos jogados por tempo. Obviamente, em todos os tipos, conta-se a pontuação de cada equipe ao final. Tempos de intervalos de jogo ou possibilidades de pedido de tempos estratégico-táticos (normalmente chamados de tempos técnicos) pelos treinadores/jogadores não foram levados em conta, pois se compreende que pouco alteram a lógica funcional do jogo.

Parte-se do pressuposto de que todos os jogos têm duração e intervalos condizentes com a quantidade de jogadores e tamanho do terreno, garantindo momentos suficientes de descanso. O fato de o cronômetro ser corrido (tempo não para ao longo de todo o jogo, exceto intervalos) ou cronometrado (tempo para cada vez que o móbil não está em jogo, como no caso de faltas ou

saídas pelas linhas limítrofes) também não foi levado em consideração, pois se entende que há certa paridade entre um e outro, sendo comum que, nos jogos de tempo corrido haja acréscimo de tempo minimamente correspondente à quantidade de tempo em que o móbil não esteve em jogo. Independentemente disso, o fator tempo mostra-se pouco importante para compreensão da dinâmica funcional do jogo, pois é bastante comum que, fora do ambiente de competição oficial, o tempo de jogo seja reduzido.

A forma de vencer o jogo mostra-se importante especialmente no caso dos jogos jogados por pontos ou tentativas, para que o leitor tenha uma noção mínima sobre a duração do jogo. A previsão da possibilidade de empate ou não e, neste caso, das formas de desempate, da mesma forma, serve para que o leitor complemente sua percepção sobre a duração. São, contudo, itens pouco essenciais para compreensão funcional do jogo, podendo ser modificados sem alterar a lógica interna, a essência do jogo. Em termos funcionais, esse item (tempo e/ou forma de vencer o jogo) é complementado pelos itens “objetivo e pontuação”, “ocupação do espaço”, “dinâmica do ataque” e “dinâmica da defesa”. Subtempos, ou seja, regras que estabelecem restrições determinadas de tempo, como o de não permanecer dentro de determinada área ou o de manter a posse do móbil, por exemplo, são destacados ao longo desses itens.



INÍCIO E REINÍCIOS DO JOGO E REPOSIÇÕES

O início de jogo, como o próprio termo já deixa claro, refere-se à forma de iniciar o jogo, podendo ser por disputa do móbil ou sorteio, quando o vencedor tem o direito de decidir entre a escolha do meio-campo em que quer atacar/defender (quando é o caso) ou iniciar com o móbil. Em termos funcionais, isso é pouco relevante, bastando a indicação de que a posse inicial do móbil é feita por sorteio, sendo, para este fim, considerado vencedor aquele que inicia com o móbil. No caso de disputa de móbil, a regra específica de cada jogo indica como fazer. Há jogos também em que a equipe que inicia com o móbil, na realidade o passa para a outra, como no caso do volleyball e praticamente todos os jogos de troca de bola ou do american football e ultimate frisbee, por exemplo.

Reinícios de jogo referem-se aos inícios de cada período subsequente ao primeiro, após os intervalos. Reposições dizem respeito às formas do jogo ser reiniciado após paralizações decorrentes do próprio jogo e não de intervalos de tempo (saídas do móbil, violações/infrações, faltas e indefinições de posse). Saídas do móbil acontecem quando ele ou, em alguns jogos, também o jogador em sua posse, extrapolam os limites do terreno, demarcado por linhas limítrofes ou algum tipo de estrutura, como muros, por exemplo. Violações ou infrações tratam-se de transgressões a regras de manipulação do móbil, ocupação do espaço (e subespaços), uso do tempo (ou subtempos), substituições etc., mas não às regras de relação entre os adversários, que, quando infringidas, chamam-se faltas. Estas, assim, em geral, são transgressões a regras de contato físico e/ou condutas antidesportivas, neste caso

normalmente chamadas de faltas técnicas (exaltação excessiva ou agressão verbal ou gestual, por exemplo).

As formas de reposição após indefinições não são levadas em conta porque basta para tanto o uso de algum critério lógico: ou há uma disputa direta do móbil ou ele é resposto pela equipe que não foi a última a ter sua posse em uma reposição ou início/reinício. O conhecimento sobre as reposições é funcionalmente importante no que diz respeito à equipe que tem direito à posse. Há jogos, por exemplo, em que o móbil saído pela linha de fundo, tocado por último pela equipe defensora, é repostado pela equipe atacante. Em outros, é repostado pela própria equipe de defesa. Entretanto, ainda que esses critérios de posse do móbil exerçam influência sobre a dinâmica do jogo, este não perde sua essência caso aqueles sejam modificados.

Deve-se sempre levar em consideração que qualquer mudança na regra oficial gera algum tipo de modificação, por menor que seja, na dinâmica do jogo, mas essa mudança nem sempre é relevante o suficiente para se entender que a lógica interna, a dinâmica de ação, a essência do jogo é alterada. Por exemplo, é comum, em jogos informais de basket 3x3, que a própria equipe que pontua reponha a bola em jogo. Ou seja, o time que faz cesta continua com a posse de bola. Embora esse *modus operandi* seja diferente do jogo formal, oficial de basket 3x3, não altera a dinâmica funcional de como é jogado, com manipulação da bola com as mãos, objetivando acertar a cesta, com contato moderado entre os jogadores etc.

O que não se pode perder de vista é que, em todos os jogos, quanto mais grave é uma violação/infração ou falta (não apenas em termos de violência ou



antidesportividade, mas também em relação ao quanto impediu, de maneira ilegal, o adversário de conquistar o objetivo, como no caso de uma falta sobre um jogador que está prestes a marcar um ponto, por exemplo), maior é ou deve ser a punição. Violações/infrações e faltas mais graves podem gerar ponto direto ao adversário, reposição em que há maior chance de marcar o ponto (pênaltis) e/ou a suspensão ou expulsão do ofensor.

Os termos “ofensor” e “ofendido”, é bom que fique claro, referem-se ao jogador/equipe que, respectivamente, comete e sofre uma violação/infração ou falta e não necessariamente a algum tipo de agressão verbal (que, por óbvio, encontra-se inclusa nas faltas). Esse item (início e reinícios do jogo e reposições), por tratar de momentos pontuais em que o jogo encontra-se parado, ou seja, em que não há a dinâmica funcional propriamente dita, não encontra correspondência em algum item da descrição da dinâmica funcional. Aquilo que influencia funcionalmente no jogo é descrito no próprio item.

DINÂMICA FUNCIONAL DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA

A dinâmica funcional é a parte mais importante e indispensável para o entendimento de como o jogo é jogado, é a essência do jogo. Ao mesmo tempo, por se referir ao movimento, à ação, literalmente, à dinâmica, é a parte mais difícil de ser descrita textualmente e, por isso, a parte menos contemplada nos meios de informação que buscam apresentar os jogos e mesmo nos cadernos oficiais de regras, como já comentado na parte introdutória deste livro. Na maioria destes, a compreensão do jogo somente ocorre, se é que ocorre, a partir de uma leitura sistemática, ou seja, uma

leitura interpretativa e cuidadosa do todo. Em meios informativos mais informais, como sites genéricos voltados a apresentações de modalidades esportivas diversas ou sites relacionados à educação física escolar, é comum que somente elementos da estrutura geral, que são estanques, sejam apresentados.

Dessa forma, a explicação de como o jogo é jogado normalmente mostra-se uma lacuna. Se for o caso dos itens aqui selecionados para esta descrição ainda não se mostrarem os ideais, ao menos são capazes de dar ao leitor uma noção mínima sobre a dinâmica do jogo. Se, aliados à visualização de imagens e vídeos, principalmente vídeos que apresentam o jogo completo (e não apenas vídeos de melhores momentos ou didáticos) é bastante possível que o leitor consiga compreender o jogo.

Recorda-se que nesses itens buscou-se abranger os elementos funcionais considerados indispensáveis dentre os apresentados pela literatura, mas não necessariamente descrevendo cada um individualmente e sim os conjugando de forma a tentar didaticamente tornar compreensível como o jogo é jogado. Se o leitor ler somente os itens da dinâmica funcional, embora não consiga criar uma imagem mental do jogo *pari passu* ele ocorre nas competições oficiais (tamanho do terreno, formato do alvo etc.), ao menos conseguirá dimensionar o desenrolar do jogo. É claro que, para uma compreensão mais completa e fidedigna ao que efetivamente é o jogo, é importante que tanto a estrutura geral quanto a dinâmica funcional sejam agregadas à leitura e, se possível, ainda complementadas pela visualização das imagens e vídeos. Uma explicação sobre cada item da dinâmica funcional contribui para o entendimento.



OBJETIVO E PONTUAÇÃO

O objetivo diz respeito àquilo que efetivamente os jogadores buscam para atingir a pontuação (uma cesta, um gol, evitar que o adversário consiga pegar/devolver o móbil, acertar o alvo antes do adversário etc.) e às condições para fazê-lo (somente de determinada área, apenas utilizando as mãos, desde que ao menos dois jogadores da equipe tenham tocado no móbil etc.).

Nos casos em que ataque e defesa apresentam não somente objetivos antagônicos, mas sim distintos, é importante que também sejam esclarecidos os objetivos defensivos. Por exemplo, no basketball, o objetivo do ataque, ou seja, aquele que gera pontos para a equipe, é acertar a bola na cesta, ao passo que o objetivo da defesa é reciprocamente contrário, isto é, impedir a cesta adversária. Neste tipo de jogo, não é necessário mencionar o objetivo da defesa, uma vez que ele é implícito e óbvio. Por outro lado, em jogos como o baseball, enquanto o objetivo do ataque é conseguir a rebatida e realizar corridas até determinadas áreas (chamadas bases, no caso específico do baseball), o objetivo da defesa não é simplesmente impedir a rebatida ou a corrida. A defesa busca, em sentido imediato, apanhar a bola o mais rápido possível e, com ela, chegar à base antes do atacante ou tocar no jogador corredor adversário. Em sentido mediato, a defesa busca eliminar os rebatedores e adquirir a posse do taco. Ou seja, o objetivo da defesa não é somente diretamente antagônico ao do ataque, mas sim, distinto. Há, obviamente, o antagonismo, mas o objetivo defensivo não se encerra nele, como acontece no basketball, por exemplo.

A pontuação não diz respeito à quantidade de pontos necessários para vencer o jogo, mas sim aos diferentes valores dos pontos. No basketball, por exemplo, dependendo de onde a bola é arremessada, a cesta tem um valor maior ou menor. No rugby, há diferentes objetivos e diferentes valores de pontuação, entre outros exemplos. Alterar o objetivo do jogo significa alterar sua essência e, por isso, o objetivo trata-se de uma regra primária. Substituir o cesto (horizontal) do basketball por um gol ou mesmo um cesto vertical alteraria a dinâmica do jogo. Obrigar a bola a ter que tocar duas vezes consecutivas na quadra adversária para o ponto ser válido alteraria a dinâmica do jogo de volleyball. Entre outros exemplos.

É claro que pedagogicamente ou recreativamente, alterações desse tipo podem ser realizadas, mas não pode se perder de vista que elas dão ao jogo uma lógica diferente da original. Se qualquer cesta no basketball tiver o mesmo valor, ainda assim será basketball; se um try (chegada com bola à linha de fundo adversária) e um gol no rugby tiverem o mesmo valor, ainda assim será rugby. Contudo, embora parte da essência de cada jogo seja mantida, há uma alteração natural no comportamento dos jogadores, fazendo com que se afastem da dinâmica original. Se o gol é mais fácil de ser conseguido que o try e ambos valem a mesma quantidade de pontos, é possível que o ataque concentre-se mais a certa distância do gol do que normalmente ocorre. Se, no basketball, uma cesta de perto tem o mesmo valor que uma cesta de longe, é possível que o ataque se concentre mais próximo da cesta do que o normal.

Contudo, isso não significa a perda da essência do jogo, mas sim uma modificação no comportamento tático



geral dos jogadores, como já afirmado. Por essa razão é a que, ainda que não indispensável, é interessante manter as formas originais de pontuação, mesmo que em condições adaptadas. Se não há a linha de 3 pontos desenhada na quadra de basketball, é possível fazer valer 3 pontos os arremessos acertados de determinada distância; se não há o H (gol) no rugby, é possível utilizar um gol demarcado por cones, com prolongamento imaginário das traves para o alto, e assim por diante. Em resumo, a forma de pontuação original não é indispensável, mas é importante para manutenção da lógica interna do jogo. Em termos funcionais, esse item (objetivo e pontuação) dialoga com todos os demais itens da dinâmica funcional. Em termos estruturais, é complementado pelos itens “alvo” e “tempo e/ou forma de vencer o jogo”.

OCUPAÇÃO DO ESPAÇO DE JOGO

A ocupação do espaço de jogo diz respeito eminentemente aos subespaços (ou espaços sociomotores) e subtempos (ou tempos sociomotores) em relação a esses espaços, ou seja, às áreas em que os jogadores podem ou não atuar, linhas que podem ou não ultrapassar, posição em relação ao móbil que podem ou não ocupar ou limites de tempo em que podem permanecer em determinado espaço. Não se refere à posição inicial dos jogadores nos inícios e reinícios de jogo ou nas reposições de móbil, que, por se tratarem de momentos especiais e estáticos (até que o móbil entre em jogo, obviamente) do jogo, são descritos no item “início e reinícios do jogo e reposições” da estrutura geral.

A diferenciação dos papéis de jogo ganha destaque no item “ocupação do espaço de jogo”, uma vez que um dos principais elementos diferenciadores entre um

papel e outro é justamente o espaço de atuação de cada qual. Em termos funcionais, a ocupação do espaço de jogo mostra-se indispensável em alguns momentos e dispensável em outros.

Permitir ao goleiro do football association (soccer) poder tocar a bola com as mãos ao longo de todo o campo implicaria na mudança da essência do jogo, pois, tamanha a vantagem que este jogador teria, que poderia jogar individualmente e ser praticamente impossível de ser marcado/parado. Por outro lado, abdicar do desenho da área do goleiro, mas, ao mesmo tempo, determinar que ele somente possa tocar a bola com as mãos nas proximidades do gol, pouco alteraria na essência do jogo. Não adotar a regras dos 3 segundos no basketball (no jogo oficial, nenhum jogador de ataque pode permanecer mais do que 3 segundos consecutivos na área restritiva de ataque, ou seja, na área ao redor da cesta de ataque) não alteraria a essência do jogo, mas, se uma equipe tem um jogador muito mais alto que os demais, ela teria uma vantagem acima do comum, que não aconteceria se tal regra fosse adotada.

Dessa forma, embora dependa de cada caso, a ocupação do espaço, em geral, tem uma implicação direta, maior ou menor, mas sempre importante, na essência, na dinâmica de ação do jogo, fazendo parte, portanto, dos elementos componentes de regras primárias. Em termos funcionais, esse item (ocupação do espaço de jogo) dialoga com todos os demais itens da dinâmica funcional. Em termos estruturais, é complementado pelos itens “espaço”, “quantidade de jogadores e substituições” e “tempo e/ou forma de vencer o jogo”.



DINÂMICA DO ATAQUE

A dinâmica de ataque diz respeito a tudo o que os jogadores da equipe que detém o móbil podem ou não fazer. A exceção acontece nos jogos de rebatida, em que a equipe de ataque é a que rebate, de forma que a equipe adversária é a que prioritariamente manipula o móbil. Nos jogos de alvo todos os jogadores são atacantes, pois cada um joga com seu próprio móbil. Feitas tais ressalvas, verifica-se que a dinâmica de ataque debruça-se especialmente sobre a relação do jogador com o móbil e com a comunicação motriz (relação entre companheiros), mas também, ainda que em menor medida, sobre a relação do jogador com o alvo/objetivo do jogo e sobre a contracomunicação motriz (relação com os defensores).

Deve-se ficar claro que a divisão entre ataque e defesa, neste caso, diz respeito única e exclusivamente à posse ou não do móbil. Não leva em consideração a postura estratégico-tática adotada pela equipe, de jogar mais ativa ou agressivamente ou mais passivamente ou de forma resguardada. Sob essa ótica, como destacam Gréhaigne, Richard e Griffin (2005) uma equipe com posse do móbil pode atuar ofensivamente, buscando o ponto com objetividade, ou defensivamente, priorizando a proteção do móbil em relação à própria busca pelo ponto. Ou, ao contrário, uma equipe sem a posse do móbil pode atuar ofensivamente, buscando pressionar o adversário tendo em vista recuperar o móbil, ou defensivamente, resguardando-se a fim de proteger o alvo que defende antes de pensar em recuperar o móbil. Esse tipo de postura, contudo, reitera-se, não define se uma equipe é atacante ou defensora.

Ao mesmo tempo, em jogos nos quais atua mais de um jogador por equipe, não é correto acreditar que

atacante é somente aquele que detém o móbil. Qualquer companheiro dele também é atacante, chegando-se à ideia de subpapéis de atacante com móbil e atacante sem móbil. Na interpretação das decisões e ações disponíveis a cada subpapel em cada jogo, seria possível, ainda, subdividir o atacante sem móbil em atacante longe do atacante com móbil e atacante próximo ao atacante com móbil, mas, no fundo as decisões/ações acabam sendo as mesmas ou muito semelhantes em cada caso, ainda que a dinâmica da situação possa apresentar algumas variações. Um atacante sem móbil longe do atacante com móbil pode pedir um passe tanto quando um atacante sem móbil próximo ao atacante com móbil. Claro que a configuração desse passe, se ocorresse, seria diferente em cada caso, mas ainda assim trata-se de uma pedida de móbil e de um passe. O levantamento feito pelo levantador do voleyball a um companheiro distante da bola precisa ser longo, ao passo que um levantamento para um companheiro próximo da bola é curto, mas, em ambos os casos, tem-se um levantamento e um ataque (cortada).

Até existem opções de ação indisponíveis ao atacante distante do móbil (um bloqueio/corta luz sobre o defensor que marca do atacante com móbil, por exemplo), mas elas não parecem relevantes o suficiente para que sejam tratados como subpapéis diferentes (no mesmo exemplo, o atacante distante do móbil pode realizar um bloqueio sobre o defensor que marca outro companheiro sem móbil ou pode aproximar-se do atacante com móbil, realizando um bloqueio para ele). Dessa forma, essa subdivisão entre atacante próximo e distante do atacante com móbil, embora possível, é pouco relevante, ao menos em um material descritivo que busca a generalidade. No estudo especializado e aprofundado de um determinado

jogo esportivo de bola, provavelmente essa divisão apresente mais sentido.

Além da subdivisão entre os subpapéis de ataque, a descrição da dinâmica de ataque leva em consideração os diferentes papéis, quando essa diferença existe, e as possibilidades de decisão e ação de cada qual. Em outras palavras, na dinâmica de ataque são identificados, de maneira geral, os comportamentos táticos e as ações técnicas possíveis aos jogadores.

Por comportamentos táticos entende-se tudo aquilo que o jogador pode optar por fazer ao longo do jogo, sem infringir as regras, obviamente. Ou seja, suas decisões e opções de ação, chamados por Bayer (1994) e Martín Aceto e Lago Peñas (2005) de regras de ação. Por ação técnica entende-se tudo aquilo que o jogador faz em termos de gestos motores, com ou sem móbil. Dessa forma, correr, saltar, chutar, passar, lançar etc. são regras de ação. A ação motriz, gesto motor que o jogador utiliza em cada jogo e em cada momento do jogo para executar a regra de ação, é a ação técnica. Ou seja, antes da ação técnica ser realizada, exige uma decisão tática (o jogador, em conformidade ao que interpretou da situação do jogo, decide correr, saltar, chutar etc.). A decisão sobre o que fazer é tática. A forma de fazer é técnica.

Por essa lógica, identifica-se também que existem comportamentos, condutas táticas que não necessariamente são expressas por uma técnica específica e/ou única. Abrir uma linha de passe, por exemplo, é uma conduta tática, que pode se valer de várias técnicas de deslocamento e/ou mesmo de gestemas (erguer o braço) e praxemas (abaixar o centro de gravidade direcionar o rosto ao espaço vazio onde é possível receber o móbil). Sendo assim, existem ações que são prioritariamente tático-técnicas (decisão

e ação se confluem, como em um passe, um arremesso, uma manchete, uma rebatida), ao passo que existem comportamentos que são eminentemente táticos, sem a necessária correspondência de uma ação técnica direta ou, ao menos, específica (desmarcação, busca por uma posição espacial adequada para tentar recepcionar o móbil atacado/rebatido pelo adversário, abertura de espaço para deslocamento do atacante com móbil etc.).

Na descrição das condutas e ações realizadas em cada jogo esportivo de bola em espécie adotada neste livro/coleção, contudo, não são levados em consideração níveis de especificidade e detalhes. Não se descreve, a cada jogo, por exemplo, os tipos de passes possíveis. Sabendo que, por exemplo, o móbil é manipulado com as mãos, cabe ao leitor interpretar e imaginar movimentos possíveis de passe, além de compará-los com outros jogos semelhantes. Ou seja, citam-se as regras de ação, mas não necessariamente as técnicas possíveis para realizá-las.

Essa compreensão, inclusive, contribui para que se constate a existência de aproximações táticas e técnicas entre os jogos, de forma que o conhecimento sobre cada um pode contribuir para o conhecimento sobre os demais. Uma desmarcação (conduta em que um atacante sem móbil tenta apresentar-se livre dos defensores para receber um passe) é uma desmarcação em qualquer jogo. Um passe (ato de enviar o móbil a um companheiro) é um passe em qualquer jogo. Basta que o leitor realize a interpretação conjugando as informações disponíveis (atacante com móbil pode realizar passes; móbil é manipulado com as mãos; defensores podem bloquear e/ou interceptar os passes; móbil não pode tocar no chão no percurso entre passador e receptor etc.) e, ao mesmo tempo, associando àquilo que já



conhece sobre jogos esportivos de bola, especialmente componentes da mesma categoria do jogo em estudo.

Em regra, na descrição dos jogos em espécie adotada neste livro/coleção, parte-se do pressuposto de que tudo o que contraria aquilo que está descrito como possível de ser feito, não é possível e, no geral, constitui uma infração à regra. Por exemplo, se é afirmado que em um jogo a manipulação do móbil é feita exclusivamente com as mãos, parte-se do pressuposto de que ele não pode ser tocado com outra parte do corpo e, se for, constitui uma infração, normalmente resultando na transferência do móbil para a equipe adversária. Se, no mesmo jogo, for admitido tocar o móbil com outra parte do corpo, isto é explicitamente descrito.

Ao mesmo tempo, sempre que necessário, explicita-se também aquilo que não pode ser feito. Por exemplo, algo como “o atacante com móbil pode deslocar-se livremente segurando-o, mas não pode manter sua posse por mais de 5 segundos”. Em termos funcionais, esse item (dinâmica de ataque) dialoga com todos os demais itens da dinâmica funcional. Em termos estruturais, é complementado pelos itens “móbil e materiais”, “quantidade de jogadores e substituições” e “tempo e/ou forma de vencer o jogo”.

DINÂMICA DA DEFESA

A dinâmica da defesa, assim como a de ataque, leva em consideração os papéis e subpapéis dos jogadores (defensor que marca o atacante com móbil e defensor que marca o atacante sem o móbil), quando existentes. Não diz respeito ao “jogar defensivamente” ou “jogar ofensivamente”, mas à posse ou não do móbil (exceto no

caso dos jogos de rebatida, em que a equipe que detém o móbil é defensora, uma vez que é a equipe que rebate a que pode marcar os pontos).

Embora abarque também questões de comunicação motriz (relações entre companheiros), diz respeito especialmente às situações de contracomunicação motriz (relações entre adversários), uma vez que a essência da defesa é antagonizar o ataque. Ou seja, não há necessidade de existir defesa se não existir ataque, ao passo que é possível existir ataque mesmo que não haja defesa, como nos jogos de alvo. Mesmo em um jogo, por exemplo, de bocce ou snooker, em que o jogador lança/taca sua bola com uma intenção defensiva, ou seja, de, com ela, proteger o alvo da bola do jogador adversário, ainda assim, este jogador é um atacante e está realizando uma ação de ataque, uma ação com o móbil. Usar seu móbil com uma intenção defensiva não torna o jogador um defensor. Trata-se de mera opção estratégico-tática, uma vez que, ao lançar/tacar seu móbil, pode optar por fazê-lo também ofensivamente, acertando o alvo ou o móbil do adversário.

Na defesa, também assim como no ataque, os jogadores circunscrevem-se a regras de ação e gestos técnicos. Podem realizar ações técnicas (que sempre, antes de serem técnicas, são táticas) ou condutas, comportamentos táticos, sendo estas, inclusive, mais presentes. Uma marcação (regra de ação), por exemplo, não é uma ação técnica em si, mas sim uma conduta tática que se vale de várias técnicas subseqüentes e convocadas a cada momento conforme a necessidade e variação da situação. Não se ensina ou aprende a marcar a partir da repetição de determinada ação técnica, mas sim, marcando, opondo-se ao adversário, jogando, o que não

significa que não existam ações técnicas empregadas passíveis de ensino e aprendizagem, como a postura básica e os deslocamentos laterais, por exemplo. Contudo, restringir a regra de ação chamada marcação à postura básica e aos deslocamentos laterais sem todos os demais elementos exigidos (variação entre aproximação e distanciamento do atacante, ataque ao móbil, contato físico, antecipação de espaço, recuperação em caso de perda da posição vantajosa, bloqueio do passe ou finalização etc.) significa não realizar, de fato, uma marcação, ou ao, menos, não fazê-la com um mínimo de qualidade.

Por óbvio, quanto menor a interação entre os adversários, menor a incidência e complexidade da defesa. Em jogos de alvo, não há defesa (ainda que possam haver opções de lançamentos com intenção defensivas). Nos jogos de troca de móbil e de rebatida, a defesa trabalha essencialmente com posicionamento antecipativo e depois com a reação. Nos jogos de disputa de móbil, tem-se interferência direta na ação alheia, gerando uma quantidade praticamente incalculável de possibilidades situacionais, de ataque e defesa. Sendo permitido o contato físico, essas possibilidades aumentam ainda mais, conseqüentemente aumentando a complexidade.

A dinâmica da defesa, assim, abrange as condutas táticas e ações técnicas dos defensores do atacante com móbil e defensores do atacante sem móbil, salientando-se as formas permitidas ou não de contato físico e as formas de recuperação da posse do móbil. Como no caso da dinâmica de ataque, detalhes das regras de ação (condutas táticas e ações técnicas) não são descritos neste livro/coleção, pois que se mostram com maior

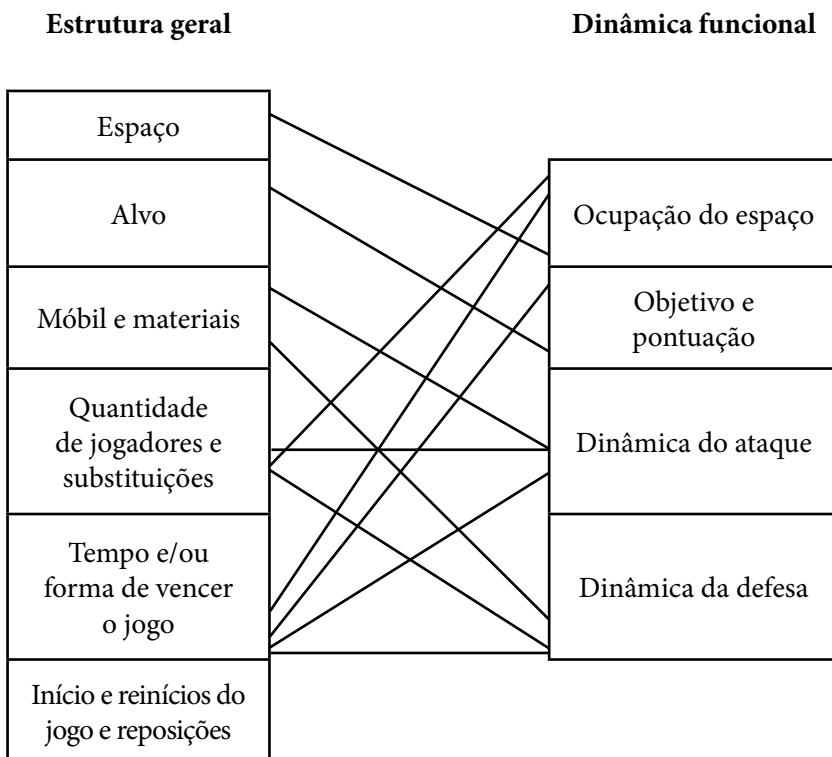
importância em materiais especializados em um ou outro jogo. Mencionar, por exemplo, que os defensores podem marcar próximos ou distantes dos atacantes dispensa uma explicação mais detalhada a respeito das posturas, deslocamentos, atitudes agressivas ou passivas e as ações técnicas em geral que mais se aplicam a cada momento.

Na existência de alguma peculiaridade em relação à marcação distante ou à marcação próxima, ela é explicitamente apresentada. Por exemplo, é possível afirmar que os defensores podem marcar próximos aos atacantes, mas desde que respeitada uma distância mínima de 1 metro, a fim de evitar o contato físico. Em termos funcionais, esse item (dinâmica de defesa) dialoga com todos os demais itens da dinâmica funcional. Em termos estruturais, é complementado pelos itens “móbil e materiais”, “quantidade de jogadores e substituições” e “tempo e/ou forma de vencer o jogo”.

RESUMO DAS RELAÇÕES ENTRE ELEMENTOS DA ESTRUTURA GERAL E DA DINÂMICA FUNCIONAL

A figura 2 apresenta um resumo das relações mais proximais entre os elementos/itens da estrutura geral e elementos/itens da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola.

Figura 2 – Resumo das relações mais proximais entre os elementos da estrutura geral e da dinâmica funcional dos jogos esportivos de bola



Fonte: o autor

O somatório da estrutura geral com a dinâmica funcional do jogo, assim, permite não apenas compreendê-lo, mas também compreender as possibilidades de adaptação em termos pedagógicos. Ainda que se esteja aqui defendendo a importância precípua da dinâmica funcional, não se ignora o fato de que o conhecimento da estrutura geral também seja importante. Os polos são, na verdade, complementares e não opostos. Uma compreensão mais profunda de cada jogo depende, assim, do conhecimento sobre ambos os polos.

Contudo, reitera-se que a dinâmica funcional é tratada como algo primário ao jogo porque não pode ser modificada sem que se descaracterize o jogo, ao passo que a estrutura geral, ao contrário, pode ser alterada sem que a dinâmica do jogo perca sua essência. Muda-se a forma, mas não a essência. Essa compreensão é deveras importante essencialmente para cenários pedagógicos e recreativos em que se almeja a prática do jogo, mas não se tem as condições estruturais gerais para fazê-lo. Neste caso, é importante que o responsável pela organização da prática tenha consciência daquilo que pode ser modificado e daquilo que não, se o objetivo for o de jogar aquele determinado jogo.

4. DEFINIÇÕES: TERMOS E EXPRESSÕES PRÓPRIOS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA



Há uma série de termos e expressões que são próprios dos jogos esportivos de bola e delimitam e/ou representam possibilidades de opções estratégicas, comportamentos táticos e ações técnicas. Para que o leitor possa ter uma melhor compreensão de cada jogo em espécie descrito ao longo deste livro/coleção, é importante que esteja familiarizado com esses termos/expressões.

Ao se deparar com o termo “dobra”, por exemplo, se o leitor ainda não tiver conhecimento sobre o seu significado, terá que retornar à lista de definições abaixo para compreendê-lo, pois, na descrição em si dos jogos não há essa explicação. Parte-se do pressuposto de que faria pouco sentido ter que explicar cada termo/expressão a cada jogo, tornando o texto repetitivo e demasiadamente volumoso.

Outro aspecto importante a respeito da terminologia estratégico-tático-técnica utilizada no livro/coleção é que os conceitos, embora coerentes e respaldados pela literatura, perpassam, ainda assim, por posicionamentos.

Isso decorre do fato de que vários termos e expressões, por mais que utilizados em muitos jogos esportivos de bola, não são universais. Por exemplo, “flutuação” trata-se de um comportamento tático no basketball e outro no team handball, ainda que receba o mesmo nome. Para que haja uma padronização quanto à leitura e compreensão do presente livro/coleção, assim, é indispensável que um posicionamento conceitual seja adotado. Por isso é importante também que mesmo os leitores experientes em assuntos relativos a jogos esportivos de bola ou a algum jogo esportivo de bola específico atenham-se, para estudo do presente livro/coleção, à terminologia aqui apresentada, para que não confunda com os termos e expressões que já conhece.

Não se trata, de maneira alguma, de impor definições de termos e expressões como legítimas e unicamente verdadeiras. Pelo contrário, por isso mesmo é que está se frisando nesse momento que se tratam de posicionamentos terminológicos, com o único objetivo de possibilitar uma compreensão geral e unívoca de todos os jogos esportivos de bola descritos em espécie ao longo do livro/coleção. Seria impossível referir-se à flutuação do basketball como um tipo de comportamento e à flutuação do team handball como outro tipo. Na verdade, isso somente seria possível se cada termo/expressão fosse acompanhado do seu conceito a cada jogo descrito, mas, como já explicado, isso demandaria um excesso de texto e faria com que o livro/coleção perdesse o sentido de unidade.

A explicação conceitual, assim, é meramente didática e não tem qualquer condão de pretender-se definitiva e/ou substitutiva aos termos/expressões específicos de cada jogo esportivo de bola em espécie. Isso não impede, contudo,

que uma padronização terminológica seja perspectivada, facilitando a compreensão da sociedade sobre os jogos esportivos de bola enquanto uma categoria/família de modalidades esportivas com características comuns, bem como a transferibilidade de conhecimentos entre um jogo e outro.

Tendo tais explicações e ressalvas em conta, esclarece-se que, para as definições terminológicas aqui adotadas, partiu-se eminentemente das utilizadas no basketball. Essa escolha deu-se tanto porque o basketball mostra-se um jogo esportivo de bola bastante completo e complexo em termos de comportamentos táticos e ações técnicas, quanto pela familiaridade do autor com tais termos/expressões, uma vez que tem sua maior vivência e experiência nesse jogo esportivo.

Alguns pontos são importantes ainda sobre essas definições: primeiro, mesmo no basketball, não há cem por cento de concordância sobre termos e expressões utilizados e, por isso, os aqui utilizados tratam-se de posicionamentos, opções do autor em relação àquilo que ele conhece e pesquisa.

Segundo, obviamente o basketball não apresenta todas as opções estratégicas, comportamentos táticos e ações técnicas de todos os jogos esportivos de bola, especialmente de jogos que não compõem a categoria de jogos de disputa de bola. As lacunas identificadas são preenchidas com conceitos de termos e expressões provenientes de um ou mais jogos que os demandam.

Terceiro, a lista de definições não tem como objetivo apresentar pormenores táticos e, sobretudo, técnicos de cada jogo esportivo em espécie. Explica-se o que é um passe, uma recepção, uma raquetada, uma tacada, um golpe etc., mas não quais os tipos de passe,

raquetada, tacada etc. Quando, na descrição de um jogo esportivo jogado com raquete, por exemplo, afirma-se que o atacante pode raquetear ou golpear o móbil, está implícito que pode utilizar um forehand, backhand, slice, lob, smash, voleio etc. A especificidade técnica, assim, não precisa ser descrita, sendo feito algum tipo de ressalva tão somente se e quando alguma possibilidade técnica não é permitida pelo jogo em estudo. Como já ponderado, se o leitor tem interesse em aprofundar-se e especializar-se em determinado jogo esportivo de bola, tanto em termos de regras quanto em termos tático-técnicos e estratégicos, deve procurar informações específicas em materiais próprios para isso.

Quarto, parece óbvio que a lista de definições não é capaz de abranger todo e qualquer termo ou expressão encontrado nos jogos esportivos de bola. Além de novos jogos surgirem a cada dia, com suas próprias terminologias, muitos termos e expressões acabam subtraindo-se ao conhecimento e/ou percepção do próprio autor. Assim como o livro se propõe a oferecer um conhecimento generalizado sobre muitos jogos esportivos, também o conhecimento do autor é generalizado. Ou seja, o autor não é um especialista em cada jogo esportivo apresentado e, por isso, pode, em alguns casos, não ter a acurácia necessária para distinguir algum termo ou expressão que seja muito importante para determinado jogo. Ao mesmo tempo, sendo a ideia a da padronização, sem sombra de dúvidas, em muitos casos o autor preferiu, na descrição dos jogos, utilizar um termo/expressão padronizado em substituição a termos próprios de um ou outro jogo específico. Isso se aplica desde as regras formais até as ações tático-técnicas em si. É possível, por exemplo, que em um jogo cujo objetivo principal é chegar com o móbil

à linha de fundo adversária, essa área atrás da linha de fundo seja chamada de “endzone” e, em outro jogo, seja chamada de “área de pontuação” ou nem mesmo seja denominada, de forma que, no presente livro, adotar-se-ia o termo “endzone” (ou outro) para todos os jogos dessa categoria.

Quinto, todos os termos/expressões são conceituados de forma sucinta, encontrando sua complementação na própria descrição de cada jogo esportivo de bola em espécie e na compreensão do jogo em si. Regra geral, a ideia é que o termo seja identificado pelo leitor na leitura da descrição do jogo em espécie e, a partir dela, se houver alguma dúvida em relação àquele termo, a lista de definições seja consultada. Ou seja, a lista completa e descrição dos jogos e, obviamente, a descrição dos jogos complementa a lista. Isso não significa necessariamente que todos os termos na lista de definições abaixo sejam encontrados em todos os jogos. Variações inerentes e determinadas ações, por exemplo, quando óbvias, não são expressamente escritas na descrição dos jogos em espécie.

Um give and go ou uma ligação de passe ou uma assistência, por exemplo, são ações envoltas ao ato de passar o móbil, mais precisamente, são passes realizados com uma intencionalidade tática específica, mas, ainda assim, continuam sendo passes. Dessa forma, quando, na descrição do jogo em espécie, se afirma que o atacante com móbil pode passá-lo, se presume que pode utilizar o passe com qualquer uma das intencionalidades táticas citadas, além de outras. Quando uma intencionalidade não é possível, a descrição do jogo expressamente deixa isso claro. Em termos práticos, se, em um jogo esportivo de bola, é descrito que os jogadores podem passar o móbil entre si e que o atacante sem móbil pode deslocar-se

livremente, encontra-se implícita a possibilidade de que possam realizar um give and go.

Sexto, entende-se como desnecessário e praticamente impossível o arrolamento de todos os termos específicos de todos os jogos. Por essa razão, foram listados somente as condutas táticas, ações técnicas e termos importantes em geral, mais comuns a uma significativa quantidade de jogos ou, ao menos, relativos a alguns jogos mais tradicionais/difundidos. Especificidades são apresentadas e conceituadas na descrição do respectivo jogo esportivos de bola em espécie, se necessário.

Apesar da padronização e da possível existência de lacunas quanto a especificidades de alguns jogos esportivos de bola, contudo, não se tem dúvidas de que, com os termos/expressões descritos na lista de definições abaixo, em somatório ao acúmulo e transferibilidade de conhecimento que o estudo de um jogo agrega ao outro e à própria interpretação do jogo em si, todos os jogos descritos neste livro/coleção podem ser plenamente compreendidos no que diz respeito à sua dinâmica funcional. A terminologia acessória à compreensão tático-técnica e dos jogos em geral, adotada para o presente livro/coleção, abrangendo, inclusive, o conceito da tríade estratégia-tática-técnica, assim, segue descrita abaixo, em ordem alfabética:



- ace: ponto marcado diretamente após um saque, quando a equipe adversária não consegue recepcioná-lo.
- agressividade: compreendida no sentido de comportamento tático objetivo, incisivo, rápido, pressionante e não no sentido de violência, agressão física ou verbal.
- ajuda: conduta em que o defensor de um atacante sem móbil o abandona para marcar o atacante com móbil, caso este tenha superado seu marcador direto.
- apanhada: ação em que um jogador sem posse de móbil o pega após uma rebatida ou lançamento feito pelo adversário.
- apanhador ou jardineiro: subpapel exercido pelo defensor que aguarda uma rebatida adversária para tentar pegar o móbil e, se necessário, fazer com que ele chegue o quanto antes a determinado local.
- apoio: ação em que um atacante sem móbil acompanha por trás ou lado, o atacante com móbil, em busca de mostra-se disponível para receber um passe ou qualquer outra ação de ajuda ofensiva.
- arremesso ou lançamento: ato de se lançar o móbil ao alvo.
- assistência: passe seguido de ponto (passador deixa o companheiro em boas condições de pontuar e este o faz).
- atacante: equipe ou jogador da equipe com posse do móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- atacante com móbil: jogador com posse do móbil, que faz parte da equipe com posse do móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).

- atacante sem móbil: jogador sem posse do móbil, que faz parte da equipe com posse do móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- ataque: o que se relaciona à equipe com posse do móbil (jogador de ataque, equipe de ataque, meio-campo de ataque etc.) (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- ataque organizado ou ataque posicional: momento em que a equipe está realizando o ataque de forma organizada, planejada, com seus jogadores exercendo as funções estratégicas pré-estabelecidas, contra uma defesa também organizada, posicionada e equilibrada para contrapor o ataque.
- balanço defensivo: conduta em que o atacante, mesmo ainda estando na situação de ataque, abandona a iniciativa ofensiva ao verificar que não conseguirá mais contribuir com ela, iniciando imediatamente o pensamento e o posicionamento defensivo; pensar em defender enquanto ainda está atacando.
- balanço ofensivo: conduta em que o defensor, mesmo ainda estando na situação de defesa, abandona a iniciativa defensiva ao verificar que não conseguirá mais contribuir com ela, iniciando imediatamente o pensamento e o posicionamento ofensivo; pensar em atacar enquanto ainda está defendendo.
- basculação: movimentação lateral realizada pelos defensores em direção ao local em que se encontra o móbil, concentrando uma maior quantidade de jogadores ali e conseqüentemente diminuindo o espaço do ataque.
- bate-pronto ou drop kick: tipo de chute em que o jogador chuta o móbil logo após ele ter quicado no chão (normalmente o móbil é solto ao chão pelas mãos).



- bloqueio: em jogos de troca de bola, significa a ação de impedir a passagem do móbil sobre a rede, como se o defensor fosse uma extensão vertical dela. Em jogos de disputa de bola, é sinônimo de corta-luz.
- bloqueio de passe e/ou finalização: ação em que o defensor do atacante com móbil impede um passe ou finalização, recuperando o móbil ou não.
- carga: contato físico leve em que um jogador projeta o peso do seu corpo sobre o adversário, sem golpes ou empurrões.
- carrinho: ação em que o defensor projeta-se ao solo, deslizando os pés em direção ao móbil. Em muitos jogos é proibido devido ao risco de lesões que gera ao adversário.
- cerco: marcação em que o defensor mantém-se a certa distância do atacante, com mais intuito de permanecer na posição entre o atacante e o alvo do que de tentar recuperar o móbil.
- chute: ação em que um jogador golpeia o móbil com o pé, contra o alvo ou para qualquer direção, exceto um companheiro (um chute feito para um companheiro é um passe).
- cobertura: conduta em que o defensor de um atacante sem móbil o abandona para marcar outro atacante sem móbil, caso este se encontre livre e represente maior perigo de finalização.
- cobrador: jogador que repõe o móbil em jogo, após uma paralisação. Exemplo: cobrador do tiro lateral; cobrador da falta; cobrador do pênalti etc.
- condução: ação em que o atacante desloca-se em posse do móbil.
- contra-ataque: ataque realizado em velocidade após uma recuperação da posse do móbil, normalmente

em superioridade ou igualdade numérica, contra uma defesa desorganizada.

- controle: ação em que o atacante mantém, sem o uso dos membros superiores, o domínio aéreo do móbil (embaixadinhas).
- corredor: subpapel exercido pelo atacante e, em alguns casos, também seus companheiros, após uma rebatida, nos jogos de rebatida.
- corrida: forma de pontuação em muitos jogos de rebatida (corre-se por algumas áreas ou de um local ao outro).
- corta-luz ou bloqueio: ação em que um atacante sem móbil para imóvel e próximo ao defensor do atacante com móbil ou do defensor de um atacante sem móbil, obstruindo sua passagem em busca de permitir uma liberdade, mesmo que momentânea, ao atacante que recebeu o corta-luz.
- cortada: tipo de voleio realizado com a mão e em direção ao objetivo do jogo.
- cortina: conduta em que um atacante sem móbil posiciona-se entre o defensor do atacante com móbil e o atacante com móbil, garantindo espaço para este finalizar.
- desarme: ação em que o defensor retira o móbil do domínio do adversário, roubando-o ou não na sequência.
- defensivo(a): momentos do jogo em que o jogador/equipe encontra-se em situação de defesa; equipe defensiva, jogador defensivo etc.
- defensor: jogador da equipe sem posse do móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).



- defensor do atacante com móbil: jogador sem posse do móbil, que defende/marca o atacante com móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- defensor do atacante sem móbil: jogador sem posse do móbil, que defende/marca um atacante sem móbil ou um espaço determinado do campo (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- defensora: equipe sem posse do móbil (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- defesa: o que se relaciona à equipe sem posse do móbil (jogador de defesa, equipe de defesa, meio-campo de defesa etc.) (nos jogos de rebatida, substitui-se o termo “móbil” por “taco”).
- defesa organizada ou defesa posicional: momento em que a equipe está realizando a defesa de forma organizada, planejada, com seus jogadores exercendo as funções estratégicas pré-estabelecidas, contra um ataque também organizado, posicionado e equilibrado para realização das ações ofensivas.
- defesa ou marcação individual: conduta tática em que cada defensor responsabiliza-se por defender/marcar um atacante específico.
- defesa ou marcação por zona: conduta tática em que cada defensor responsabiliza-se por defender/marcar determinado espaço do campo.
- desmarcação: ação em que um atacante sem móbil busca desvencilhar-se do marcador, criando uma linha e/ou condição favorável de passe.
- desvio de passe e/ou finalização: ação em que um defensor desvia o móbil do percurso pretendido pelo atacante ao passá-lo ou finalizá-lo ao alvo.

- devolução: reenvio do móbil ao adversário, proveniente diretamente de uma recepção de saque.
- disputa de móbil: ação na qual um ou mais jogadores de cada equipe simultaneamente tentam adquirir o móbil que se encontra sem posse definida.
- distância segura: espaço de, no mínimo, 1 metro entre um defensor e um atacante, a fim de evitar contatos físicos.
- dissuasão: conduta na qual o defensor do atacante sem móbil aproxima-se e distancia-se deste, gerando uma dúvida para o atacante com móbil quanto à possibilidade de realização do passe, conseqüentemente, inibindo-o ou atrapalhando-o.
- dobra: conduta em que o defensor de um atacante sem móbil o abandona para marcar o atacante com móbil em conjunto ao seu marcador direto, ou seja, conduta em que dois defensores marcam simultaneamente o atacante com móbil (ou, eventualmente, um atacante sem móbil).
- domínio: ação em que o atacante mantém a posse segura do móbil.
- drible: ato de ultrapassar o adversário mantendo a posse do móbil. Em alguns jogos, como basketball e team handball, é sinônimo de quique do móbil.
- engajamento: conduta tática grupal em que um atacante com móbil infiltra em meio à defesa e, atraindo-a, passa o móbil para um companheiro que ficou livre, que pode reproduzir a ação do primeiro ou realizar qualquer outra ação.
- enquadramento: conduta em que o jogador, ao adquirir a posse do móbil, posiciona-se de frente para o alvo, em posição de ameaça.



- entrega: ação em que um atacante passa o móbil diretamente para a mão do outro, sem que o móbil percorra uma fase aérea. Ou seja, um atacante dá o móbil na mão do outro.
- equilíbrio defensivo ou retardo: conduta em que um ou mais jogadores da equipe que acabou de perder a posse do móbil atrapalha o contra-ataque adversário, impedindo-o ou atrapalhando-o, até que a defesa se recupera e reequilibre-se como uma defesa posicional.
- escoramento: disputa corpo a corpo por uma posição em campo, sem deslocamento e com cargas recíprocas entre os adversários, mas não golpes.
- estratégia: enquanto a tática, mesmo no plano coletivo, encontra-se no campo da prática, da adaptação à configuração do jogo, da resposta imediata às situações que se apresentam a cada momento, a estratégia relaciona-se com a teoria, com a definição teórica, preconcebida do “o que fazer” para a melhor organização da equipe durante cada momento e do jogo como um todo (GRECO; BENDA, 1998b; DE ROSE JUNIOR; SILVA, 2011; LAMAS; SEABRA, 2011). A estratégia define, por exemplo, a posição ou função de cada jogador no jogo, ao passo que a tática coletiva é determinada pela execução consistente das respectivas atribuições, de maneira sincronizada aos demais e adaptada ao contexto. Em outras palavras, a estratégia engloba o plano teórico do jogo, enquanto a tática coletiva remete à colocação da estratégia em prática e às consequentes adaptações decorrentes da dinâmica do jogo. A definição dos sistemas de jogo e/ou de ataque e defesa, assim, também faz parte da estratégia.
- falta: contato físico irregular, agressão verbal ou gestual e condutas antidesportivas em geral.
- finalização: ação em que o atacante envia o móbil ao alvo ou objetivo do jogo de maneira geral.

- **finta:** ato de ludibriar, enganar o adversário, por via de movimentos corporais ou do móbil.
- **flutuação:** conduta em que o defensor de um atacante sem móbil mantém-se em uma posição intermediária entre o atacante sem móbil, o atacante com móbil e o alvo.
- **give and go** ou **servir e ir** ou **passa e corre** ou **dá e vai** ou **dois um** ou **um dois** ou **tabela:** sequência de dois passes realizada entre dois companheiros, pelo qual um deles serve de tabela para o outro, que, após passar, desloca-se para novamente receber o móbil.
- **goleiro:** papel exercido por um jogador da equipe, com direitos e deveres diferentes dos jogadores de linha e função exclusiva ou principalmente de proteção do gol.
- **golpe:** termo genérico para referir-se a um acerto no móbil, com mão, pé ou implemento (taco, raquete etc.).
- **impedimento:** situação em que um atacante encontra-se impedido de participar da jogada em decorrência de alguma limitação de ocupação espacial imposta pela regra.
- **implemento:** objeto utilizado para manipulação do móbil, como tacos e raquetes, por exemplo.
- **infiltração** ou **penetração:** ação em que o atacante com ou sem móbil adentra a defesa adversária.
- **infração** ou **violação:** infringência às regras do jogo, exceto as relativas a faltas.
- **início:** forma como o jogo começa.
- **interceptação:** ação em que um defensor do atacante sem móbil (ou defensor de determinado espaço) rouba o móbil durante a trajetória de um passe feito pela equipe atacante.
- **jogada, lance** ou **situação de jogo:** cada momento, cada situação do jogo, ou seja, condição em que o jogo se



encontra a cada momento, enquanto não está paralisado por qualquer razão.

- jogador da equipe de ataque: expressão usada em substituição ao termo “atacante” em jogos em que há divisão obrigatória de papéis entre atacantes (jogadores que atuam somente no setor ofensivo e/ou que podem pontuar) e defensores (jogadores que atuam somente no setor defensivo e/ou não podem pontuar), além de outros possíveis (meio-campistas, por exemplo).
- jogador da equipe de defesa: expressão usada em substituição ao termo “defensor” em jogos em que há divisão obrigatória de papéis entre atacantes (jogadores que atuam somente no setor ofensivo e/ou que podem pontuar) e defensores (jogadores que atuam somente no setor defensivo e/ou não podem pontuar), além de outros possíveis (meio-campistas, por exemplo).
- jogador de linha: papel exercido por todos os jogadores que não sejam o goleiro, em jogos em que existe esta figura.
- jogo passivo: comportamento individual ou coletivo pouco ou nada objetivo, com intuito de “enrolar” o jogo, deixar o tempo passar sem a busca pela finalização.
- lançador: subpapel exercido pelo defensor que lança o móbil contra o rebatedor, em jogos de rebatida.
- levantamento: ação em que o atacante com móbil o passa ao ar para que um companheiro realize o ataque, normalmente por meio de uma cortada, no volleyball e jogos semelhantes.
- ligação ou lançamento: passe longo realizado de um jogador de trás para um jogador à sua frente.
- linha do alvo: espaço/percurso imaginário entre o alvo e o móbil ou entre o alvo e um atacante.

- linha de passe: espaço/percurso imaginário entre o passador e um possível receptor do móbil.
- manchete: ação de defesa/recepção própria do volleyball, que se utiliza dos dois antebraços próximos e paralelos para o contato com a móbil.
- marcação: defesa realizada sobre um atacante ou um espaço específico do campo.
- marcação linha do passe: conduta em que o defensor posiciona-se entre o atacante com móbil e um atacante sem móbil, a fim de evitar que este receba um passe.
- morte súbita, gol de ouro ou ponto de ouro: situação em que, em um tempo extra, vence a equipe que primeiro marcar um ponto (ou uma quantidade predeterminada de pontos).
- ofendido: jogador ou equipe que sofre uma falta ou que é adversário da equipe que comete uma infração/violação.
- ofensivo(a): momentos do jogo em que o jogador/equipe encontra-se em situação de ataque; equipe ofensiva, jogador ofensivo etc.
- ofensor: jogador ou equipe que comete uma falta ou infração/violação.
- passe: ato de lançar o móbil a um companheiro.
- peixinho: ação em que o jogador lança-se ao chão para tocar no móbil, impedindo-o de tocar o solo.
- pênalti: reposição de móbil que possibilita melhores condições de finalização ao alvo se comparada às reposições ordinárias, realizada após o jogador/equipe ter sofrido uma falta ou infração/violação gravosa.



- pivoteamento: possibilidade de movimentação do corpo sobre uma das pernas, em posse do móbil e sem drible (quique do móbil).
- ponte-aérea ou fly: ação em que o atacante com móbil realiza o passe para que um atacante sem móbil o receba no ar e, antes de aterrissar, finalize contra o alvo.
- posição de ameaça ou tríplice ameaça ou tripla ameaça: conduta em que o jogador, com posse do móbil e de frente para o alvo, assume uma postura (podendo ser aliada a movimentos corporais) que gera incertezas ao defensor, normalmente com leve flexão de joelhos e quadril e pés afastados um pouco além da linha dos ombros. Chama-se também de tríplice ameaça porque, na conduta, é comum que o defensor fique em dúvida se o atacante vai conduzir, passar ou finalizar o móbil.
- posição de expectativa: posição de prontidão para realização de uma ação rápida, com velocidade de reação, sem posse do móbil. Como a posição de ameaça, em regra, consiste nos membros inferiores afastados pouco além da linha dos ombros e joelhos e quadril semiflexionados. É utilizada comumente em situações defensivas (podendo ser chamada de posição defensiva ou posição básica defensiva), mas também por um atacante sem móbil, que está em condições de recebê-lo. Por isso, normalmente o jogador (defensor ou atacante sem móbil) encontra-se de frente para o móbil e não para o alvo.
- posse do móbil: situação em que o móbil encontra-se sob controle inquestionável de um jogador e/ou equipe.
- pressão: marcação em que o defensor mantém-se próximo ao atacante, com mais intuito de roubar o móbil ou induzir um erro ofensivo do que de permanecer na posição entre o atacante e o alvo.
- proteção do móbil: ação em que o atacante com móbil, utilizando seu corpo ou o meio de transporte (animal,

veículo etc.) sobre o qual se encontra, dificulta o acesso do defensor ao móbil.

- queda: ato de o jogador lançar-se ou cair no chão, voluntária ou involuntariamente.
- queimada: ação de acertar o adversário com o móbil (normalmente sendo necessário que toque no chão depois de acertá-lo), em jogos em que isso é válido para pontuação.
- rally: sequência de ações de ataque e defesa que ocorre após a recepção do saque.
- raquetada: acerto de uma raquete no móbil.
- rebatedor: subpapel exercido pelo atacante responsável por rebater o móbil nos jogos de rebatida.
- rebote: situação em que o móbil lançado ao alvo retorna para o jogo após tocá-lo, normalmente entrando em disputa pelas equipes.
- recepção: ação em que um jogador sem posse de móbil o recebe após um passe.
- recuo: passe intencional para o goleiro da própria equipe.
- recuperação defensiva: ação do defensor de retomar à posição defensiva adequada após ter a perdido em decorrência da ação ofensiva.
- recuperação ou roubada de móbil: ação em que um defensor retoma a posse do móbil que se encontrava com o adversário.
- reinício: forma como o jogo recomeça a cada período.
- reposição: forma como o jogo reinicia após uma paralização na sua sequência natural (após o móbil sair de campo, após uma falta etc.).



- retorno defensivo ou defesa de contra-ataque: defesa realizada em velocidade e adaptada à situação após a perda da posse do móbil, buscando evitar ou dificultar o contra-ataque adversário.
- rotação defensiva: conduta coletiva de reequilíbrio da defesa após ter sido desequilibrada pelas movimentações ofensivas adversárias. Feita pelo conjunto de flutuações, ajudas, coberturas e trocas.
- saque ou serviço: forma de início/reinício de alguns jogos, em que uma equipe lança o móbil em direção ao espaço ocupado pela outra.
- sobra: conduta em que um defensor permanece atrás dos demais ou, ao menos, atrás do local em que se encontra o móbil, sem marcar qualquer atacante específico, passando a realizar a marcação se e quando um atacante resultar livre dos demais defensores naquele espaço.
- sorteio: qualquer forma de decisão baseada na aleatoriedade, como, por exemplo, “cara ou coroa” ou “par ou ímpar”, normalmente utilizada para decisão da posse inicial do móbil.
- substituído: jogador que sai de jogo, momentânea ou definitivamente, para entrada de outro.
- substituto: jogador que entra em jogo, momentânea ou definitivamente, no lugar de outro.
- tacada: acerto de um taco no móbil.
- tag ou flag: fita presa ao corpo dos jogadores. Quando o atacante está em posse do móbil, os defensores devem tentar tirar sua fita, obrigando-o a parar no lugar e, normalmente, imediatamente passá-lo. Comum em jogos em que os atacantes podem correr segurando o móbil.

- tackle ou placagem: ação em que o defensor segura ou derruba o atacante com móbil por meio de contato físico permitido pela regra.
- tática: ação realizada de maneira contextualizada à situação de jogo. Produto da interação entre os jogadores (adversários e companheiros, quando for o caso), consistindo na aplicação dos gestos motores (técnica) ao contexto do jogo. É o “o que fazer” frente às situações de jogo (BAYER, 1994; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Assim, por dizer respeito à adaptação do jogador àquilo que a configuração do jogo demanda em cada momento, a tática exige um processo de tomada de decisão. Antes da ação (técnica) é necessária uma decisão (tática), o que confere aos jogos esportivos de bola um caráter tático. O processo de tomada de decisão nos jogos esportivos de bola é formado essencialmente por três etapas: percepção e análise do problema/situação, resposta mental ao problema/situação e resposta motora ao problema/situação (MAHLO, 1979; GRECO; BENDA, 1998b; TAVARES, 2002; DE ROSE JUNIOR; SILVA, 2011; LAMAS; SEABRA, 2011). Antes de agir, os jogadores precisam ler a situação, ou seja, observar, analisar e interpretar os acontecimentos do jogo, para depois tomar uma decisão, que resulta na ação em si (BAYER, 1994; GARGANTA, 1998; GRECO; BENDA, 1998b; GARCÍA EIROÁ, 2000; GRÉHAIGNE; RICHARD; GRIFFIN, 2005; DE ROSE JUNIOR; SILVA, 2011; LAMAS; SEABRA, 2011; GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). A tática, em linhas gerais, pode ser individual (realizada por um jogador), grupal (realizada por pequenas sociedades de jogadores, normalmente duplas ou trios) e coletiva (realizada pela equipe como um todo ou por boa parte dela). Enquanto a estratégia encontra-se no plano teórico, a tática figura no plano prático, aplicando e adaptando a estratégia a cada situação de jogo.
- técnica e habilidade motora: gesto motor ou uma sequência de gestos motores utilizados tendo em vista atingir determinado objetivo, que, nos jogos esportivos

de bola, consiste na resolução de determinado problema gerado pelo jogo, chamado problema tático (DE ROSE JUNIOR; SILVA, 2011; LAMAS; SEABRA, 2011). Ela não se refere exclusivamente a um gesto ideal, mas também a um gesto funcional. Isso significa que, mesmo um movimento realizado fora dos padrões tidos como ideais pode atingir o objetivo proposto, de forma que o resultado da técnica se mostra mais importante que sua execução (GRECO; ROTH, 2013). Por consistir no gesto motor utilizado pelo jogador para atingir determinado objetivo ou resolver certo problema decorrente da situação de jogo, a técnica é condicionada pela tática, mas, ao mesmo tempo, a condiciona, pois o jogador somente pode responder à situação de jogo utilizando um gesto, uma ação motora que consegue executar. Técnica e tática, assim, formam uma via de mão dupla, na qual uma influencia a outra. A técnica relaciona-se também à ideia de habilidade motora, mas com ela não se confunde. A habilidade motora é livre, individual, criativa, não padronizada, ao passo que a técnica é pré-existente, externa, ideal, padronizada. Os conceitos se confundem sempre que uma técnica é adaptada à condição individual do jogador ou quando uma determinada habilidade motora assemelha-se ou é utilizada em substituição a uma técnica. As habilidades motoras podem ser classificadas sob diferentes critérios, mas o que mais importa em relação aos jogos esportivos de bola é o que leva em consideração o nível de previsibilidade ambiental, que as divide em: fechadas, quando não há interferência ambiental para sua execução (comum nos jogos de alvo ou em situações de móbil parado, como um lance livre no basketball, por exemplo), e, quando há interferência ambiental para sua execução (comum na maioria dos jogos esportivos de bola, que apresentam o caráter tático, ou seja, de ação condicionada pela interpretação, análise e resposta à situação). As técnicas, por sua vez, embora possam levar a cabo a mesma classificação, são normalmente divididas em técnicas de ataque (realizadas pela equipe com posse do móbil, mesmo que por parte do jogador que não detém o móbil naquele momento, como uma mudança

de direção do deslocamento, por exemplo), de defesa (realizadas pela equipe sem posse do móbil, mesmo que por parte do jogador que faz contato com o móbil, como em um bloqueio do volleyball, por exemplo), com móbil (qualquer técnica de ataque ou defesa realizada com o móbil ou sobre o móbil, como, por exemplo, um arremesso ou uma rebatida feita pelo goleiro, respectivamente) e sem móbil (qualquer técnica de ataque ou defesa realizada sem o móbil ou sem fazer contato com o móbil, como, por exemplo, um bloqueio ou corta-luz ou um deslocamento defensivo lateral, respectivamente).

- tee: pequeno suporte móvel posicionado no chão e sobre o qual o móbil é colocado para ser chutado ou tacado.
- tempo extra ou prorrogação: período adicional de jogo utilizado quando o tempo normal de jogo termina com empate entre as equipes, somente adotado em jogos esportivos de bola que não admitem o empate.
- tiro de canto: também chamado de escanteio; reposição de móbil em que um jogador da equipe atacante, normalmente da intersecção entre as linhas lateral e de fundo, passa o móbil para dentro do campo. Em regra, ocorre após o móbil ter saído pela linha de fundo, tocada por último, por um defensor.
- tiro de meta: reposição de móbil em que um jogador da equipe defensora, normalmente das proximidades do alvo (um pouco à frente do mesmo), passa o móbil para dentro do campo. Em regra, ocorre após o móbil ter saído pela linha de fundo, tocada por último, por um atacante.
- tiro lateral: reposição de móbil em que um jogador da equipe que não a tocou por último antes dela sair pela linha lateral, a passa para dentro do campo, estando, para isso, do lado de fora dessa mesma linha. É possível também que um tiro lateral seja cobrado após uma falta/violação, se a regra do jogo assim determinar.



- tiro livre: também chamado de passe livre; reposição de móbil em que um jogador da equipe que sofreu uma falta ou violação, passa para um companheiro ou finaliza ao alvo, podendo ser direto (pode finalizar ao alvo) ou indireto (não pode finalizar ao alvo). Normalmente cobrado do lugar da falta/violação.
- toque: contato do jogador com o móbil (com mãos, pés, cabeça, implementos etc.), sem segurá-lo ou apreendê-lo de qualquer forma.
- touch ou bitoque: ação de tocar no atacante com móbil, obrigando-o a parar no lugar e, normalmente, imediatamente passar o móbil. Comum em jogos em que os atacantes podem correr segurando o móbil. O touch normalmente permite que seja feito um único toque, ao passo que o bitoque consiste no toque simultâneo de ambas as mãos no adversário.
- trave: poste vertical que compõe parte da baliza, popularmente chamada de gol.
- travessão: poste horizontal que compõe parte da baliza, popularmente chamada de gol.
- troca de marcação: ação em que um defensor passa a marcar o atacante que estava sendo marcado por um companheiro, deixando que este marque o atacante que ficou livre. Ou seja, em uma situação que envolve dois ou mais defensores e a quantidade idêntica de atacantes, um defensor passa a marcar o atacante do outro.
- voleio: passe ou finalização realizada a partir de um toque único no móbil **aéreo** que, até então, encontrava-se em posse de outrem.

5. REFERÊNCIAS



ALMEIDA; Bárbara Schausteck de; MICALISKI, Emerson Liomar; SILVA, Marcos Ruiz da. *Esportes complementares*. Curitiba: Intersaberes, 2019.

ALMOND, Len. Reflecting on themes: a games classification. In: THORPE, Rod; BUNKER, David; ALMOND, Len. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology. 1986b. p. 71-72.

BAYER, Claude. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BETRÁN, Javier Olivera. De los juegos colectivos a los deportes de equipo. *Apunts – Educación Física y Deportes*, Barcelona, n. 64, p. 3-4, 2001.

BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, Domingo (org.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. 5. ed. Barcelona: INDE, 2010.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base*. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Brasília: Ministério da Educação e Cultura / Secretaria de Educação Fundamental, 1998.



CAGIGAL, José María. *Hombres y deporte*. Madrid: Taurus, 1957.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens – a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANAN, Felipe. Repensando um modelo de classificação dos jogos esportivos – uma proposta inicial. *Educación Física y Ciencia*, La Plata, v. 22, n. 1, p. 1-17, mar. 2020a. Disponível em: <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCe113>. Acesso em: 30 out. 2021.

CANAN, Felipe. *Teoria e fundamentos do basquetebol e handebol*. Curitiba: Fael, 2020b.

COCA, Santiago. *El hombre deportivo*. Madrid: Alianza, 1993.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia de ensino da Educação Física* (Coleção magistério 2º grau, série formação do professor). São Paulo: Cortez, 1992.

DE ROSE JUNIOR, Dante; SILVA, Thatiana Aguiar Freire da. As modalidades esportivas coletivas (MEC): história e caracterização. In: DE ROSE JUNIOR, Dante (org.). *Modalidades esportivas coletivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 1-14.

DEVÍS DEVÍS, José; PEIRÓ VELERT, Carme. Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. In: BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, Domingo (org.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. 5. ed. Barcelona: INDE, 2010, p. 333-350.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA. *Manifesto Mundial da Educação Física*. 1970. In: Centro Esportivo Virtual. Disponível em: <http://cev.org.br/biblioteca/manifesto-mundial-educacao-fisica-1970/>. Acesso em: 30 out. 2021.

FERREIRA, António Paulo. Ensinar jovens a jogar... a melhor solução para a aprendizagem da técnica e da tática. *Treino Desportivo*, Lisboa, n. 20, p. 35-41, 2002.

FERRETI, Silvia; FERRETI, Paolo. *As regras e as características de todos os desportos*. Rio de Mouro: Everest, 2008.

FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e choro*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

GARCÍA BLANCO, Saúl. Juego y deporte: aproximación conceptual. *Apunts: Educación Física y Deportes*, Barcelona, v. 1, n. 83, p. 82-89, 1er 1º trim. 2006.

GARCÍA BLANCO, Saúl. Sobre el concepto de juego. *Aula*, Salamanca, v. 7, p. 125-132, 1995.

GARCÍA EIROÁ, Jesús. *Deportes de equipo*. Barcelona: INDE, 2000.

GARGANTA, Julio. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, Amândio; OLIVEIRA, José (Ed.). *O ensino dos jogos desportivos*. 3. ed. Lisboa: FCDEF, 1998. p. 11-26.

GAYA, Adroaldo; GAYA, Anelise. O esporte como manifestação da cultura corporal de movimento. In: NASCIMENTO, Juarez Vieira do; RAMOS, Valmor;



TAVARES, Fernando (org.). *Jogos desportivos: formação e investigação* (Coleção Temas em Movimento, volume 4). Florianópolis: UDESC, 2013. p. 41-56.

GONÇALVES, Armando (Resp.). *Manual dos esportes – as regras dos jogos*. São Paulo: Três, s/d.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. BRACHT, Valter. *Metodologia do ensino dos esportes coletivos*. Vitória: UFES, 2012.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de (org.). *Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee*. 2. ed. Maringá: Eduem, 2017a.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de (org.). *Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote: badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo*. 2. ed. Maringá: Eduem, 2017b.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Planejamento curricular na educação física escolar: diálogos com a praxiologia motriz. In: RIBAS, João Francisco Magno (org.). *Praxiologia motriz na América Latina – aportes para a didática na Educação Física*. Ijuí: UNIJUÍ, 2017, p. 261-290.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Sistema de Classificação dos Esportes. In: REZER, Ricardo (org.). *O fenômeno esportivo: ensaios crítico-reflexivos*. Chapecó: Argos, 2006, p. 111-121.

GRAÇA, Amândio; OLIVEIRA, José (Ed.). *O ensino dos jogos desportivos*. 3. ed. Porto: Universidade do Porto, 1998.

GRECO, Pablo Juan. Capacidade de jogo e aprendizagem tática nos modelos de ensino-aprendizagem incidental. *In: NASCIMENTO, Juarez Vieira do; RAMOS, Valmor; TAVARES, Fernando (org.). Jogos desportivos: formação e investigação*. Florianópolis: UDESC, 2013. p. 485-512. (Coleção Temas em Movimento, volume 4).

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo Novellino (org.). *Iniciação esportiva universal*. Volume 1: Da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998a.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo Novellino (org.). *Iniciação esportiva universal*. Volume 2: Metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998b.

GRECO, Pablo Juan; CONTI, Gustavo; MORALES, Juan Carlos Perez (org.). *Manual das práticas dos esportes no Programa Segundo Tempo*. Maringá: Eduem, 2013.

GRECO, Pablo Juan; ROTH, Klaus. O treinamento técnico nos esportes. *In: SAMULSKI, Dietmar; MENZEL, Hans-Joachim; PRADO, Luciano Sales. Treinamento esportivo*. Barueri: Manole, 2013. p. 217-248.

GRECO, Pablo Juan; SILVA, Siomara. A metodologia de ensino dos esportes no marco do Programa Segundo Tempo. *In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIM, Gianna Lepre (org.). Fundamentos pedagógicos*



para o Programa Segundo Tempo. Brasília: Ministério do Esporte; Porto Alegre: UFRGS, 2008. p. 81-112.

GRÉHAIGNE, Jean-Francis; RICHARD, Jean-François; GRIFFIN, Linda. *Teaching and learning team sports games*. New York: Routledge Falmer, 2005.

HERNÁNDEZ MORENO, José. *Fundamentos del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo*. 3. ed. Barcelona: INDE, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KRÖGER, Christian; ROTH, Klaus. *Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos*. São Paulo: Phorte, 2002.

LAGARDERA OTERO, Francisco; LAVEGA BURGUÉS, Pere. *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2003.

LAMAS, Leonardo; SEABRA, Fernando. Estratégia, tática e técnica nas modalidades esportivas coletivas: conceitos e aplicações. In: DE ROSE JUNIOR, Dante (org.). *Modalidades esportivas coletivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 40-59.

LAROUSSE. *Les sports*. London: Dorling Kindersley, 1994.

MAHLO, Friedrich. *O acto táctico no jogo*. Lisboa: Compendium, 1979.

MARTÍN ACERO, Rafael; LAGO PEÑAS, Carlos. *Deportes de equipo: comprender la complejidad para elevar el rendimiento*. Barcelona: INDE, 2005.

MÉNDEZ GIMÉNEZ, Antonio (Coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva – unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen, 2009.

MITCHELL, Stephen; OSLIN, Judith; GRIFFIN, Linda. *Teaching sport concepts and skills: a tactical games approach*. 2. ed. Champaign: Human Kinetics, 2006.

OS LIVROS OLÍMPICOS DO ZIGGY. *Jogos de bola*. Lisboa: Didáctica, 2000.

PAES, Roberto Rodrigues. A pedagogia do esporte e os jogos coletivos. In: DE ROSE JR, Dante (org.). *Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar*. Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 89-98.

PAES, Roberto Rodrigues. *Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental*. Canoas: Ed. ULBRA, 2001.

PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar; FERREIRA, Henrique Barcelos. *Pedagogia do esporte – iniciação e treinamento em basquetebol*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009.

PARLEBAS, Pierre. *Juegos, deporte y sociedad – léxico de praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEREIRA, Lamartine. *Esportes*. Biblioteca Educação é Cultura. Rio de Janeiro: Bloch; Brasília: Ministério da Educação e Cultura, 1980.



RAMÍREZ TORREALBA, Jorge. Taxonomía de las disciplinas deportivas. *Revista Electrónica Actividad Física y Ciencias*, v. 5, n. 2, p. 1-24, 2013.

RETONDAR, Jeferson. *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José. *Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão*. São Paulo: Phorte, 2009.

RINK, Judith. *Teaching physical education for learning*. 5. ed. New York: McGraw-Hill, 2006.

ROTH, Klaus; KRÖGER, Christian; MEMMERT, Daniel. *Jogos de rede e raquete*. São Paulo: Phorte, 2017.

ROTH, Klaus; MEMMERT, Daniel; SCHUBERT, Renate. *Jogos de arremesso*. São Paulo: Phorte, 2016.

SADI, Renato Sampaio. *Pedagogia do esporte – descobrindo novos caminhos*. São Paulo: Ícone, 2010.

SCAGLIA, Alcides José. *O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés*. São Paulo: Phorte, 2011.

STUBBS, Ray. *The sports book*. Third edition. London: Dorling Kindesley, 2011.

TAVARES, Fernando. Análise da estrutura e dinâmica do jogo nos jogos desportivos. In: BARBANTI, Valdir; AMADIO, Alberto; BENTO, Jorge; MARQUES, António. *Esporte e atividade física – interação entre rendimento e saúde*. Barueri: Manole, 2002. p. 129-144.

THORPE, Rod; BUNKER, David; ALMOND, Len. *Rethinking games teaching*. Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, 1986.

VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (org.). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas: Autores Associados, 2005.

VIROSTA, Alberto. *Deportes alternativos en al ámbito de la Educación Física*. Madrid: Gymnos Editorial, 1994.

WERNER, Peter; ALMOND, Len. Models of Games Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, v. 61, n. 4, p. 23-30, 1990.

SOBRE O AUTOR

Possui graduação em Licenciatura Plena em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) (2002), graduação em Direito pela Universidade Paranaense (UNIPAR) (2015), mestrado em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) (2008) e doutorado em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) (2018). É professor adjunto e coordenador (2021-2023) do Curso de Educação Física Regular da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Segurança Pública, Cidadania e Direitos Humanos (PPGSP) da UEA e líder do Grupo de Pesquisa Práxis - Teoria e Prática da Educação Física (UEA/CNPq). Estuda e pesquisa a Educação Física/Esporte em perspectiva pedagógica e sociocultural, especialmente nas áreas da Pedagogia e Política de Educação Física/Esporte.

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



para conhecer mais da *editora*UEA e de nossas publicações,
acesse nosso site e nos siga nas redes sociais

editora.uea.edu.br

ueaeditora



A Coleção Guia Funcional dos Jogos Esportivos de Bola apresenta um catálogo amplo de jogos esportivos de bola, ou seja, jogos com regramento oficial, que adotam um objeto (normalmente uma bola) intermediador entre os adversários e necessário para se atingir uma pontuação. Compõe-se especialmente pela descrição funcional de cada jogo, ou seja, de como o jogo é jogado, contribuindo para incrementar a intervenção de professores de Educação Física e enriquecer a cultura esportiva da sociedade.

Cada volume trata de uma ou algumas categorias de jogos esportivos de bola semelhantes, sempre precedidas de uma teoria geral que as fundamenta. O Volume 1, particularmente, apresenta uma Teoria Geral dos Jogos Esportivos de Bola que embasa as categorias e, paralelamente, explica a lógica de interpretação e apresentação dos jogos em espécie.